



*Breve História dos*

# VIKINGS

Manuel Velasco

VERSAL  EDITORES

BREVE HISTÓRIA  
DOS  
VIKINGS



Manuel Velasco

BREVE HISTÓRIA  
DOS  
VIKINGS

Tradução

Gabriela Beatriz Ferro

VERSAL  EDITORES



**Edição original em espanhol**

© Ediciones Nowtilus SL. Madri, Espanha

[www.nowtilus.com](http://www.nowtilus.com)

© Manuel Velasco

Título original: *Breve historia de los vikingos*

Edição em português - 2013

**Versal Editores Ltda.**

Coordenação editorial: **Ana Laura Moura**

Tradução: **Gabriela Beatriz Ferro**

Ilustrações: **Juan Ignacio Cuesta**

Fotografias: **Manuel Velasco**

Produção Digital: [Hondana](#)

**CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte**  
**Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ**

---

V538b Velasco, Manuel, 1955-

Breve história dos Vikings / Manuel Velasco; tradução Gabriela Beatriz Ferro. - Rio de Janeiro : Versal, 2013.

184p. : il.; 21 cm. (Breve história; 1)

Tradução de: Breve historia de los vikingos

Inclui índice

ISBN 978-85-89309-37-0

1. Vikings. I. Título. II. Série.

12-2489.

CDD: !

CDU: !

18.04.12 27.04.12

---

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida sob qualquer forma ou por quaisquer meios, quer eletrônicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro sistema de armazenamento ou de recuperação de dados, sem a autorização por escrito da Editora.

**Todos os direitos desta edição reservados à Versal Editores Ltda.**

VERSAL EDITORES LTDA.

Rua Jardim Botânico, 674, sala 315

Rio de Janeiro – RJ – 22461-000

[www.versal.com.br](http://www.versal.com.br)

[versal@versal.com.br](mailto:versal@versal.com.br)

Seja um verdadeiro amigo de seu amigo,  
devolva presente por presente,  
recompense um sorriso com outro sorriso.  
E a traição com deslealdade.

**(Havamal)**

# índice

## 1ª PARTE - A ERA VIKING

### SÉCULO VIII

Vikings granjeiros

Berserkers, os guerreiros de Odin

Os chifres, só para beber

### SÉCULO IX

Ritos de passagem: do nascimento à morte

Ampliando horizontes: da Irlanda a Bizâncio

Chegam os cristãos

### SÉCULO X

Guerreiros e mercadores

Barcos e navegação

Uma rainha viking

### SÉCULO XI

Os reis vikings da Inglaterra

Os últimos vikings

Nunca morreram

## 2ª PARTE - MITOLOGIA VIKING

### VALHALLA

Valquírias e *einherjar*

## **GELO E FOGO**

Construindo o universo

## **DEUSES E DEUSAS**

Odin, o deus xamânico

Thor, o deus popular

Outros deuses

## **OUTROS SERES**

Gigantes

Anões

Elfos

As armações de Loki

## **RAGNAROK**

A morte de Balder

A batalha final

Um novo começo

Profecia ou recordação?

## **3ª PARTE - ANEXOS**

### **OUTRAS CRENÇAS**

Templos e espaços sagrados

A origem mítica das runas

Runas mágicas

Fantasmas

Espíritos ancestrais

*Landvaettir*

[A proteção dos deuses](#)

[O ser humano](#)

[Os postes de afronta](#)

[\*Seidr\*, a magia feminina](#)

[\*\*VIKINGS NA PENÍNSULA IBÉRICA\*\*](#)

[\*\*ALGUNS PERSONAGENS VIKINGS\*\*](#)

[\*\*LUGARES INTERESSANTES NO MUNDO VIKING\*\*](#)

[\*\*ACONTECIMENTOS IMPORTANTES NA CRONOLOGIA VIKING\*\*](#)

[\*\*OS VIKINGS NA INTERNET\*\*](#)

[\*\*A EXPANSÃO VIKING\*\*](#)

[\*\*AS NOVE NOBRES VIRTUDES DOS VIKINGS\*\*](#)

[\*\*GENEALOGIA DO ASGARD\*\*](#)

[\*\*BIBLIOGRAFIA\*\*](#)

1ª PARTE  
A ERA  
VIKING





**L**indisfarne, uma ilha a noroeste da Inglaterra. Sete de junho de 793, data inscrita na história a sangue e fogo. Os vikings assaltam um monastério cheio de objetos de valor e totalmente desprotegido. Começa oficialmente a “era viking”.

Neste país e em qualquer outro da cristandade, as guerras, os roubos e os assaltos eram frequentes. A vida humana parecia não ter importância, mas os recintos religiosos eram respeitados por todos. Por isso, o que os vikings fizeram foi algo insólito. Desde então, uma nova prece é escrita nos livros religiosos: *a furare normannorum liberanos Domine* (da fúria dos homens do norte, livrai-nos Senhor). Com o tempo, essa seria a frase mais repetida nos livros da história viking.

Seguramente, aqueles pobres monges do monastério saqueado se sentiram vítimas de algo que o profeta Jeremias já havia prenunciado muitos séculos antes: “Do norte surgirá o mal e cairá sobre todos os habitantes da terra.” Mais tarde, um monge francês resumiria suas ideias sobre os vikings nestes breves termos: “tropa sinistra, falange fatal, exército cruel”. Outro monge, neste caso irlandês e, portanto, mais desbocado, expressaria a mesma ideia, mais ou menos assim:

“  
*Ainda que houvesse cem cabeças de ferro forjado sobre um pescoço; e cem línguas afiadas, dispostas, frias e temerárias, em cada cabeça; e cem vozes loquazes, sonoras e incessantes em cada língua, não poderiam narrar ou enumerar o que sofreram em suas casas todos os irlandeses, homens e mulheres, laicos e clérigos, velhos e jovens, nobres e vassalos, em penúrias, ferimentos e opressão pelas mãos desses povos corajosos, coléricos e*  
”  
*absolutamente pagãos.*



Depois do ataque ao monastério inglês de Lindisfarne (793), imagens como esta foram vistas em muitos lugares das costas europeias. Graças ao pequeno calado de seus barcos, os vikings podiam aproximar-se de qualquer praia ou entrar pelos rios. Sua tática básica era o *strandhögg*, ataque surpresa, rápido e eficaz. (Romaria Viking da Catoira, Galícia)

Do outro lado do mapa, Fócio, patriarca ortodoxo, diria:

“  
*Uma nação obscura e insignificante, bárbara e arrogante, subitamente caiu sobre nós como uma onda do mar e, como um javali selvagem, devorou os habitantes desta terra como se fossem ervas. As crianças foram arrancadas dos colos de suas mães e seus corpos foram esmagados sobre as pedras, enquanto suas mães eram aniquiladas, acabando sobre os corpos convulsos de seus filhos. Os rios se converteram em correntes de sangue e nos lagos transbordavam cadáveres.*  
”

Por tudo isso, não é de se estranhar que aqueles que escreveram a história (os únicos que sabiam escrever até então) registrassem somente esta imagem, identificando todos os nórdicos como vikings, bárbaros impiedosos.

Foram necessários vários séculos para que a arqueologia trouxesse à luz tudo o que nos mostrou a face “construtiva” dos vikings, equilibrando assim a visão que se havia perpetrado daqueles “demônios chifrudos” caricaturados ao máximo.

Surgindo praticamente do nada, os vikings acabaram sendo o grande motor da Europa periférica (e pouco lhes faltou para sê-lo também da América). Tiveram barcos de guerra chamativos e velozes, os famosos *drakkars*; tiveram também barcos mercantes, os menos conhecidos *knars*. Estes últimos foram os mais vistos no seu tempo, navegando por mares e rios, difundindo a cultura e o comércio.

## SÉCULO VIII

Vamos fazer uma viagem no tempo... Vamos supor que estamos na Dinamarca, no fim do [século VIII](#), exatamente na Jutlândia, a península alongada, plana e pantanosa que aponta em direção ao norte. E já que podemos escolher, vamos fazer de conta que a celebração do *Jolblot*, a festa do solstício de inverno que marcava a entrada do ano novo, está prestes a acontecer. Assim, vamos imaginar que a terra está coberta de neve e o céu está escuro. Os campos estão desertos não somente por causa do frio intenso, mas também porque neste dia os vikings estão a ponto de comemorar uma de suas festas mais queridas.



Os vikings provinham basicamente das regiões costeiras do que atualmente chamamos Escandinávia. Originaram-se de uma mistura de proto-escandinavos, presentes na região desde a Idade do Bronze, e de algumas linhagens celtas e principalmente germânicas, tendo desenvolvido, ao longo dos séculos, uma cultura diferenciada. (Baixo relevo do Hotel Royal Viking, Estolcomo)

Vamos seguir um caminho e imaginar que nele encontramos várias pessoas agasalhadas com grossas capas de lã, cavalgando em seus pequenos cavalos nórdicos, todos exalando nuvenzinhas de vapor. Se alguém imaginou que os homens usam capacetes com chifres, que mude de ideia. Essa é uma das informações falsas que a história nos transmitiu sobre os povos nórdicos. Hoje sabemos com certeza que eles não usavam esses capacetes, pois foram encontradas milhares de tumbas em que o morto era enterrado com todo seu “equipamento de guerra”, e em nenhuma delas havia um único capacete com chifres. Eles também não eram muito altos, em termos atuais, a julgar pelo tamanho das tumbas. Por outro lado, se alguém imaginou estes cavaleiros loiros e de olhos azuis, pode mudar as cores de alguns deles, pois havia de tudo.

E isto não acaba aqui.

Se eles soubessem que nós os consideramos vikings, certamente cairiam na

risada. Eles são dinamarqueses e mantêm contato com os noruegueses e suecos através de estreitos braços de mar. Têm ainda um idioma comum e costumes semelhantes, porém é pouco provável que utilizassem uma denominação que designasse a todos igualmente. Mas com certeza, não se chamavam de vikings.

Então, por que os chamamos assim? Este povo nórdico entrou para a história principalmente pelas crônicas escritas por monges sobreviventes de assaltos realizados na Inglaterra, Irlanda ou França. E aqueles que promoviam as pilhagens, os roubos e os incêndios, esses sim eram vikings. Podiam proceder de qualquer região das terras nórdicas, porém a denominação de viking se referia somente aos que participavam de alguma daquelas expedições. O resto do tempo viviam em granjas como a que vamos visitar.

Lá, basicamente, cuidavam de suas plantações e de seu gado, mas também havia entre eles artesãos de todo tipo, que fabricavam ferramentas, móveis, armas, utensílios, enfeites, barcos... Faziam isso tanto para uso próprio como para trocar nos mercados onde costumavam praticar o comércio. Porque este povo, a quem durante séculos a história rotulou de bárbaros, foi o que abriu e manteve uma das maiores rotas comerciais de seu tempo, que ia da Groenlândia até Constantinopla, fundando, no caminho, cidades e estados e conseguindo algo parecido com o que, na Antiguidade, fizeram no Mediterrâneo os fenícios, os gregos e os romanos.

Mas vamos seguir a comitiva dos cavaleiros até seu destino: a granja de Thorsteinn, onde o *jarl*, chefe desta região, será o anfitrião neste *Jolblot*. No entanto, este não é o único motivo da visita. Um dos cavaleiros é um jovem chamado Ragnar. Ele é filho do rei Sigurd Ring e dará muito o que falar no futuro. Ainda que seja valente e esteja suportando bem a longa viagem sob as inclemências do tempo, observa-se em seu rosto certa preocupação. É que está para acontecer uma mudança importante em sua vida. Como é de costume entre muitas famílias vikings, sobretudo as que gozam de prosperidade e mantêm laços de amizade com outras famílias semelhantes, as crianças vão passar longas temporadas, às vezes vários anos, em outra granja, onde os proprietários se encarregarão de completar sua educação. Acontece que alguns pais tendem a ser muito tolerantes e outros muito exigentes e as duas coisas podem ser negativas para um jovem que tem que se preparar para um tipo de vida em que, continuamente, suas aptidões para a sobrevivência

são colocadas à prova.

Na granja de Thorsteinn ele não terá nenhum tipo de condescendência por ser filho de quem é, já que justamente por isso terá que preparar-se para resolver todo tipo de problema e demonstrar, em todo momento, que possui o que os nórdicos chamam de *hamindja*, ou seja, a proteção dos deuses, que entre nós pode ser chamada de boa sorte. E é por isso que é necessário demonstrar que se possui grandes doses de valor, coragem e audácia. Os deuses vikings não protegem os fracos e, da forma como cada um reage diante dos problemas que surgem em sua vida, dependerá sua boa fama, que é o mais importante tanto no presente como no futuro. Como afirma o *Havamal*, uma espécie de “livro da sabedoria” atribuído ao deus Odin, “você morrerá assim como todos, porém, há algo que sempre será lembrado: a reputação do morto.”

Quando chegar o momento, Ragnar não decepcionará ninguém. Agora tem 12 anos. Só faltam dois para que seu pai lhe entregue seu melhor barco e o comando de seus melhores homens para que, como em um violento ritual de iniciação, comece a marcar seu lugar no mundo como um viking.

## **VIKINGS GRANJEIROS**

A comitiva chega à granja e recebe as boas-vindas de Thorsteinn, que é um homem de certa idade, porém alto e robusto. Com sua cabeleira loira e sua barba trançada, representa o arquétipo do viking que a história, nem sempre de modo adequado, nos legou. Trata-se de um personagem importante. Sua fama é bastante conhecida entre os dinamarqueses, principalmente desde sua participação, junto com uns amigos noruegueses, no assalto à ilha inglesa de Lindisfarne, depois do qual toda a cristandade soube da existência daqueles ferozes demônios.

O assalto a Lindisfarne não foi sua primeira participação como viking, já que havia deixado sua marca em alguns povoados costeiros do mar Báltico e da Frisia (atualmente Países Baixos). Em algumas delas esteve lado a lado com o rei Sigurd Ring, de quem chegou a salvar a vida e com quem fez um “pacto de irmanação”. Foi assim que conseguiu a maior parte de sua riqueza e, tão ou mais importante, boa fama entre seus iguais.

Já tem quase cinquenta anos, o que o torna praticamente um ancião, pois são poucos os vikings que passam dos quarenta. Mesmo assim, mantém sua força e seu olhar altivo e brilhante. E, ainda que já tenha deixado para trás o espírito aventureiro que o levou a combater em guerras ao lado do rei ou a participar de assaltos vikings ao longo dos quatro mares, ainda sonha em morrer com a espada nas mãos.

Tudo acontecerá a seu tempo. Porém, o fato de ter alcançado essa idade nesse estado de saúde já é uma grande proeza, fruto de sua força e inteligência; e também de ter tomado as decisões certas nos momentos necessários e de ter sido tão generoso com seus amigos como impiedoso com seus inimigos. No entanto, nenhum viking deseja morrer de velhice, arrastando achaques ou doenças. Quem acaba assim é chamado de “morto sobre a palha”, como se fosse uma vaca no estábulo. Não é uma metáfora das mais agradáveis, já que dá a entender que quem termina assim é de uma categoria inferior, contradizendo as ideias de outros lugares segundo as quais a morte iguala a todos. Nessa época, qualquer bom viking deseja morrer combatendo um inimigo digno e assim chegar ao Valhalla, onde esperará a chegada do *Ragnarok*, o fim dos tempos.



Havia muitos tipos de casas na “era viking”, dependendo da altitude e da disponibilidade de madeira. A casa de Thorsteinn pode ter sido como esta réplica: retangular, com alicerce de pedra, paredes de grandes tábuas e teto de ripas de madeira. Outras podiam ser de tijolo, pedra ou caniço entrelaçado e com teto de palha. (Fyrkat, Dinamarca)

O jovem Ragnar lança um olhar e comprova que a prosperidade e a boa fama de que goza este que fará as funções de seu padrinho é exatamente o que lhe haviam dito. A propriedade conta com 12 edifícios. Dois a mais do que em sua própria granja. Nela tudo está bem cuidado. Sinal que há muita gente para trabalhar e, sobretudo, que estão bem supervisionados pelo chefe e sua esposa. Logo ele terá tempo de conhecer cada uma das estâncias. No momento, porém, Thorsteinn o convida a conhecer o edifício principal: a *skali* ou “casa longa”. Havia muitos tipos de casas no tempo dos vikings; esta, porém, era mais comum nas regiões onde abundavam as árvores (mais tarde, na Islândia e Groenlândia, por não haver bosques, as casas seriam construídas com pedra e carvão). O edifício é amplo, com o teto bem alto e em forma de quilha de barco invertida. Ali moram quarenta pessoas: Thorsteinn, suas três esposas e seus dez filhos, além de outras famílias com

as quais eles têm vínculos de parentesco.



Os objetos de uso cotidiano eram pendurados no cinto, pois não havia bolsos em suas roupas. No caso das mulheres, era comum trazerem faca, tesouras, rascador para acender o fogo e uma sacola de couro para guardar pequenos objetos. (Fyrkat, Dinamarca)

Ali há também cinco escravos (*thralls*), capturados em guerras, que realizam as tarefas mais pesadas da granja. Eles dispõem de uma cabana à parte, porém não têm direitos. A maioria dos escravos era comprada em mercados. Alguns, porém, podiam ser vikings que não conseguiam pagar suas dívidas e por isso tinham que trabalhar para seus credores. Em ambos os casos podiam chegar a comprar sua liberdade. Quando isto ocorria, era feita uma festa (*frelsisol*) em que o escravo servia cerveja pela última vez a seu senhor. Nelas também se sacrificava um cordeiro. O novo (quase) homem livre, se não contava com outros recursos, poderia permanecer na granja. Neste caso, ele se colocava em uma situação perigosa, já que poderia ser reescravizado por “falta de gratidão”.

Nas imediações da granja, separada das outras pelas plantações e pelas

pastagens, há outras três famílias de homens livres (*carls*) a quem Thorsteinn cedeu parte de suas terras em troca de sua lealdade e ajuda incondicional, sempre que necessário.

Entramos na casa. Talvez seu odor nos pareça um pouco forte. Nela não há muita ventilação: somente a que vem de uma porta e uma abertura no teto, por onde escapa a fumaça. Há também o cheiro das lâmpadas, normalmente de sebo de baleia, que impregna o ambiente. No entanto, não há o odor exalado pelas pessoas já que todos os sábados (*vatdagr*, dia do banho) elas se asseiam e lavam as roupas, práticas que em muitos lugares do restante da Europa eram feitas somente duas vezes no ano: na primavera e no outono, antecipando-se às épocas de calor e frio. E não em todas as partes. Algum tempo mais tarde a Igreja Católica recriminou os cruzados por terem adotado alguns costumes nocivos dos muçulmanos, entre eles, tomar banho com frequência.

Um cronista inglês anônimo deixou escrito que os dinamarqueses (assim eram chamados pelos ingleses, ainda que fossem nórdicos de outro país) “tomam banho todos os sábados, penteiam-se todos os dias e trocam de roupa com frequência.” Porém, tudo isso era descrito como algo tão surpreendente quanto negativo, pois, segundo ele, o faziam “para conquistar a castidade das inglesas e procurar como amantes as filhas dos nobres”. Pode ser que também o fizessem para conquistar o coração das damas inglesas, mas, em qualquer caso, eram costumes já praticados habitualmente, ainda que não fossem realizados de modo muito refinado, tal como descreveu o embaixador persa Ibn Fadlan quando constatou que todos se lavavam com a água de uma mesma tina.

Vamos prosseguir com a casa: ela tem uma lareira central alongada e rodeada de pedras. Sobre o fogo há vários caldeirões. Há também umas grelhas e um espeto para outros tipos de comida. As mulheres realizam todo tipo de atividade: amassam o pão, cortam verduras, preparam os pratos, as colheres de madeira (cada pessoa carrega sua própria faca e os garfos ainda não foram inventados) e os chifres para beber. Como Thorsteinn é muito rico, pode dar-se ao luxo de ter também algumas taças de cristal que chegaram até suas mãos depois de atravessarem meia Europa, de mercado em mercado, e inclusive alguns cálices, frutos de seus saques em territórios cristãos.

Nas paredes, como objetos de decoração, há armas e escudos. Alguns são

troféus de guerra conquistados de inimigos. Há inclusive espadas dentadas ou escudos partidos com manchas de sangue. Ao longo das laterais há umas plataformas de madeira cobertas com peles ou mantas de lã. São camas de noite e assentos de dia. Não há dormitórios separados (não no sentido de intimidade como entendido hoje em dia, já que não existia uma vida privada diferente da pública). Cada família guarda seus pertences em arcas com fechaduras. Suas chaves são penduradas nos broches (não há botões e casas) que unem os suspensórios aos vestidos das mulheres, pois são elas que detêm a responsabilidade sobre a propriedade da família. Também pertencem a elas os diversos teares com os quais fabricam todas as peças de lã e linho de que necessitam os membros dessa comunidade. Como a roupa não tem bolsos, tudo o que eles e elas podem precisar em seus afazeres cotidianos trazem pendurados nos cintos.

Thorsteinn, como chefe da granja, dispõe de um pequeno luxo em reconhecimento de sua autoridade. É o setial, uma poltrona sobre um tablado que o coloca acima dos outros. Apesar de haver bons artesãos na granja, a poltrona foi feita por um entalhador itinerante que lavrou as tábuas de carvalho com imagens de barcos e orlas entrelaçadas. Foi um presente de sua primeira esposa, no tempo em que ainda era sua única mulher.

As poltronas deste tipo têm, na parte posterior, umas longas pilastras (*ondvegissulur*) às quais os vikings dão grande importância. Em caso de ter que abandonar definitivamente sua casa, sempre as levarão consigo e, antes de chegar à nova terra, no caso de uma viagem de colonização, lançarão as madeiras na água para que os deuses que os protegem e os espíritos tutelares da nova terra dirijam-nas para um lugar mais seguro para que se instalem. Assim narram muitas sagas dos pioneiros da Islândia.

No entanto, não será neste edifício que se celebrará o *Jolblot*. Thorsteinn dispõe de um salão especial para os grandes banquetes, o que ocorre com bastante frequência, pois esta é a melhor maneira de manter sua fama. Principalmente agora quando já não “sai como viking” há várias temporadas, nem participa em guerra alguma. Houve um tempo em que teve a seu serviço cerca de uma dúzia de bons guerreiros que o seguiam incondicionalmente e que teriam dado, em qualquer momento, a própria vida por ele. Este salão era a residência deste pequeno exército durante os meses inativos de inverno.

## ***BERSERKERS*, OS GUERREIROS DE ODIN**

As grandes batalhas protagonizadas pelos vikings ainda estão por acontecer. Tanto os reis como os *jarls* dispõem de um tipo de força que quase podemos chamar de guarda pessoal. Entre estes homens era comum haver alguns *berserkers*, denominação que aparece nas sagas referentes aos guerreiros que combatiam em estado de transe (*berserkergang*), com extrema ferocidade e empregando uma força descomunal. Além disso, não tinham a menor preocupação com as armas do inimigo, já que eles eram “aqueles a quem o ferro não podia ferir”.

A palavra *berserker* tem duas acepções. Pode significar “sem camisa”, pelo costume que tinham de rasgar as próprias roupas e de combater nus. Ou, ainda, pode ser uma derivação de “pele de urso”, por eles costumarem cobrir-se com uma capa deste material. Há também o termo *ulfhednar*, menos conhecido, em que o urso é substituído pelo lobo.

Não se sabe ao certo em quem ocorria estas “alterações de conduta”, nem se alguns indivíduos eram especialmente escolhidos; porém, parece que o *berserkergang* estava relacionado com a ingestão de fungos alucinógenos, mais especificamente a *Amanita muscaria*, abundante entre os bosques de bétulas da Europa nórdica. Diziam que quando o deus Odin galopava, da boca de seu cavalo caía uma espuma vermelha que, ao atingir o solo, se transformava neste fungo. Sem dúvida, o uso de drogas estava relacionado a algum culto secreto a Odin e a algum ritual de iniciação especialmente violento. Provavelmente, a transformação psíquica e o desenvolvimento da força estavam relacionados a certo tipo de hipnose.

Quando estavam nesse estado, supõe-se que não convinha aos integrantes de seu bando colocar-se diante deles, pois é possível que eles não estivessem em condições de distinguir amigos de inimigos.

No entanto, quando finalizavam o combate e a fúria diminuía, o esgotamento físico os deixava totalmente inúteis, chegando a haver casos de morte por desidratação em indivíduos que não tinham nenhum ferimento.

Mas vamos seguir com a celebração do *Jolblot*.

## OS CHIFRES, SÓ PARA BEBER

Enquanto os escravos levam ao salão tudo o que será necessário, no exterior, homens, mulheres e crianças se concentram ao redor de uma grande fogueira. Alguns tocam música utilizando harpas, flautas de osso e tambores; às vezes, o próprio Thorsteinn toca um antiquíssimo *lur* de bronze que, há gerações, faz parte do patrimônio da família. Seu som rouco se sobrepõe a toda confusão, chegando bem longe. Atribui-se a este instrumento o poder de afastar os espíritos negativos que poderiam estar rondando a granja. Nada, nem ninguém, vai impedir esta celebração.

Os convidados que vão chegando são recebidos com um chifre bem cheio de *jolaol*, uma cerveja com especiarias elaborada especialmente para esta festa. É claro que os que sentem mais frio tomarão também um pouco de *mjöd*, hidromel ou mel fermentado, que os aquecerá por dentro tanto quanto a fogueira por fora. Todos levam um presente para Thorsteinn e sua família. Quando a festa acabar serão recompensados com outro de semelhante valor. O jovem Ragnar leva um, enviado por seu pai: um chifre de ouro para beber. Trata-se de um objeto muito antigo que fez parte de muitas pilhagens, umas vezes roubado dos vivos e outras dos mortos. Thorsteinn passa os dedos pelas figuras em relevo, que representam uma espécie de ritual de um povo antigo, com pessoas que usam longos chifres sobre a cabeça. Séculos mais tarde, esse chifre, descoberto no sul da Jutlândia, dará origem à crença de que os vikings usavam capacetes com chifres.



Chifres para beber com decoração tipicamente viking. Os mais luxuosos podiam ser entalhados em prata e pedras preciosas e dispor de um suporte metálico. Costumavam brindar dizendo a palavra *skal*, da qual deriva *skull*, “crânio”. Isso acontecia devido a reminiscências de tempos passados, quando era costume beber no crânio dos inimigos. (Harnarfjordur, Islândia)

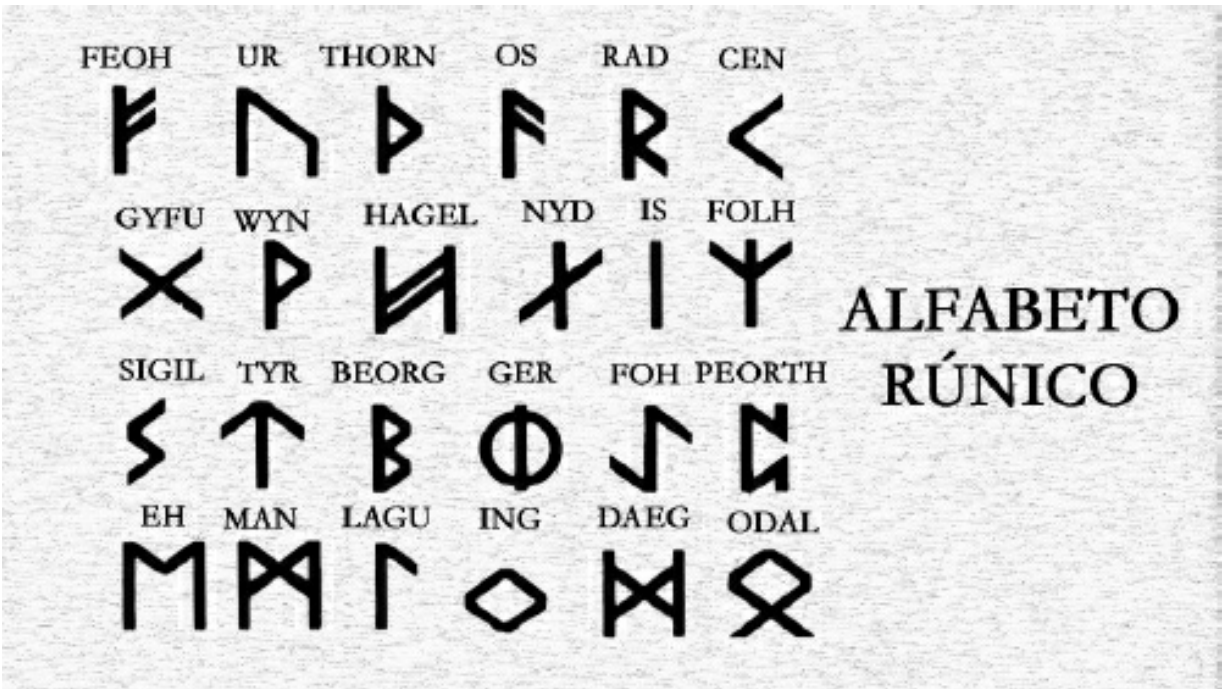
Depois que os animais – que serão comidos mais tarde – são sacrificados em homenagem aos deuses, como se faz nas celebrações, todos se acomodam no interior do salão, que tem assentos escalonados como se fossem arquibancadas. Enquanto a carne é assada nos espetos, as pessoas cantam e dançam, parando de vez em quando para que Thorsteinn proponha um brinde em homenagem a algum dos muitos deuses em que os vikings acreditam. Ainda que o principal seja Odin, o deus caolho chefe do Asgard, a maioria se sente mais próxima de Thor. Por isso, o amuleto mais usado é seu martelo pendurado sobre o peito. De fato, o nome de muitas pessoas e lugares tem sua origem no nome deste deus. É o que ocorre com nosso Thorsteinn (pedra de Thor).

Por fim, a comida chega. A carne de javali é o prato típico desta festa por

ele ser o animal do deus a quem são especialmente feitas as homenagens: Frey. Os chifres com *jolaol* passam continuamente de mão em mão e de boca em boca. De vez em quando, alguém recita um poema heróico, rememora alguma aventura excitante ou propõe um brinde ao generoso anfitrião “por um ano de boa colheita e paz” ou pelos *minni* ou antepassados, que merecem ser lembrados. Seguem as canções e as danças até altas horas da noite e todos continuam bebendo até se saciar. Em uma festa como esta a comida é importante e bastante apreciada. Porém, esta é principalmente uma ocasião para beber; tanto que para celebrá-la, eles a chamam de *drekka jol*, “beber o *jol*”. Nem é preciso mencionar que todos acabarão bêbados. Talvez alguém diga algo inapropriado a outro convidado, o que em diferentes circunstâncias possivelmente lhe custaria a vida. Porém, nestas festas, certamente ninguém levará em conta o que se diz em estado de embriaguez. Durante o dia, os *jolegeiti*, jovens disfarçados de cabras, farão todo tipo de travessuras. No início da tarde, voltarão as fogueiras, os sacrifícios e a nova celebração.

Isso continuará durante 13 noites (os vikings contavam os dias por noites e os anos por invernos): seis antes e seis depois da sétima noite, a “noite mãe”, quando subirão uma pequena colina cantando, gritando e tocando trompas de madeira para despedirem-se do sol (por este costume seriam denominados “adoradores do sol” por alguns muçulmanos). Pouco a pouco esse sol parecerá afundar-se por trás do mar, cedendo seu poder à noite, o que representava o começo – neste caso – tanto do novo dia como do novo ano. Eles não sabem, mas segundo o calendário cristão, também ocorrerá a mudança de século.

Depois de 13 noites e terminada a ressaca da festa, os convidados regressam a suas casas e a granja de Thorsteinn retorna a seu ritmo normal. O inverno segue seu curso normalmente. Continuam as nevadas e os caminhos se tornam intransitáveis. Os lagos congelam e as noites seguem parecendo eternas. Esta falta de atividade será motivo de tédio ou depressão? Nada disso.



As letras do alfabeto rúnico com seus respectivos nomes.

Há muito foram inventados os esquis, os trenós, as raquetes para caminhar sobre a neve e os patins de ossos para deslizar sobre o gelo. De vez em quando, os homens saíram para caçar ursos ou renas. Quando as inclemências do tempo os impedirem, as mulheres prosseguirão com os tecidos de seus teares, os artesãos entalharão as madeiras ou darão forma às joias. Uns e outros jogarão o *hneftafi*, um jogo de mesa nativo, ou outros estrangeiros, como os dados ou as damas.

E os mais velhos ensinarão aos jovens, diretamente ou por meio de histórias, um código de honra baseado nas nove nobres virtudes, que poderiam ser resumidas mais ou menos assim: coragem (seja audaz e valente; lute por suas convicções); honra (aja com nobreza e segundo seus princípios); hospitalidade (compartilhe as coisas livremente com os outros, principalmente com os viajantes que pedem auxílio em sua casa); trabalho (permaneça ativo e trabalhe sempre, dando tudo de si); lealdade (mantenha-se fiel a si mesmo, a sua família, amigos, aos grupos dos quais faça parte e aos deuses e deusas); sinceridade (seja sincero, em todas as ocasiões, com os outros e consigo mesmo); autonomia (tenha personalidade, liberdade e bom juízo para agir livremente); autodisciplina (lute contra a desordem interna e

externa e cresça como pessoa) e perseverança (alcance tudo a que se proponha e faça as coisas até sentir que elas estão completas e bem feitas).

Alguns também aproveitarão este tempo para aprender a escrita rúnica. Vamos saber um pouco mais sobre isto: o alfabeto rúnico recebe o nome de *futhark* por serem estas suas seis letras iniciais (Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido e Kenaz). Não se sabe se a ordem das letras dizia respeito a algum tipo de sequência conceitual relacionada com sua forma de vida e pensamento.



Os vikings usavam a linguagem rúnica para comunicar-se por escrito. O lugar mais estranho onde um viking escreveu runas é neste leão que esteve no porto El Pireo, Atenas, e que agora se encontra em Veneza. (Réplica do Museu de História, Estolcomo, Suécia)

Houve três *futharks* históricos: o original germânico, de 24 runas; o anglo-saxão, de 33 e o nórdico, de 16. Não se sabe bem o motivo pelo qual os nórdicos reduziram o *futhark* inicial de 24 signos para 16, no começo do [século IX](#), precisamente quando eles, devido ao contato com outros países, enriqueciam sua linguagem com novos fonemas. Justamente por esse motivo, os anglo-saxões haviam aumentado o número de runas para 33. De qualquer

modo, os vikings reduziram os signos de som semelhante (p,b,t,d) a uma única runa. Talvez, fosse simplesmente uma maneira de torná-lo mais acessível às massas dentro de uma espécie de programa de alfabetização, já que, à parte seu uso mágico, o alfabeto rúnico devia ser conhecido por bastante gente, já que muitos objetos de uso cotidiano encontrados em restos arqueológicos vikings, como pentes, bengalas ou joias, tinham os nomes de seus proprietários gravados com runas e, às vezes, com algum tipo de mensagem rúnica simples. Também se escrevia com runas em tabuinhas, usadas principalmente por comerciantes e reis. Elas podiam tanto ser um calendário, uma declaração de guerra ou algumas anotações financeiras.

O nome de cada runa é um elemento associado à vida cotidiana daquele povo: o gado, a colheita, o gelo, o sol, a água, a roda. Ao mesmo tempo, simbolizam uma força da natureza ou um conceito, como a criatividade, a destruição, a força. Cada runa está associada também a uma árvore ou a uma planta. E não seria muito descabido pensar que havia clãs com nomes rúnicos, principalmente os que representam animais que, em caso de guerra, figurariam nas bandeirinhas de identificação de cada grupo adversário.

Alguns runólogos afirmam que o *futhark* representa o ponto de vista masculino e patriarcal das culturas que o usaram já que, aparentemente, não há nas runas nenhum conceito dos tradicionalmente associados ao mundo feminino (ainda que as mulheres também pudessem conhecê-las; como veremos mais adiante, elas tinham sua própria magia e seus métodos). O curioso é que também não havia nenhuma relação com o conceito de realeza ou soberania. É que no mundo viking original, antes da chegada das influências feudais europeias, o rei era alguém a quem se elegia e a quem se podia destituir se não correspondesse às expectativas. Nas colônias da Islândia e da Groenlândia nem sequer chegou-se a nomear monarcas.

Temos já a todos ocupados durante o dia, trabalhando, entretendo-se e aprendendo. Porém, a longa noite de inverno permite outro tipo de atividade: depois do jantar, alguém reviverá, ao redor da luz da fogueira, a magia dos velhos tempos, narrando sagas e lendas repetidas centenas de vezes, mas que serão sempre esperadas como se fosse a primeira vez.

Vamos ouvir o próprio Thorsteinn narrar, a seu modo, parte da *Saga de Volsung*:

“

Volsung vivia em Branstock, a enorme casa construída ao redor de um gigantesco carvalho, cujo tronco nem vinte homens podiam abraçar e cujos galhos serviam como teto. Ali teve um casal de gêmeos: o valente Sigmund e a bela Signy. Além de alguns bastardos que nasceram mais tarde. Todos cresceram fortes e bonitos.

Quando atingiu a idade adequada, a mão de Signy foi entregue a Siggeir, de Gotland. Ali chegou esse rei acompanhado de seus melhores homens. Tudo ocorreu de modo habitual, porém, logo que terminou a cerimônia, chegou um ancião de longas barbas brancas que usava um chapéu tão largo que quase lhe cobria o rosto e, sem cumprimentar ninguém, deixou cravada uma espada no carvalho. Disse, então: “Presenteio esta esplêndida espada forjada por anões a quem for capaz de retirá-la daqui”.

Ninguém soube dizer depois o que aconteceu com o ancião. Porém, imediatamente, um após o outro, todos os homens gastaram inutilmente suas forças tentando retirar a espada. Quando todos se convenceram de que nenhum deles era o escolhido, se entregaram a uma bebedeira que os fez esquecer aquela pequena afronta. Então, o jovem Sigmund, que não tinha ninguém da sua idade com quem compartilhar a festa e, farto das algazarras e grosserias daqueles guerreiros toscos, levantou-se para observar de perto as inscrições rúnicas da espada. Pôs suas mãos sobre o pomo e, sem que sequer tivesse a intenção, a espada deslizou suavemente para fora do tronco.

Pouco a pouco, todos ficaram em silêncio e todas as faces enrubescidas pela bebida e pelo calor da fogueira voltaram-se para ele. Siggeir, que não havia participado da prova devido a sua condição real e também por ter visto o fracasso de seus melhores guerreiros, ofereceu-lhe ouro em troca da espada. Quantidade que dobou várias vezes, ao receber sempre resposta negativa do jovem. Volsung preferiu não persuadir seu filho a vendê-la, tendo em conta as palavras ditas pelo velho visitante.

O Rei Siggeir recebeu tão mal essa atitude que no dia seguinte regressou a sua terra quando ainda deveria prosseguir a festa de casamento. Antes, porém, fez Volsung prometer que iria visitar suas terras de Gotland.

Passado algum tempo, Volsung, junto com seus filhos e alguns de seus homens, lançou-se ao mar em um barco de guerra sem carranca na proa, que os levou com bons ventos até Gotland. No entanto, logo após sua chegada e desembarque, receberam a precipitada visita de Signy, que os preveniu para que partissem imediatamente já que Siggeir havia preparado uma armadilha com a intenção de matá-los.

Porém, seu pai se negou categoricamente: “Não atingi esta idade fugindo de meus inimigos, se minha morte deve acontecer aqui, que assim seja.”

No dia seguinte, Volsung e seus homens chegaram diante da fortaleza de Siggeir. Este, como viu que os visitantes chegavam preparados para qualquer coisa, imaginou ser inútil fingir. Assim, iniciou-se a inevitável luta. Como as forças de Siggeir eram muito superiores, somente sobreviveram à matança os três filhos de Volsung.

Diante dos pedidos de Signy, o marido não matou seus irmãos, ainda que o castigo que lhes impôs foi muito pior já que nessa noite começava a lua cheia.

Amarrados a uma árvore, foram testemunhas da chegada de um grande lobo que devorou o mais jovem deles. A noite seguinte aconteceu o mesmo com outro irmão. Depois de ser avisada do que estava acontecendo, Signy teve uma ideia para salvar Sigmund. Mandou que um empregado untasse com mel o rosto de seu irmão.

Quando, à noite, o lobo chegou, não pode resistir ao doce aroma e começou a lambê-lo o rosto até que enfiou a língua na boca de Sigmund. O garoto, então, mordeu-a com muita força e aguentou firme as terríveis sacudidas da besta até que, ao final, as cordas que lhe amarravam à árvore se romperam e o lobo morreu banhado em sangue, tomando, finalmente, o aspecto da mãe de Siggeir, que era uma bruxa capaz de tais transformações. Sigmund regressou a sua terra.

Passaram alguns invernos. Apesar de haver tido um filho de Siggeir, Signy não conseguia pensar em outra coisa que não fosse vingar a morte de seu pai e de seus irmãos. Essa ideia fixa corria-lhe as entranhas, impedindo-a de ser feliz.

Um dia, enquanto seu marido lutava em uma longa guerra contra os svear, ela subiu em um barco com seu filho e dirigiu-se à terra dos Volsung, à procura de seu irmão. Os dois se alegraram com o reencontro ainda que Sigmund tenha se perguntado sobre o verdadeiro motivo daquela visita.

“Já não posso mais viver pensando que meu pai ainda não foi vingado”, disse-lhe Signy. “E te trouxe meu filho para que o ponhas à prova para sabermos se ele tem o valor de um Volsung. E, se o tem, prepara-o como homem para que faça parte da vingança de nossa família.”

Indicando um saco de farinha onde havia colocado uma serpente, Sigmund disse ao garoto que preparasse o pão enquanto eles iam ao bosque à procura de lenha.

Quando voltaram, o pão estava por fazer. “Vi mover-se algo por dentro da sacola e fiquei com medo”, disse o garoto.

“Nesse caso, você não merece continuar vivendo”, disse-lhe friamente sua mãe. E ela mesma o matou.

Signy, ainda mais tomada pelo dever sagrado de vingar seus familiares, idealizou outro plano. Precisava ter um filho de alguém que transmitisse a ele a valentia dos Volsung. E esse só podia ser Sigmund. Ele, no entanto, disse não à proposta de sua irmã.

Desse modo, ela ofereceu uma boa quantidade de ouro a uma jovem bruxa com certas habilidades especiais e em troca conseguiu que elas trocassem de aparência entre si durante três noites seguidas. E Signy, sob o aspecto da bruxa, deitou-se com Sigmund sem que ele sequer suspeitasse da troca.

Assim nasceu Sinfjotle, em cujas veias corria o sangue dos Volsung. Ainda pequeno soube por sua mãe de sua autêntica e única estirpe, da morte de seu avô e demais parentes e da necessidade de vingança contra o homem que, iludido, se considerava seu pai.

O tempo passou. Quando sua mãe considerou que ele já tinha uma idade adequada e aproveitando que Siggeir estava em guerra mais uma vez, levou-o até Sigmund. Este aplicou-lhe a mesma prova que ao outro garoto e quando voltaram do bosque, o pão estava feito.

“Você viu que algo se movia no saco?”, perguntou-lhe Sigmund. O jovem respondeu: “Sim, nele havia uma serpente, porém, nem dei conta e tirei a farinha para fazer o pão, como você havia mandado.”

Signy voltou a sua fortaleza cheia de orgulho e deixando o pequeno Sinfjotle a cargo de seu irmão.

O tempo passou. Pai e filho marcharam para Gotland, porém, lá caíram em uma armadilha preparada pelo rei Siggeir. Este, além de alegrar-se de ter em suas mãos a espada que aquele enigmático ancião havia deixado no dia de seu casamento, ordenou que eles tivessem uma morte tão lenta quanto horrível: que fossem enterrados vivos.

*“Vocês vão direto pra o Hel”, decretou Siggeir. “E não terão a mínima chance de se reunir com seu pai, que, ao menos, morreu honrosamente atravessado por minha espada.”*

*Sob a luz de tochas, seus homens cavaram uma fossa com o entusiasmo próprio da vitória e dos chifres de cerveja que corriam de mão em mão. Ali jogaram pai e filho. Porém, antes que lhes jogassem por cima uma pedra rúnica roubada dos svear, Signy aproximou-se, escondendo-se nas sombras e deixou cair ali a espada de Sigmund.*

*Quando todos foram dormir, Sigmund e Sinfjotle se alternaram no uso da espada até que conseguiram quebrar a pedra e escapar de sua tumba-prisão. Por causa da bebedeira e da certeza de que naquela noite não teriam mais problemas, ninguém havia ficado montando guarda. Eles, então, amontoaram uma grande quantidade de lenha ao redor da casa de Siggeir e incendiaram-na, tomando o cuidado de ficar na porta para matar os que tentassem fugir por ela.*

*Sigmund alertou sua irmã para que saísse dali com tudo o que pudesse carregar, porém Signy disse-lhe: “Passei a metade da minha vida preparando esta vingança. Cheguei a matar meu primeiro filho porque ele não tinha coragem suficiente para realizá-la. E agora me sinto orgulhosa por Sinfjotle nos ter ajudado, demonstrando que é um Volsung. Siggeir morreu asfixiado pela fumaça. Atingi o propósito que me manteve viva durante estes anos tristes. Agora não me resta mais nada”.*

*“Mas você deve voltar a viver em nossa casa, lá no bosque onde nascemos”, disse-lhe Sigmund.*

*“Saí daquela casa forçada pelo casamento”, respondeu Signy. “Agora posso escolher o que fazer da minha vida. E escolhi a morte. Morrerei livremente ao lado do marido com quem me obrigaram a casar.”*

*Deu um último abraço em seu irmão e em seu filho e entrou na casa que já estava a ponto de ser devorada pelas chamas.*

*Eles, com a consciência tranquila pelo dever cumprido, regressaram a Branstock, a*

*enorme casa construída ao redor de um gigantesco carvalho.*”

## SÉCULO IX

*Vamos dar um salto no tempo, mas não no espaço. Continuamos na mesma granja, mas algumas décadas mais tarde. Há alguns dias terminou o *sirgblot*, a festa com que se dão as boas-vindas à primavera. O silêncio branco foi substituído pelo rumor do povo, pela passagem da água por entre os leitos dos rios, pelo ranger das carruagens nos caminhos, pelas marteladas dos artesãos ou as brincadeiras das crianças, além de todo tipo de gorjeios, cacarejos, grasnidos, balidos...*

A roda da vida continua. A granja está maior, pois agora é habitada por cinquenta pessoas. Alguns edifícios continuam iguais, outros mudaram e também há os totalmente novos: armazém, celeiro, estábulo, ferraria, oficina de artesãos, alpendres para os utensílios de pesca e de agricultura e até o pequeno grande luxo de uma cervejaria e uma latrina comunitária coberta. Tudo isso é um bom sinal de prosperidade.

## **RITOS DE PASSAGEM: DO NASCIMENTO À MORTE**

Agora o chefe da granja é outro Thorsteinn, viking e mercador ao mesmo tempo. É neto daquele que conhecemos e tem duas esposas e cinco filhos vivos. O último nasceu há nove dias e, portanto, hoje vai receber seu nome.

Vamos observar a cerimônia:

Seu pai o toma nos braços e realiza o *ausa vatni*, ou seja, ele borrifa água sobre a criança três vezes com um galho (não no sentido cristão do batismo, que em nórdico recebeu o nome de *skirn* ou purificação). Depois lhe faz o signo de Thor (um T invertido, com o punho), invocando a proteção deste deus e lhe dá, finalmente, um nome. A partir disso, um espírito habita este corpo e o novo indivíduo já é oficialmente um membro da família. E, por extensão, de toda a comunidade, com tudo o que ela supõe. Além disso, hoje se plantará uma árvore em sua honra.

Se este bebê tivesse nascido com algum tipo de deformação, teria sido *úborin börn* ou “não aceito” e exposto, ou seja, abandonado ao ar livre durante a noite para que morresse, provavelmente devorado por animais. É o pai quem tem essa prerrogativa na sociedade viking. Porém, se ele não estivesse presente, seria a mãe que exerceria esse poder sobre a vida e a morte de seu filho. (Na Noruega, depois da implantação do cristianismo, foi mantida por um tempo uma forma alternativa de exposição para um bebê com deformações: ele era levado à igreja mais próxima, onde era batizado; depois podia ser exposto em um lugar que não fosse frequentado nem por homens, nem por gado).

No entanto, se tudo estiver bem, o corpo do bebê recebe alma e nome, já que estes dois conceitos estavam diretamente entrelaçados e determinavam, de alguma maneira, o futuro do novo ser. Por isso, era bastante comum que

ele recebesse o mesmo nome de algum familiar falecido recentemente, porque se acreditava que assim teria algumas das características daquela pessoa e, inclusive, que seu espírito retornaria à família dentro desse novo membro.

O sobrenome era formado com o acréscimo do sufixo *son* ou *dottir* (filho/a de) ao nome do pai. Neste caso, Thorsteinnson. Em alguns casos, a criança recebia também um nome “carinhoso”, que era usado exclusivamente por familiares e amigos. Anos mais tarde poderia receber um *heiti* ou apelido, o que era muito comum, talvez devido ao repertório limitado de nomes nativos para uma população que crescia tanto. Este poderia refletir características físicas (*sterki*, forte), costumes (*mjöksiglandi*, viajante), temperamento (*hardrade*, impiedoso), profissão (*smildur*, ferreiro), crenças (*kristni*, cristão). Existem alguns apelidos que ficaram registrados em sagas; porém, se desconhece seus significados, como *buna* e *bjolan*.

Também existiam cerimônias para adotar oficialmente um filho, quando o jovem era apresentado à comunidade por seu novo pai. O novo membro da família teria acrescentado em seu sobrenome o sufixo *fostri*. Se o pai tinha um apelido mais usado que seu nome, este se formaria com o sufixo, como ocorre com o protagonista da *Saga de Gisli Sursson*, sendo Sur o apelido de Thorbjorn, seu pai.

Assim, temos um novo membro na granja. No entanto, faz uma semana que outro se foi: o pai de Thorsteinn. Aquela cerimônia anda está na memória de todos.

Ao amanhecer, vários homens saíram com suas ferramentas em direção a um determinado lugar da costa, onde cavaram um longo buraco, grande o suficiente para caber o barco do morto (uns 50 metros de profundidade). Enquanto isso, outros cortaram os troncos com os quais o carpinteiro confeccionou a câmara fúnebre, como se fosse uma pequena casa com as paredes decoradas com tapeçarias.



Carpinteiro usando uma machadinha para polir uma tábua. Parece que a não utilização de serra tornava mais resistentes tanto as tábuas usadas em construções de casas como as usadas em barcos. (Ribe, Dinamarca)

Na granja, o morto tinha sido lavado e vestido com suas melhores roupas e depois colocado em uma carroça puxada por bois. Quando chegaram, ao meio-dia, tudo estava preparado. Os familiares terminaram de organizar na câmara tudo o que haviam levado: as armas, as joias, os utensílios e as provisões de que o morto necessitaria em sua viagem à outra vida.

Então se sacrificavam os cavalos e os cachorros que em tantas ocasiões tinham acompanhado o morto. Sacrificava-se também sua escrava favorita, que teria se apresentado voluntariamente para esta última travessia de seu amo. Em poucos minutos o fogo acabaria com o barco e o único sinal do lugar da inumação seria um pequeno amontoado de pedras.

Vamos prosseguir com a vida cotidiana da granja.

Nas últimas semanas, as horas de luz e a temperatura aumentaram, fazendo com que as pessoas preferissem realizar suas tarefas ao ar livre, sem se

importar de, muitas vezes, se ensopar por causa das chuvas frequentes ou se sujar com o barro. O trabalho é bem dividido: cortam lenha, consertam os telhados, retiram os barcos dos alpendres, revisam os arreios e as correias, cortam peças de tecido, preparam as tintas ou põem remendos nos sapatos. Alguns preparam breu, que será usado tanto para calafetar os barcos como para tapar os buracos das paredes, empapando com ele uma espécie de bucha de cânhamo. Até mesmo a curandeira ficará com um pouco, já que este produto, procedente da sálvia e do pinheiro, é muito bom para a psoríase ou para curar feridas.

Os *smidr* ou artesãos começam a produzir os objetos que Thorsteinn levará em seu barco no próximo verão: tonéis, broches e fivelas, cabos de espada, potes de couro e de madeira. O jovem carpinteiro se atreverá a fazer este ano uma carroça desmontável, semelhante a que seu pai construiu há alguns anos, decorada com imagens da *Saga de Hervor*.

Vacas, cabras e ovelhas pastam livremente, depois de terem passado o inverno trancadas nos estábulos, comendo feno. Com as pessoas ocorreu algo parecido, uma vez que a carne e o peixe secos e salgados acabam enjoando. Agora os homens saem para caçar e pescar, enquanto as crianças vão colher cogumelos e uvas silvestres nos arredores. Logo virão os frutos da terra e das hortas que agora aram, semeiam e estercam: aveia, centeio, cevada e trigo; alho, cebola, ervilha, repolho, feijão e cenoura. Depois de terminada a jornada, iniciam seu treinamento com as armas e alguns até se atrevem a dar um mergulho no rio que ainda arrasta pedaços de gelo.

Também é o momento para o ritual de passagem que leva os meninos e as meninas a serem considerados homens e mulheres e parte integrante, com tudo o que isto pressupõe, do grupo social ao qual pertencem.

No caso dos rapazes, as provas eram desafios para que eles mostrassem suas habilidades, destrezas e capacidade de enfrentar situações inesperadas, tanto individualmente como em grupo. Nos casos mais extremos, podiam incluir participação em uma viagem de saques.

Nos primeiros tempos da “era viking”, a prova costumava ocorrer entre os 13 e 14 anos, o mais tardar aos 15 ou 16, segundo a região. Os novos homens recebiam uma espada como presente. A partir daí já tinham todos os deveres e direitos de qualquer adulto. A festa subsequente, além de comida e bebida em abundância, ou cumprimentos e presentes dos familiares, poderia incluir a

primeira experiência sexual.

Para as meninas o ritual era diferente, já que seus ritos de passagem dependiam da primeira menstruação. Não se sabe muito a respeito, pois os escritores das sagas ou das crônicas eram homens que desconheciam os mistérios femininos, pouco difundidos pelas mulheres.

Ao contrário do ritual masculino, que era realizado no ambiente externo, o feminino era mais íntimo e os homens eram excluídos. Mesmo com poucos dados, é fácil deduzir que devia ser uma festa de camaradagem feminina em que a jovem se sentiria incluída no grupo das mulheres. Haveria brindes em nome das deusas Frigg e Freya e, ao fim da jornada, os homens seriam chamados a participar do restante da festa. A nova mulher ofereceria um chifre de bebida a seu pai ou a um parente adulto próximo e sua mãe anunciaria oficialmente que havia outra mulher na comunidade.

## **AMPLIANDO HORIZONTES: DA IRLANDA A BIZÂNCIO**

As águas do mar estão suficientemente navegáveis para que os barcos de pesca saiam e também para que cheguem alguns vizinhos que sabem que serão bem recebidos por Thorsteinn, mesmo que não tenham sido expressamente convidados. Como diz o *Havamal*: “De que vale a vida sem amigos?” Eles trazem as últimas notícias vindas dos dois extremos da Europa.

Por um lado, os vikings suecos estabeleceram a longa Rota do Leste, que acaba em Constantinopla, cidade que naquela época é o centro do mundo, pois é o lugar para onde convergem todos os caminhos do oriente e do ocidente. Isto significa novos mercados, novas mercadorias e prosperidade. Esta, porém, não é uma rota fácil já que, depois de atravessar o mar Báltico, os barcos devem subir os rios em contracorrente, atravessando territórios infestados de tribos eslavas hostis que poderão atacá-los ou cobrar tributos para permitir sua passagem. E, uma vez vencido o rio, os barcos devem ser descarregados e transportados por terra ao longo de vários quilômetros sobre rolos de troncos, com a correspondente mercadoria. Devem manter-se bastante alertas até a chegada ao rio Dnieper, que corre em direção ao sul, para, finalmente, chegar ao mar Negro, em cuja margem oposta está

Miklagard, a Grande Cidade, que é como os vikings chamam Constantinopla, a capital do Império Bizantino.

Alguns, tomando uma rota mais longa pelo rio Volga, chegam ao mar Cáspio e dali a Bagdá, que também é o fim da viagem para as rotas dos mercadores do distante Oriente. Como resultado, já começam a circular pelas terras nórdicas especiarias de cores e aromas desconhecidos, novos tecidos e artesanatos, como a seda e o marroquim, além de escravos e escravas de semblantes exóticos. E principalmente a prata procedente das minas árabes, em formas de joias ou moedas, que será fundamental na economia viking (quando as minas árabes se esgotaram, todo o mundo nórdico foi afetado em uma espécie de efeito borboleta).



A mulher viking tinha, na sua época, alguns direitos inimagináveis que foi perdendo com a implantação do sistema feudal cristão e só recuperaria quase um milênio depois. Entre eles, o fato de que uma agressão com ferimento por parte do marido era causa automática de divórcio. (Harnarfjordur, Islândia)

Por outro lado, os vikings se deram bem na Irlanda. Lá, ainda que todos os nórdicos sejam denominados *lochlannaigh* ou habitantes dos lagos, os

noruegueses são chamados de *finngheinnte* ou estrangeiros brancos, enquanto que os dinamarqueses são *duibhgeinnte* ou estrangeiros negros (não se sabe ao certo qual é a simbologia destas cores). Nessa época, por ser a Irlanda um país muito dividido e com centenas de pequenos reinos que não tinham nada melhor para fazer do que brigar entre si, foi fácil para os vikings entrar sem que houvesse oposição e conseguir alianças com alguns deles, que, desse modo, viram seu poder reforçado. Isso permitiu que muitos vikings, depois de se casarem com irlandesas, fixassem ali suas residências. Também fundaram duas cidades portuárias chamadas Dubh Linn (Dublin) e Westfjord (Wexford), aumentando assim o número de mercados aos quais qualquer viking tinha acesso. É uma ilha perfeita para se viver, seja como colono, mercador ou viking. Para estes últimos, pela enorme quantidade de monastérios carregados de valiosíssimas joias e sem nenhum tipo de proteção.

Também há notícias de assaltos vikings, que praticamente já são rotineiros na Europa, como os de Dorestad, Hamburgo, Ruan, Burdeos ou Paris. Algumas destas cidades ficam completamente devastadas. A única novidade é o grande volume de vikings envolvidos nestas expedições e o fato de atravessarem grandes distâncias pelos rios.

Porém, os vizinhos de Thorsteinn vieram com vontade de se divertir. Desse modo, diversas competições são organizadas todos os dias: levantamento de troncos – que são segurados por um de seus extremos –, pontaria com lanças e flechas, corridas por terra e por água e alguns jogos que agradam a todos, mesmo que alguns acabem feridos: o *knatlirk*, um jogo de muitos participantes e uma única bola de couro e a *glima*, uma espécie de luta livre. Durante as noites continuarão as competições: de rapidez ao beber um chifre de cerveja, de improvisar poemas, de adivinhações, de heroísmos de seus antepassados através das sagas de cada família.

Entre os vizinhos há um *berserker*, muito solicitado em tempos de guerra ou para integrar uma expedição de saque. No entanto, em tempos de paz, representa um grande problema, já que é muito difícil que ele se adapte à vida cotidiana da granja. (Saxo Grammaticus escreveu, quando eles já não existiam: “tão indignas e livres são suas maneiras que violentam as esposas e filhas de outros homens. Nenhum leito nupcial está livre de sua luxúria”). Além disso, o *berserker* às vezes chega a entrar em transe de maneira

involuntária e, então, fica incontrolável. Somente a recordação das batalhas ganhas graças a ele impediu que fosse “isolado no bosque”, como ocorre com outros *berserkers*. Eles devem levar vida de foragidos, separados da gente normal, até que sejam chamados para voltar a exercer suas funções, que são ao mesmo tempo seu sustento e sua maldição.

## CHEGAM OS CRISTÃOS

Terminadas as três noites de hospitalidade, Thorsteinn recebe outra visita, desta vez por terra e bastante inesperada. É outra novidade nesta época: a chegada dos primeiros missionários cristãos a terras dinamarquesas. Um deles é Ansgar (que passará à história pela *Vita Ansgarii*, escrito por um de seus discípulos).

À semelhança de seu predecessor, Ebo de Reims, Ansgar chega às terras dinamarquesas para espalhar a semente da palavra de Deus entre aqueles pagãos, que parecem ter surgido das profundezas do inferno. Se outros o fizeram antes com os irlandeses ou os saxões, por que não vão ter sucesso com os vikings? Os *jarls* e os reis serão seus principais pontos de atenção, devido à influência que têm sobre o povo. Se um deles se converter, pode-se considerar que todos os seus subordinados farão o mesmo. Por outro lado, também são uma boa fonte para a obtenção de fundos com os quais poderão levantar igrejas e prosseguir o caminho.

Podemos considerar Ansgar o primeiro estrangeiro que pisa na granja de Thorsteinn. Em seu caminho em direção ao norte pôde ver (e, seguramente, surpreender-se) que a forma de vida “habitual” dos vikings não é diferente da de qualquer outro lugar, embora algumas coisas possam consterná-lo, como a poligamia – que os missionários chegaram a chamar de *more danico*, o costume dinamarquês. Tendo em conta a proverbial misoginia eclesiástica, não é de estranhar que eles se surpreendessem com os direitos (que hoje chamaríamos de feministas) das mulheres vikings: elas podiam pedir o divórcio (uma causa automática para o mesmo era a agressão com ferimentos); quando casadas, mantinham o controle de suas propriedades, dispondo delas de acordo com seu desejo, sem necessitar da aprovação do marido; a menstruação não era tabu. Além disso, era a *husfryea*, a dona da

casa, que cuidava da granja quando o marido se ausentava no verão para “sair como viking” ou para comerciar. A granja de Thorsteinn, por exemplo, era maior do que muitos povoados de seu país e ficava sob o comando de sua mulher. Em territórios cristãos, essa função recairia sobre o homem de confiança e, inclusive, haveria a possibilidade de que a esposa fosse obrigada a colocar um cinto de castidade.

Além de todos esses despropósitos, tão contrários aos costumes de sua terra e de sua religião, Ansgar ainda tem que suportar as histórias de mulheres guerreiras que, graças a Deus, são poucas e pertencem ao passado. É o caso de Hladgerg, a rainha de uma região sueca, que foi capturada junto com outras mulheres por noruegueses. Seu irmão organizou um exército para resgatá-las e vingar-se. Porém esta ação foi inútil, pois as mulheres, tendo Hladgerg como mentora, já haviam conseguido libertar-se e sua vingança tinha sido especialmente cruel e sangrenta.

Outro caso é o de Thornbjorg, também sueca, que depois de se casar com o rei Hrolf de Gotland, abandonou sua antiga afeição por armas. Porém, voltou a elas quando ficou sabendo que seu marido tinha sido feito prisioneiro na Irlanda. Liderou então um grupo de homens e conseguiu resgatá-lo. Foi responsável por muitas mortes, e seguramente Hrolf não voltou a recriminá-la por suas inclinações guerreiras que a tornaram famosa (no passado, muitos de seus pretendentes morreram ou foram feridos ao enfrentá-la, pois ela jurou que só se casaria com o homem que a vencesse).

Séculos mais tarde, o historiador Saxo Grammaticus escreveria, obviamente pelo que tinha ouvido a respeito, em seu *Gesta Dannorum*:

“  
*Houve entre elas mulheres dinamarquesas que, transformando sua beleza em ares varonis, consagravam quase toda sua vida às práticas guerreiras. (...) Esquecendo-se de sua condição natural, antepunham a dureza às carícias, buscavam combates em vez de beijos. Dedicavam suas mãos às lanças, não às laçadeiras. (...) Assaltavam os homens com a espada em punho e*  
”  
*com intenção de morte e não de paquera.*

No entanto, ainda que Ansgar absorva tudo o que vê e escuta para poder compreender melhor esse povo que ele crê necessitar tanto de seu trabalho

missionário, também tem histórias para contar e escolhe as que se encaixam melhor com as das sagas vikings. Talvez, como ocorreu com os missionários que converteram os irlandeses, escolha a história bíblica do rei Davi: alguém que mostra desde jovem sua força e tenacidade e é capaz de matar sozinho um gigante (na mitologia viking também há gigantes) e que se torna rei com o apoio de seu povo e com a bênção de seu deus. E que, ao mesmo tempo, é poeta, uma das melhores qualidades que um viking pode ter.

Thorsteinn escuta Ansgar com atenção. Parece-lhe que as histórias do missionário, ocorridas há muito tempo em um oriente que talvez identifique com Miklagard, são tão boas como as das sagas de seu povo. Porém, ele também quer que Ansgar conte-lhe sobre as coisas do mundo atual de onde o missionário procede. Este lhe dá as últimas notícias: morreu o imperador Carlos Magno, líder de um império que seus sucessores não conseguiram manter unido.

Thorsteinn gosta da notícia. O viking, mentalmente, anota: as desavenças dos novos reis irão determinar, cedo ou tarde, guerras entre eles mesmos e, o mais importante, isto significará costas e cidades desprotegidas.

Faz anos que Carlos Magno proibiu a venda de armas aos dinamarqueses, sobretudo das famosas espadas fabricadas na Germania. Porém, os bons comerciantes, como o próprio Thorsteinn, sabem como encontrar mercadores das terras do sul para os quais um bom negócio está acima das imposições de uma autoridade que pouco fará por eles. Afinal, não será fácil encontrar em outros lugares as mercadorias dos dinamarqueses, principalmente as peles e o âmbar, que são os produtos mais valorizados nos mercados do sul. A não ser que percorressem um longo e perigoso caminho por terra e por mar.

A ação de comerciar com pagãos pode ser motivo de preocupação para alguns, mesmo que, de certo modo, algumas mercadorias tenham um fim cristão: a cera com a qual os círios serão feitos, os caninos de morsa usados para entalhar imagens religiosas ou o peixe seco, tão solicitado durante a Quaresma. Apesar disso, no futuro exigirão a *prima signatio* aos mercadores vikings, ou seja, uma espécie de intenção de tornar-se cristão e a substituição de seus amuletos habituais por cruzes.

Entretanto, o desmembramento do grande Império Carolíngio não é nada comparado à descrição que Ansgar faz de Roma, sede do Papa, de seus grandes palácios e dos nobres que neles vivem, das igrejas repletas até o

impensável de oferendas de ouro e prata acumuladas durante séculos. Assim é a grandeza do mundo cristão, diz Ansgar, estendendo seus braços, invadido pela emoção que lhe produz o enorme interesse que este pagão parece mostrar.

Porém, Thorsteinn está realmente pensando na utilidade que esta informação terá para a pessoa que em breve estará na granja como convidado. Ele sabe por experiência própria o quanto uma cidade pode pagar por um bispo ou um nobre sequestrado. Assim, ele pensa, quanto eles seriam capazes de pagar pelo representante de seu deus na Terra? Estremece só de pensar, o que é interpretado por Ansgar como prova do poder da palavra de Deus entre os últimos pagãos da Europa.



Em cada região existia a Assembleia ou *Thing*, frequentada pelos homens e mulheres livres, com o objetivo de assistir aos julgamentos ou discutir as leis. As Assembleias eram consideradas território sagrado e durante sua realização proibia-se o porte de armas. (Vikinglandet, Oslo, Noruega)

A visita que Thorsteinn espera é Bjorn, a quem chamam de *Costelas de Ferro*. Ele é um dos filhos daquele Ragnar que conhecemos quando jovem. Acompanhado de 11 homens, está visitando os aliados de seu pai nas terras

da Dinamarca, Suécia e Finlândia, além de outros lugares que hoje seria difícil situar em um mapa.

É curioso como em muitas sagas são citados grupos de 12 homens que devem realizar alguma tarefa. Esse número se repete também em outros tipos de eventos, como os 12 juízes que se reuniam na *Thing* ou Assembleia, as 12 testemunhas ou jurados que se apresentavam em um juizado ou os 12 homens, selecionados entre um grupo numeroso, que são convidados para uma festa. Muitas vezes estes grupos estão relacionados com a guerra, como quando o rei Harald foi à batalha de Hafrsjord, depois da qual se apoderou de toda a Noruega, com 12 *berserkers* na amura de seu barco; ou quando o rei Hrolf Kraki da Dinamarca ajudou a Adils da Suécia em sua guerra contra Ali, da Noruega, enviando-lhe seus 12 *berserkers*, que receberam a considerável soma de três libras de ouro cada um. Na *Saga de Egil Skallagrimsson*, este tipo de grupo é citado 24 vezes (em *O Guerreiro número 13 – 13 Guerreiros na América Latina* – a adivinha determina que para essa ocasião deve ir um a mais e que este deve ser estrangeiro).

Thorsteinn conta a Bjorn tudo o que aprendeu de interessante com Ansgar. Mostra-lhe um mapa rudimentar, desenhado sobre uma pele de vitela, com o perfil da costa europeia, que ganhou do missionário germânico. Bjorn reconhece essa imagem, recordando o que lhe disse seu padrinho Hastein, que havia participado recentemente de uma expedição à terra denominada Jakobsland, ou seja, Terra de Santiago, que fica abaixo da terra dos francos. É certo que essa expedição não terminou muito bem, mas Bjorn e Thorsteinn já estão planejando outra, melhor suprida de barcos e de homens. A informação sobre Roma lhe parece de vital importância, ainda que seja preciso reavaliar certas coisas, já que seria necessário passar mais tempo fora do que o normal. Um desafio para sua coragem.

Vamos olhar um pouco em direção ao futuro: possivelmente foi a primeira vez que uma expedição viking partiu sem a intenção de regressar no final do verão, já que ela durou três anos. Depois de assaltar as costas galegas, portuguesas e andaluzas, os barcos vikings cruzaram o estreito de Gibraltar, adentrando pela primeira vez no Mediterrâneo que, até o momento, era um território exclusivo dos piratas berberes.

É certo que eles não chegaram até Roma, mas sim à cidade de Luna (também na Itália), onde Hastein idealizou uma espécie de versão viking do

cavalo de Troia. Ele simulou sua própria morte tendo como último desejo ser enterrado em terreno cristão. Desse modo, as autoridades da cidade, inocentemente, abriram suas portas aos homens que transportavam um enorme e pesado féretro. Este, no entanto, estava carregado com as armas que deveriam ter sido deixadas do lado de fora da cidade. Não é difícil imaginar o que aconteceu depois.

Porém, vamos deixar de lado esta e outras expedições que ainda estão por acontecer, porque Bjorn tem uma mensagem interessante para seu amigo: uma família com a qual os Thorsteinn mantêm uma rivalidade que já ocasionou muitas mortes ao longo dos anos quer mudar essa situação e pensou que a melhor maneira de fazê-lo é casar um de seus filhos com a filha de Thorsteinn.

Este, apesar de não conhecer o jovem e sequer informar sua filha sobre essa questão, aceita a oferta. A outra família tem um nível de riqueza e de legado histórico semelhante a sua e a morte de seu avô em um combate contra eles já teria sido vingada por muitas outras mortes. É tempo de recuperar a paz que uma vez houve entre as duas famílias. Assim, marcam o encontro na próxima Assembleia, para estabelecer os dotes exigidos pelos pais.



Sigurd, um dos protagonistas da *Saga de Volsung*, matando o dragão (representado, nesta imagem, por uma serpente). Ele era o herói antigo mais apreciado pelos vikings e se tornaria muito popular séculos mais tarde como Sigfrido, em *O anel dos Nibelungos*. (Porta da Prefeitura de Oslo, Noruega)

A Assembleia ou *Thing* é uma reunião regional celebrada especialmente para se fazer cumprir as leis, quando os litigantes não conseguem entrar em acordo. A ela comparecem os homens e as mulheres livres da comarca. Também é a oportunidade para que todos conheçam as leis criadas ao longo de muitas gerações e que dizem respeito aos problemas que os granjeiros, amantes de sua liberdade e independência, podem ter entre si. Um orador se encarrega de recitá-las à moda dos *skalds*, escaldos ou poetas. É justamente sua forma poética e sua aliteração que facilitam sua memorização.

A Assembleia serve também como local de encontro, troca de notícias, combinação de casamentos e é, em geral, um espaço para espairer e romper a monotonia dos afazeres das granjas.

À noite, ao redor da fogueira, serão narradas sagas antigas e novas com os heróis de antigamente. É desse universo especial que aquele Ragnar que conhecemos já faz parte. Parte de sua vida é especialmente interessante pela semelhança que tem com o principal herói do passado viking: Sigurd, o matador de dragão.

Vamos escutar o narrador:

“

*Um dia, nosso rei Ragnar ficou sabendo que, em Gotland, um rico jarl chamado Heraud tinha uma filha chamada Thora a quem, os que haviam tido a sorte de ver, consideravam a jovem mais bela daquela época. Porém, para evitar os habituais sequestros de jovens casadoiras, seu pai havia construído uma pequena fortaleza e, como não queria que sua filha se entediasse, mandava-lhe todos os dias algum tipo de entretenimento. No entanto, de todos eles, o que mais satisfiz a jovem foi uma pequena serpente. Seguindo velhos costumes, colocou-a dentro de um cofre, sobre uma cama com joias e moedas de ouro. Naquela ocasião, as tradições funcionavam, e, segundo se acreditava, enquanto a serpente crescia, a quantidade de joias e de ouro também aumentava.*

*Todos estavam muito contentes com aquele prodígio. Porém, tais alegrias têm sempre um lado sombrio. Não demorou muito tempo para que a serpente, que havia ficado enorme, ficasse sem espaço suficiente e, por esse motivo, se enrolasse ao redor da casa de Thora, com a cauda presa em sua boca. Ela era tão grande que todos os dias era necessário dar-lhe dois bois para que se alimentasse; ninguém, além de Thora, se atrevia a aproximar-se dela. Por outro lado, a jovem não podia sair dali, pois a serpente a impedia.*

*O jarl Heraud, entristecido por aquela desagradável situação, prometeu a mão de sua filha a quem matasse a serpente, acrescentando ainda uma grande quantidade de ouro como dote. Muitos se animaram, quase tantos como os que depois desanimaram ao ver como os primeiros haviam terminado.*

*Ragnar e seus homens tomaram o rumo da ilha, já que ali podia pressentir o projeto de uma aventura digna de ser lembrada por muito tempo. Quando chegaram, lembrando-se de uma antiga saga que havia escutado dos poetas que frequentavam a fortaleza de seu pai, a primeira atitude de Ragnar foi aproximar-se de uma cabana de pescadores e conseguir que fizessem uns grossos calções com várias camadas de tecido desfiado, que deviam ser cobertas com breu, assim como uma capa feita com flocos de algodão entretecidos. Ele mostrou-se tão generoso, como era seu costume, que a família toda colaborou com a empreitada durante uma noite inteira.*

*Ao amanhecer vestiu o ridículo traje. Seus homens olharam-no com surpresa, porém ninguém interferiu, pois tinham bons motivos para confiar em seu bom juízo. Ainda assim, tiveram mais razões para se surpreender quando o viram pegar sua lança e tirar dela o prego que sustentava a ponta e ainda mais quando o viram revirar-se na areia da praia. Não era, a princípio, algo muito apropriado para lutar contra um monstro terrível.*

*Chegou à pequena fortaleza onde Thora estava trancada. Passou pela entrada e ali viu a grande serpente com a boca e a cauda unidas diante da porta de entrada. Deu, cuidadosamente, uma volta ao redor dela. Na parte de trás, justamente no centro do réptil, um*

*volume indicava que ainda não tinha terminado de digerir sua última refeição. O que era bom, pois estava imersa em um sono profundo e, assim, seria possível pegá-la de surpresa. Porém, de todas as formas, não seria nada fácil.*

*Apesar de seus cuidados, a serpente despertou e começou a desenrolar-se, ao mesmo tempo em que se preparava para lutar com o estranho. Primeiro cuspiu seu veneno. Este cruzou com velocidade a distância que os separava; porém, Ragnar se cobriu com a capa, cujo algodão ficou ensopado. Ainda com o corpo coberto, aproximou-se com a lança em riste. A serpente reagiu exatamente como Ragnar esperava. Lançou sua cabeça contra as pernas do inimigo, que era a única parte de seu corpo descoberta, porém os caninos se cravaram nos grossos calções sem que chegassem a tocar a carne.*

*Esse era o momento em que a serpente estaria mais próxima e seria mais vulnerável. Então, Ragnar cravou-lhe a lança na parte de trás de sua cabeça com todas as suas forças e retirou-a imediatamente, deixando a folha em seu interior.*

*A arma era pequena para um ser tão grande. Porém, a serpente sentiu a ferida e continuou sentindo cada vez mais, pois em cada novo movimento, a folha da lança cortava um pouco mais de carne em seu interior. Sem compreender o que lhe passava, ela levantou a cabeça para um último ataque, porém este foi o último movimento que pôde fazer antes que a folha lhe partisse definitivamente a espinha dorsal e ela agonizasse no chão.*

*Ragnar retirou sua capa ensopada de veneno justo quando Thora abria a porta da cabana. A menina pensou que ainda estava sonhando quando viu aquele corpo vitorioso com a cabeça da serpente imóvel sob seus pés.*

”

*Desde então, foi acrescido ao nome de Ragnar o apelido de Lodbrok (calções peludos).*

## SÉCULO X

**O** outro salto no tempo: segunda metade do [século X](#). A granja que conhecemos mudou consideravelmente. Agora ocupa outro lugar, é menor e está alinhada com outras seis, formando um povoado.

O chefe é outro Thorsteinn, ainda que seu nome não lhe tenha sido dado em homenagem àquele que inaugurou esta granja há mais de duzentos anos, de quem só ficou a recordação na genealogia da família. Nos limites da granja está seu velho túmulo, porém ninguém mais tem certeza qual dos diferentes Thorsteinn existentes na família está enterrado ali. Há, inclusive, quem duvide da existência real do primeiro, o que se aplica também a outros personagens do passado como Beowulf, Hrothgar ou Hrolf Kraki, embora

suas sagas ainda sejam narradas.

O novo Thorsteinn tem uma esposa e uma amante. A diferença entre elas é que a última pertence a uma família pobre; por isso, Thorsteinn não teve que pagar um alto dote, o que seu pai fez para que ele pudesse casar com sua esposa oficial. Por outro lado, o filho da amante não terá direito a herdar nada, ainda que para todos os efeitos, seja filho de Thorsteinn, com tudo o que isso supõe.

Agora, a terra se reveste das melhores cores e parece irradiar uma peculiar energia, o que torna todos especialmente felizes. Talvez por isso vemos todos descalços, como se assim pudessem se abastecer com essa energia vital. Patos e cisnes alegam a visão no mar, em rios ou em açudes. As mulheres usam flores nos cabelos. A curandeira aproveita estes dias para colher grande quantidade de plantas, que usará como remédio no resto do ano. E, quando o sol se põe, há apenas algumas horas de escuridão, já que logo ele voltará a sair atrás do horizonte.



No verão, o bom tempo permitia a realização de afazeres cotidianos ao ar livre. Os homens saíam em viagem para saquear ou comerciar, enquanto as mulheres se encarregavam de manter o funcionamento da granja. (Vikinglandet, Oslo, Noruega)

## GUERREIROS E MERCADORES

Já passou o *Vetrarblot*, a celebração do solstício de verão, dedicada especialmente ao deus Balder. É semelhante a outras festas, salvo que, por causa do bom tempo, acontece ao ar livre, onde se dança em grandes círculos até altas horas da madrugada, sob o sol da meia-noite. Também já passou a Assembleia dessa região, onde Thorsteinn contratou as tripulações que serão lideradas por seus dois filhos nas próximas saídas.

Ainda que quando jovem tenha participado de algumas batalhas que não lhe trazem muito boas recordações, ele é basicamente um mercador. A verdade é que ele gosta da boa vida, tem já muitos anos, alguns quilos a mais e prefere ficar na granja enquanto seus filhos atravessam os mares nas viagens que mantêm a prosperidade da granja.

Agora podemos vê-lo no cais, onde se despede dos filhos. O mais velho vai em um *knar*, o barco mercante, para negociar em Helgo, na terra dos *svear*. Dali seguirá para a cidade de Sigtuna – cuja fundação é atribuída a Odin – e ao templo de Uppsala, dedicado a Frey, já que este ano será feito um desses grandes sacrifícios que todo mundo comenta: cavalos, cachorros e homens serão dependurados em árvores durante nove dias, algo digno de se ver.

O segundo filho irá em um *langskip*, o barco de guerra. Como não tem direito a herdar nada e não quer ficar à sombra do pai agora e do irmão mais velho quando chegar o momento, prefere fazer fortuna na Inglaterra. Ali, o rei Ethelstan sempre recebe bem os bons guerreiros vikings, com os quais formou um exército que o protege da continua ameaça representada pelos traiçoeiros nobres ingleses ou das rapinas de verão dos desordeiros escoceses. Ele tem fama de ser muito generoso com os que lhe servem bem.



Os armamentos dos vikings eram enterrados com eles, como comprovado em numerosos restos arqueológicos. Em nenhum caso foram encontrados capacetes com chifres, apesar de esta ter se tornado a imagem mais popular a respeito desse povo. (York, Reino Unido)

Aos dois filhos, Thorsteinn, recordou um verso do *Havamal*: “ A melhor carga que pode levar um homem é seu sentido comum; a pior, o excesso de bebida.” Também deu conselhos diferentes para cada um deles. Ao primeiro, recordou as leis do mercador: “Verifique a real necessidade dos mercados. Não faça promessas que não pode manter. Assegure-se de que todos fazem seu trabalho. Aceite presentes cujo valor possa retribuir”. Ao segundo, as leis do guerreiro: “Mantenha-se alerta e com as armas preparadas. Aproveite todas as oportunidades. Seja direto, valente, agressivo, ágil e versátil. Escolha bons companheiros de batalha. Valorize adequadamente todos os membros do grupo; mantenha sua palavra nos assuntos fundamentais e organize atividades que mantenham a unidade. Use diversos métodos de ataque e não planeje tudo excessivamente”.

O primeiro usará, mais do que tudo, sua pequena balança de bronze, onde pesará as moedas ou as joias que servirão como intercâmbio por diversos produtos. Porém, não descuidará das armas, já que a viagem é longa e podem surgir contratemplos, tais como ataques de piratas em alto mar, brigas em um mercado ou naufrágios em territórios hostis. Seu irmão estará mais bem armado: espada, escudo redondo, machado, capacete cônico com protetor para o nariz. Ele também usa algo a que somente os muitos ricos têm acesso: um corpete de malha, um dos objetos mais caros da época. Seu pai fez um grande esforço para comprá-la, pois é possível que eles não voltem a se ver.

Ainda que a maioria dos que irão a bordo sejam batizados e usem uma cruz sobre o peito, Thorsteinn oficiou o sacrifício de dois cordeiros a Thor para obter sua proteção. Além disso, seguindo velhos costumes, entregou um pedaço de ouro para cada tripulante para o caso de eles se encontrarem cara a cara com Ran, a perversa deusa do mar, empenhada em fazer naufragar os barcos e recolher os homens com sua rede. Só a peça de ouro reduzirá o mal-estar causado por aqueles seres terrestres que ousam profanar seu território aquático.

## **BARCOS E NAVEGAÇÃO**

Como os barcos se tornariam os ícones por excelência, vamos saber um pouco mais sobre eles. O *langskip* ou “barco longo” era usado nas incursões guerreiras, já que era a nau mais rápida e manejável. Tinha um mastro reclinável e uma vela retangular. Porém, quando não havia vento ou a situação o requeria, sobretudo ao manobrar em águas costeiras e ao adentrar pelos rios, era impulsionado a remo pelos próprios guerreiros.

Dependendo do tamanho, a nau podia necessitar de vinte a cinquenta remadores. Como não havia muito espaço para equipamentos ou mercadorias, cada viking devia levar sua própria arca, onde guardava seus pertences, especialmente a pilhagem fruto dos saques. Também servia como assento para quando remassem. No centro da cobertura se amontoavam sacos de couro com as armas, os tonéis de víveres e os odres de água. Ali, todos os dias a tripulação se expunha à intempérie. À noite, se não tinham acesso a terra, desdobravam uma lona e faziam uma espécie de tenda comum onde se

abrigavam. Em algumas ocasiões, quando não podiam caçar ou roubar comida, se alimentavam de suas reservas de carne e peixe seco.

A carranca de proa costumava ser uma cabeça de dragão que, presumivelmente, assustaria os *landvaettir*, espíritos protetores da terra para onde se dirigiam. Por isso, este navio era chamado de *dreki* (plural, *drekar*), de onde derivaria a palavra *drakkar* (dragão). Outros, que tinham cabeças de serpente, seriam os chamados *snekkjar*, ainda que não se saiba ao certo se todos os vikings os chamavam assim; e de fato, os historiadores não entram em acordo com relação a isso.

O outro barco tipicamente viking era o *knar*, usado para o comércio ou para a colonização. Era mais lento e maior, dispondo de espaço no centro para armazenar mercadorias e animais. Não era tão facilmente manobrável, mas podia transportar muito peso. Os mercadores o levavam carregado de arcas, tonéis, farnéis de peles e demais volumes que faziam parte das transações mercantis. Sua rapidez ficou comprovada por meio das viagens a Bizâncio, em que deviam ser transportados por terra quando a ocasião demandava. Era também o navio usado pelos colonos para trasladar suas propriedades à nova terra. Havia ainda outras embarcações menores e rápidas usadas para pescar ou cruzar os fiordes, como os *schniggen*, *karv*, *feraringur* ou *skeids*.



Os *langskip* ou barcos longos eram utilizados na guerra e na pirataria. Tinham um mastro reclinável e uma vela retangular. Porém, quando não havia vento ou a situação o requeria, eram impulsionados a remo pelos próprios guerreiros. (Porto de Oslo, Noruega)

Todos os elementos destes navios foram o resultado de séculos de observação, o que permitiu que fossem melhorados pouco a pouco até que se tornassem a grande obra da engenharia viking. Os bons timoneiros, com a experiência adquirida em muitas viagens, aprendiam de memória os perfis das costas quando faziam navegação de cabotagem. Em alto mar, tinham que lançar mão de sua capacidade de observação e aproveitar o que já haviam aprendido, o que os levava a interpretar coisas tão sutis como as diferentes tonalidades das águas, as rápidas mudanças de temperatura, o voo das aves marinhas ou a direção e umidade dos ventos para saber onde estavam e que rumo seguir. O posto de timoneiro era quase hereditário. O pai, além de instruir seu filho, legava-lhe, seguramente em forma de poesia, para que mais facilmente se lembrasse, o perfil das costas que ele e seus predecessores haviam singrado. Possivelmente, os pilotos trocavam informações, pois devia haver uma camaradagem especial entre eles, fruto de tantas viagens e de uma

íntima relação com esse amigo/inimigo que era o mar.

As velhas sagas contam histórias sobre o uso de corvos levados em gaiolas: se, ao serem soltos, voltassem logo, era sinal de que não havia terra nas proximidades; se não regressassem, era só seguir a direção de seu voo para que se encontrasse terra. Também, em uma saga ou outra, fala-se da *solarsteinn* ou pedra solar. Este objeto, supõe-se, era um quartzo com a propriedade de polarizar a luz, marcando com uma leve mudança de cor a posição do sol. Por esse motivo era muito útil nos dias nublados. Havia também o “tabuleiro de sombras”, que consistia em uma série de círculos desenhados sobre uma tábua. O espaço que marcava a sombra de um pauzinho indicava a latitude em que se encontrava o barco.

Antes de regressar à granja, Thorsteinn se dirige à pedra rúnica que mandou erigir há alguns anos em honra de seu primeiro filho, que morreu em um duelo na Noruega.

Devido ao fato de as pedras perdurarem quando as peles ou as madeiras já deixaram de existir, um dos legados vikings mais abundantes que chegaram a nossos dias são, precisamente, as pedras rúnicas. Foram inventariadas umas cinco mil, a maior parte delas na Suécia, ainda que muitas sejam apenas fragmentos. Podiam ter só textos, imagens ou uma mistura de ambos. A maioria delas celebrava algum familiar morto em terras distantes.

Os elementos comuns são: o nome de quem a mandou erigir, o nome do homenageado, o parentesco ou relação entre ambos e as circunstâncias da morte. Uma curiosa exceção está na pedra que um tal de Jarlabanke mandou erigir, em um lugar da Suécia, em sua própria memória, “como um ponte para minha alma”, em que fez constar que ele foi o dono de todo o distrito de Taby.

Considera-se a possibilidade de que o caráter mágico das pedras rúnicas dedicadas àqueles que morreram no estrangeiro fosse o de atrair o espírito do morto, a quem imaginavam estar vagando por lugares alheios a seus deuses, para que pudesse despedir-se dos mais próximos e continuar a viagem pelos canais habituais, no conceito viking de além-tumba.

Vamos seguir na granja de Thorsteinn. Nela, agora, há pouca gente. Além dos que acabam de partir, alguns homens se candidataram a uma expedição de piratas organizada por outro *jarl*. Outros foram aos mercados das pequenas povoações que estão surgindo no interior do país. Os que ficaram se

encarregarão quase exclusivamente de colher o feno, coletar o mel e fazer as tarefas imprescindíveis para a manutenção da granja.

É uma boa época para que as crianças aprendam a nadar, montar a cavalo ou navegar, além de ajudar nas diversas tarefas da granja. Os velhos podem ensinar-lhes trava-línguas, canções, poemas, sagas. Alguns aprendem a arte de seus pais, como entalhar madeira ou curtir peles. Ou ainda a fabricar eles mesmos instrumentos musicais, de percussão ou flauta.

## UMA RAINHA VIKING

Devido à escassa atividade, Thorsteinn agradece uma visita muito especial: nada menos que Thyre, a esposa do rei Gorm. Este monarca, como quase todos os conhecidos desde Sigurd Ring, manda em alguns territórios da Dinamarca junto com outros reis ou *jarls* – com os quais, ou mantém alianças ou tem desavenças que acabam em guerras. Porém, ele está fazendo todo o possível para unificá-los e construir um país forte como os que existem no sul. Não é uma tarefa fácil. Como se isso fosse pouco, também tem sob seu comando territórios no sul da Suécia e da Noruega, o que torna sua missão ainda mais difícil. Por isso, tem que viajar continuamente com sua tropa de um lugar a outro. No entanto, quando viaja, sabe que deixa o governo em boas mãos, as de Thyre. Ela, inclusive, liderou seus homens para defender-se de seus inimigos do sul (germanos). E como confirmação de sua capacidade de organização, reforçou e ampliou o Danevirke, um muro defensivo de vários quilômetros iniciado antes da “era viking”, seguindo, seguramente, o modelo que Adriano levantou no norte da Inglaterra para impedir, ou ao menos obstruir, as incursões dos pictos. Isso evitou que a península da Jutlândia fosse invadida pelas tropas de Carlos Magno ou seus sucessores, que já haviam acabado com a independência dos saxões e dos frísios.



Pedra originária da ilha sueca de Gotland, cujos entalhadores tinham um estilo muito peculiar baseado em imagens, sem recorrer à escrita rúnica. Atualmente, sem as conotações adequadas, são difíceis de interpretar. (Museu de História, Estocolmo, Suécia)

Thyre usa roupas chamativas para ser notada de longe. Já tem certa idade e talvez já não tenha a mesma beleza de outrora. No entanto, seus olhos irradiam energia e faz questão de deixar claro, em todo momento, que no seu caso uma rainha não é alguém que está à sombra do rei.

Como sempre que chegam forasteiros e após as cortesias iniciais, a conversa volta-se logo para as últimas notícias que circulam pelo mundo nórdico. Isto é o que conta a rainha:

“

*Os vikings suecos fundaram algumas cidades fortificadas ao longo dos rios da Rota do Leste e por isso essa região é chamada de Gardariki, o Reino das Fortalezas. Parece que as tribos eslavas, ao observarem o sentido de organização e a capacidade para o comércio dos nórdicos, pediram ao rei Rurik que os governasse. Tudo isto se desenvolveu de tal modo que,*

ao longo dos últimos anos, duas das cidades mais importantes, Novgorod e Kiev, foram unificadas em um reino, que foi chamado de Rus, sendo este o nome que os eslavos davam aos

”  
vikings.

Aquela Rus que não era nem mais nem menos que o embrião do futuro império russo e a dinastia fundada por Rurik imperaria até o século XVI.

Por outro lado, na Noruega, o rei Harald, a quem chamam de “o de belos cabelos”, depois de uma longa série de batalhas, conseguiu unificar o país em um único reino, impondo a todos os *jarls* uma relação de vassalagem e condições até o momento desconhecidas no mundo nórdico. Os que a ele se opõem passam a fazer parte de um destes dois grupos: mortos ou exilados. Estes últimos carregam seus barcos com tudo o que podem e se dirigem às ilhas do Atlântico Norte, como as Faroé, as Orcadas ou as Shetland, ainda que a maioria opte por continuar até a Islândia, que está totalmente fora dos domínios do rei norueguês. De fato, os islandeses conseguem algo impensável para a época: uma nação sem rei, algo como a única república medieval da Europa.

Como a atual granja não dispõe de um salão para grandes banquetes, Thorsteinn disponibilizou um celeiro, esvaziando-o e decorando-o com tapeçarias bizantinas, para que a rainha e seu *hird*, ou comitiva pessoal, passem as três noites de hospitalidade.

Apesar de seu caráter, Thyre não abre mão dos luxos e do conforto. Por esse motivo, leva sua própria cama desmontável e um colchão de penas. Também leva seu próprio escaldo, nascido na Islândia, terra por antonomásia de grandes poetas.

Estes artistas vivem apresentando sua arte nas granjas dos reis e dos vikings ricos, divertindo-os com seus versos ou suas histórias. Em troca, recebem alojamento e um ou outro ganha de presente um anel ou bracelete, principalmente se sabe improvisar alguns elogios a seu anfitrião, chamado, muito cerimoniosamente de “o doador de anéis” e de quem ele destaca, com versos inflamados, alguma de suas aventuras.

Nem todos são grandes escaldos. Os realmente bons não chegam a alcançar um posto de honra no séquito dos reis. Às vezes, formam-se tremendas rivalidades entre eles que resultam em autênticas guerras, em que

todos os seus recursos linguísticos são usados a fundo. Seus poemas são repletos de *kenningar* ou metáforas – às vezes muito complicadas – e referências mitológicas de difícil compreensão, principalmente com o avanço da “era viking” e a passagem dos velhos tempos que, pouco a pouco, vão caindo no esquecimento.

Por isso foi tão útil que, alguns séculos mais tarde, o islandês Snorri Sturlusson tenha escrito seus *Edda* em prosa e verso, onde os poetas de seu tempo, já muito distantes do espírito viking, puderam ter as referências necessárias, tanto para compreender os poemas de seus antecessores, como para realizar sua própria arte escáldica.

Porém, vamos escutar o acompanhante de Thyre contar a mítica origem dessa arte, legada a eles por Odin:

“

*Houve um tempo em que as duas raças de deuses, aesir e vanir, eram inimigas. Em um determinado momento houve um encontro para que fizessem as pazes. Como símbolo de sua reconciliação, puseram uma cuba no centro e todos cuspiram nela. Mais tarde, os deuses, sabendo que aquela manifestação de paz entre as duas raças era algo muito poderoso, fizeram um ser com seu conteúdo, a quem chamaram de Kvasir. Este, com o tempo, foi considerado tão sábio que não havia pergunta que não soubesse responder, ainda que sua principal virtude fosse a arte poética.*

*Um dia, Kvasir resolveu dar uma volta pelos mundos habitados por diferentes seres. Desse modo, chegou à casa dos anões Fialar e Galar que, conhecendo a história de sua criação, decidiram matá-lo. Com seu sangue, misturado com mel, encheram três recipientes. Aquele hidromel era tão poderoso que todos os que o bebiam se tornavam poetas e sábios, como havia sido o próprio Kvasir.*



Os escaldos eram poetas itinerantes que iam até os reis e os grandes senhores ou os seguiam em suas comitivas. Apesar de ter se desenvolvido no continente, esta arte acabou se tornando uma especialidade na Islândia. Foi apreciada nos reinos nórdicos e nas Ilhas Britânicas. Alguns escaldos chegaram a ter sua própria saga, como Gunlang Língua de Víbora. (Festival viking de Fjorukrain, Hafnarfjordur, Islândia)

*Pouco depois, aqueles anões mataram o pai de um gigante chamado Suttung, a quem depois tiveram que entregar todo o hidromel em troca de que ele não os matasse.*

*O tempo passou. Um dia, quando estava viajando pelos mundos sob o nome de Bolberk, Odin se encontrou com um grupo de anões que estavam ceifando um campo. Para iniciar uma conversa ou algo mais, o deus ofereceu-se para afiar-lhes suas foices com sua pedra de afiar. Vendo depois disso que os instrumentos cortavam melhor, os camponeses quiseram comprar sua pedra. Antes que o deus dissesse não, os anões se tornaram tão violentos que Odin teve que jogá-la para cima. Todos os anões se lançaram sobre ela e tiveram suas cabeças cortadas pelas foices afiadas.*

*Esses camponeses trabalhavam para o gigante Baugi, irmão de Suttung. Como, de repente, ele se viu sem ninguém para ceifar seus campos, aceitou a oferta daquele magnífico Odin, que prometeu fazer ele mesmo o trabalho de todos em troca de um trago do famoso hidromel que seu irmão, zelosamente, guardava. Baugi prometeu ajudá-lo a convencer Suttung.*

*Ao terminar o trabalho, ambos foram a sua casa. Porém, Suttung se negou a entregar àquele estranho uma única gota de seu precioso hidromel, ainda que tenha aceitado recebê-lo ali durante as três noites de cortesia, tal como era habitual com um visitante.*

*Odin conseguiu fazer um buraco na parede, pelo qual passou transformado em uma*

*serpente até o quarto de Gunnlod, a filha do gigante. Dormiu com ela as três noites, depois das quais a jovem permitiu que ele provasse o hidromel de seu pai. Porém, Odin não se conformou com um único gole e bebeu os três recipientes completos.*

*Depois que alcançou seu propósito, se transformou em uma águia e voou em direção ao Asgard. Os deuses o estavam esperando com várias cubas, nas quais ele vomitou o hidromel. No entanto, nem tudo foi recolhido nestes recipientes. Houve uma pequena parte que escapou pelo orifício traseiro da águia/Odin. Esta parte, dizem, é a que corresponde aos maus*

”  
*poetas.*

## SÉCULO XI

*V*amos fazer agora um último salto no tempo. Segundo o calendário cristão, estamos em 1066, ano que a maioria dos historiadores aponta como o fim da “era viking”. O que acontece de especial nesse ano? Basicamente, a derrota do rei norueguês Harald Hardrade quando este vai à Inglaterra para reivindicar o trono ao qual acreditava ter direito.

É bastante curioso que a Inglaterra seja o alfa e o ômega da “era viking”: Lindisfarne, em 793 e Stamford Bridge, em 1066. É interessante também que esta ilha tenha sido o lugar onde a cultura viking mais prosperou. Ali havia uma extensa zona chamada de Danelag, em nórdico, ou Danelaw, em inglês (Lei Dinamarquesa), onde se falava o idioma nórdico (que deixou umas 600 palavras no idioma inglês). Este território foi delimitado pelo tratado firmado em Wedmore entre os reis Guthorm e Alfredo, o Grande. A única condição imposta pelo rei inglês para a entrega dessa terra foi que Guthorm se batizasse e adotasse um nome cristão: desde então ele passou a se chamar Ethelstan (Pedra Nobre).

Nem assim os ingleses se livraram dos assaltos vikings em suas costas, ainda que na maioria dos casos eles se limitassem a fazer um ato de presença e pedir uma quantidade determinada em troca de não atacar. Esse resgate se chamava *danegeld*, o ouro dinamarquês. O maior *danegeld* conhecido foi cobrado pelo rei Olav Tryggavsson, da Noruega: 22 mil libras de prata (uns 10 mil quilos). Tão proveitosa pareceu-lhe aquela viagem que, no ano

seguinte, voltou pedindo uma quantia ainda maior.

Pode ser que, naquele tempo, os dinamarqueses tivessem levado para a Inglaterra a lenda de um príncipe de sua terra chamado Amleth, que séculos mais tarde Shakespeare tornaria conhecido em todo o mundo com o nome de Hamlet. No entanto, quatrocentos anos antes, Saxo Grammaticus escreveu sobre ele no seu *Gesta Danorum*, segundo o qual o príncipe morria em uma batalha ocorrida na Jutlândia.



Suposto túmulo do príncipe Amleth, cuja história pode ter sido levada para a Inglaterra pelos dinamarqueses que povoaram o Danelag. Mais tarde o príncipe ficaria conhecido pelo nome de Hamlet, do “ser ou não ser...” (Helsingore, Dinamarca)

É possível que em Danelag houvesse gente vinda de nossa granja de Jutlândia. Vamos dar uma olhada, ainda que agora tenhamos que nos deslocar um pouco para vê-la, porque aqui também houve muitas mudanças, tal como em todo o país. Poucas granjas dos velhos tempos permanecem no mesmo

lugar. Incêndios, novos proprietários, esgotamento de terrenos de cultivo, superstições dos cristãos a respeito dos lugares anteriormente habitados pelos pagãos...

As novas granjas, muito próximas umas das outras, são construídas em torno de uma igreja de madeira rodeada por um cemitério. Seguindo os novos costumes, muitos vikings decidiram exumar os corpos de seus antepassados para enterrá-los novamente em cemitério cristão, dando a eles uma espécie de conversão *post-mortem*, que, se eles soubessem, seguramente se revirariam nas tumbas.

Atrás das granjas há um caminho de tábuas entre os armazéns e o cais onde entra e sai uma pequena frota de *knars*. Parte disso pertence ao novo Thorsteinn, a quem podemos considerar um próspero comerciante que nunca se envolveu em expedições de assalto. Sua vestimenta pareceria ridícula aos vikings que conhecemos antes, porém, a influência oriental promovida pelo intenso comércio através da Rota do Leste também se reflete na forma de vestir: camisa de seda e bombachas. Talvez fosse ridicularizado também por seus *hobbies*, já que é um fanático jogador de *skak-tafl*, ou xadrez, e gosta de pintar os olhos, como os árabes.

Ele não é descendente direto dos Thorsteinn que conhecemos. Porém, nasceu naquela granja e lhe puseram esse nome por ele aparecer repetidamente na genealogia familiar e por fazer muito tempo que nenhum menino o recebia. Depois, quando mais velho, casou-se com a herdeira e se ocupou dos negócios da família. Tiveram dois filhos, nos quais colocaram nomes cristãos: Absalón e Ana, que são educados por um clérigo.

Continuam recebendo amigos em sua casa, como nas granjas anteriores, ainda que agora tudo seja mais reduzido. Continua-se bebendo em grandes quantidades, porém os sucessivos brindes são dedicados a Jesus Cristo, aos apóstolos e à Virgem Maria. Algumas canções tiveram suas letras modificadas e chegaram a ser aprovadas pelo sacerdote, cuja opinião tem cada vez mais peso na sociedade.



A pedra rúnica de Harald Dente-Azul permanece no mesmo lugar há mais de mil anos. Ela homenageia seus pais, o rei Gorm e a rainha Thyre (que têm sua própria pedra ao lado desta), além de sua anunciação como “ganhador da Dinamarca e da Noruega e cristianizador dos dinamarqueses”. (Jelling, Dinamarca)

Tudo isso não é mais do que um reflexo das mudanças que ocorreram na Dinamarca nos últimos tempos: o rei Harald, filho de Gorm e Thyre, e conhecido como Dente-Azul (vem desse apelido o nome da tecnologia Bluetooth, desenvolvida na Dinamarca), consegue uma estabilidade que não se conhecia desde os tempos de Godfrid. Como a monarquia não era hereditária, apesar de esse rei ter dois filhos, foi sucedido por seu sobrinho, Hemmig, que morreu logo e foi sucedido, por sua vez, por Sigfrid e Anulo. Ambos caíram em uma guerra e o poder passou para as mãos de dois irmãos de Anulo: Harald Klaka e Reginfred. Os filhos de Godfrid, que estavam exilados, regressaram: na subsequente guerra, Reginfred morreu, enquanto Harald Klaka (que foi o primeiro rei viking a ser batizado) sumiu de cena,

reaparecendo pouco depois para recuperar sua coroa e depois perdê-la novamente. Reinaria então Horik, o único filho de Godfrid que sobreviveu. No entanto, ele também teve problemas para permanecer no poder por culpa de sua própria família.

Toda esta confusão, transcorrida em poucos anos, fez com que a Dinamarca se dividisse em pequenos reinos até que Harald *Dente-Azul*, continuando o trabalho de seu pai, conseguiu unificá-los. Em 965 batizou-se em Jelling, ao sul do país, e automaticamente todos os dinamarqueses puderam considerar-se cristãos. Para concretizar esse ato, levantou uma grande pedra rúnica de três lados, que alguns historiadores qualificam, com certa ironia, como a certidão de batismo maior e mais pesada da história.

Porém, o espírito cristão que Harald tentou inculcar em seu povo não evitou que ele invadisse a Noruega para matar o rei Hakon, também cristão, nem as desavenças que teve com seu filho Svend *Barba Bifurcada* (usava a barba dividida em duas), que chegou a destituí-lo.

Da distante Islândia chegaram notícias de uma nova terra que os vikings haviam começado a colonizar: a Groenlândia. O nome de Erik, *o Vermelho*, passa a integrar a lista dos heróis nórdicos, apesar de não se ter notícias de sua participação em assaltos e guerras. Há, no entanto, um ou outro incidente sangrento em sua trajetória: em certa ocasião, e como consequência de uma dessas intermináveis disputas entre os granjeiros islandeses, Erik matou dois homens que haviam assassinado seus empregados. Como estes últimos não tinham valor legal e, portanto, não eram considerados dignos de ser vingados, ele foi julgado por assassinato pela Assembleia e condenado a um exílio de três anos.

Erik, então, decidiu aproveitar esse tempo para comprovar a existência de uma grande ilha a oeste sobre a qual havia ouvido falar. Lançou-se ao mar em um barco junto com alguns amigos e chegou à ilha que, desde então, seria chamada de Groenlândia, a Terra Verde. O nome certamente não parece o mais apropriado, porém, era uma boa maneira de promovê-la (naquela época, que os cientistas chamam de “Período Quente Medieval”, essa zona era muito menos fria que agora). Ele percorreu grande parte das costas e, finalmente, decidiu-se por um fiorde onde a terra era apropriada para a construção de uma colônia.

Depois dos três anos de exílio, Erik voltou à Islândia, onde convenceu

muitas pessoas sobre as grandes oportunidades oferecidas pela nova ilha. Há que se levar em conta que, naquele momento, as melhores terras islandesas estavam ocupadas; assim, os novos colonos ou aqueles que queriam tornar-se independentes tinham que se conformar com o que havia.

Em 985, os quatrocentos primeiros colonos estavam estabelecidos em um par de colônias. Erik e os mais próximos a ele ficaram na parte oriental. Mais exatamente em uma extensa granja chamada Brattahlid, cujo nome passou a integrar a extensa rede de lugares a que os mercadores vikings tinham acesso. Poucas vezes houve uma rota comercial tão longa.

## OS REIS VIKINGS DA INGLATERRA

Por outro lado, em 1002 chegaram más notícias da Inglaterra: o rei inglês Ethelred, depois de ter de pagar um humilhante *danegeld*, ordenou, uma noite, que se fizesse a matança de todos os dinamarqueses, incluindo granjeiros, mercadores, mulheres e crianças que estivessem na ilha (depois da morte do rei Erik *Machado Sangrento*, o Danelag havia deixado de existir). Para sua desgraça, havia entre os mortos uma irmã do rei Svend, que usou o episódio como motivo para organizar uma grande frota de mercenários vikings; estes então assaltaram as costas inglesas, destruindo tudo o que encontravam pelo caminho ou cobrando altos *danegelds*. Isso também serviu para limitar as forças do rei inglês. Como resultado, reconquistou alguns anos mais tarde o Danelag sem grandes problemas. Finalmente, dirigiu-se a Londres, onde venceu as tropas de Ethelred, que fugiu para a Normandia. Svend foi coroado rei da Inglaterra. Porém, seu reinado durou pouco. Morreu cinco semanas depois, sendo substituído por seu filho Knud (Canuto, o *Grande*), que chegou à Inglaterra em 1015 com duzentos barcos. Depois de uma curta batalha, arrecadou o maior *danegeld* de que se tem notícia: 40 mil quilos de prata, que usou para pagar muito bem sua tropa. Instalado em Londres, foi batizado e ordenou que os monastérios destruídos pelos vikings fossem restaurados. Por herdar o direito de sucessão, chegou a reinar na Inglaterra, Dinamarca, Noruega e Sul da Suécia. Foi considerado um bom rei cristão (tendo, inclusive, peregrinado a Roma).

Porém, vamos deixar um pouco de lado a história e ver como se vive na

atual granja de Thorsteinn. O outono nos mostra a imagem inversa do descontraído e curto verão. Agora há um ferredouro de gente: recolhem o gado, tosquam as ovelhas, matam os animais, defumam sua carne, guardam o feno, preparam grandes quantidades de queijo, manteiga e cerveja, secam ou salgam os peixes, empilham a lenha. Tudo o que lhes será necessário durante o duro inverno que se aproxima.

A mesma atividade ocorre no cais: descarregar, limpar e guardar os navios mercantes que regressam de diferentes mercados. A esposa de Thorsteinn esperava impaciente a encomenda que havia feito: agulhas, alfinetes, enfeites de azeviche, contas de cristal e de âmbar.



Durante o verão e o outono era necessário que preparassem os alimentos para o longo e duro inverno, utilizando as técnicas de conservação: secar, defumar, salgar, curtir. Nesta imagem, vemos peixes colocados para secar. (Vikinglandet, Oslo, Noruega)

Todo isto será utilizado para o vestido de noiva de sua filha, cujo

casamento será realizado na igreja, em latim. Estas, porém, são as únicas mudanças com relação aos casamentos, já que a decisão sobre eles continua sendo dos pais, sem que o amor seja um elemento a ser considerado. Acredita-se que ele, chamado *makti mur*, “chegará com o tempo”.

Estes acordos, no fundo, não são muito diferentes de qualquer outra transação comercial: eram regulados por uma norma que, ainda que pudesse variar de uma região para outra, estabelecia o dote a ser pago, que recebia o nome de *brudkaup*, a compra da noiva. Durante as negociações, as mulheres eram representadas por seu pai, irmão ou um familiar masculino mais próximo. Somente as viúvas tinham o privilégio da escolha de seu novo marido, ainda que, em alguns lugares, também tinham que contar com a aprovação dos homens da família. Estes só podiam interferir na escolha dos dois primeiros candidatos, podendo ela casar-se com o terceiro, sem necessitar de permissão.

Apesar disso, depois do casamento, as mulheres mantinham seu sobrenome, suas propriedades e herança, que não podiam ser confiscadas nem no caso de seu marido haver sido exilado pela Assembleia. No caso de divórcio, ela levava consigo tudo o que sua família havia pago como dote.

Em uma ou outra saga, cita-se que os pais de certa região informavam primeiro a filha sobre o possível casamento, já que haviam ocorrido algumas mortes e mutilações em cinco matrimônios em que as mulheres se casaram contra sua vontade.

É claro que havia jovens que pretendiam conquistar o coração de uma mulher. No entanto, segundo narram algumas sagas, esse era um passatempo bastante perigoso, pois tal aventura acabava, muitas vezes, com a morte do jovem apaixonado. Também havia a possibilidade do rapto, que podia gerar desavenças entre as duas famílias. Costumava-se, no entanto, compensar o ato com o pagamento de um determinado valor por parte do pai do jovem.

## **OS ÚLTIMOS VIKINGS**

Como sempre, os que regressam à granja, além de trazer os lucros da viagem em forma de mercadoria, joias ou moedas de prata pelas quais haviam trocado seus produtos, são também portadores de algo muito valioso:

notícias de algum lugar. Nos últimos tempos, algumas despertaram mais interesse. Vamos a elas.

Na Islândia, a população se converteu ao cristianismo. Porém, diferente do que aconteceu na Dinamarca e na Noruega, isso não ocorreu porque o rei havia mandado – já que lá não havia rei – mas sim por decisão da Assembleia. Os que queriam manter suas antigas crenças eram livres para fazê-lo, desde que as praticassem em particular.

Em Stiklestad, morreu em combate o rei norueguês Olav, que passará para a história e cujo nome dará origem a uma multidão de igrejas em todo o norte da Europa. Seria interessante saber o que pensavam disso os numerosos cristãos laicos e religiosos que ele matou como viking em sua juventude. Olav realizou sua primeira expedição quando tinha 12 anos e, em seu histórico anterior à coroação, figuram assaltos a vários lugares da Inglaterra e das costas da Península Ibérica. Depois, converteu-se ao cristianismo e dedicou sua vida a fazer com que os noruegueses abandonassem sua religião tradicional. Para isso, entretanto, não poupou mortes, como se seu espírito viking só tivesse mudado de lado.

Na Irlanda, os vikings encontraram seus inimigos mais difíceis; os irlandeses foram os únicos que conseguiram expulsar os nórdicos de suas terras. Isso ocorreu em 1014. Os reis dos dois grupos, o rei Brian e o rei viking Sigtrygg, morreram na batalha.

Leif, o *Afortunado*, um dos filhos de Erik, o *Vermelho*, a quem todos conhecem por ter sido o descobridor da Groenlândia, encontrou uma nova terra, mais a oeste, na qual pôs o nome de Vinland.

Talvez essa notícia não tenha sido recebida na Dinamarca com grande interesse, já que a Groenlândia tinha sido povoada basicamente por noruegueses. Porém, é importante levar em conta a grande transcendência que este fato terá no futuro. Vamos ouvi-lo da boca de um narrador de sagas:

“

*O protagonista desta saga é Leif, o filho de Erik, o Vermelho, que vivia na Groenlândia. Quando teve idade suficiente, ele fez sua primeira viagem comandando um barco de mercadorias até a Noruega. Sua volta foi bastante adiada por haver tido alguns problemas nas ilhas Hébridias. Por esse motivo, teve que ficar todo o inverno na Noruega, que naquele tempo era governada por Olaf Tryggvason, um dos chamados “reis missionários”. Pelo pai de Leif ser tão importante, o próprio rei o acolheu em Nidaros (atual Trondheim).*

*Quando Leif decidiu voltar a seu país, batizou-se junto com seus homens. O rei Olaf pediu-lhe que convencesse seu pai a converter-se também, o que facilitaria muito o trabalho dos missionários que chegassem depois à Groenlândia. Erik, porém, nunca aceitou outra religião que não fosse a de seus antepassados, ainda que tenha construído uma pequena igreja nas imediações da granja para sua esposa, Thjóðhild. No entanto, sua tolerância nunca foi correspondida por ela, que se negou a compartilhar a cama com um pagão. Possivelmente, o nascimento de Freydis, filha natural que anos mais tarde teria certo protagonismo, foi fruto daquele desacordo.*

*Na Groenlândia já se sabia da existência de outra terra a oeste desde que o islandês Björn Herjulfsson foi arrastado por uma tormenta enquanto se dirigia à terra fundada por Erik, o Vermelho.*

*Conhecendo esta introdução, vamos viajar com Leif Eriksson para Vinland junto aos 35 homens que o acompanharam. Seguindo a informação dada por seu amigo Björn, chegou a duas ilhas às quais deu os seguintes nomes: Helluland (Terra Pedregosa) e Markland (Terra de Bosques). Finalmente haviam encontrado uma terra fértil com um bom clima, onde os invernos já não significariam a interrupção da vida cotidiana, e com abundante caça e pesca. Era um lugar perfeito para iniciar uma colônia. Outro elemento valioso eram as numerosas e variadas árvores, inexistentes na Groenlândia, onde não havia bosques. Assim, na hora de voltar, todo o espaço disponível do barco foi carregado com madeira e com algo um tanto insólito, parecido com uvas (alguns pesquisadores pensam que poderia ser algum tipo de baga silvestre, com a qual, se podia fazer vinho) que originaram o nome daquele lugar: Viniland, Terra de Videiras.*



Estátua de Leif Eriksson, doada pelos Estados Unidos pela comemoração do milênio do Althing (parlamento islandês) e por ele haver sido o primeiro europeu a chegar ao continente americano. (Reykjavik, Islândia)

*Logo depois que Leif voltou à Groenlândia, Erik, o Vermelho, morreu. Assim, embora tenha recebido o apelido de Heppni (o Afortunado) por sua façanha, Leif teve que se encarregar da granja familiar e não pôde mais voltar a Viniland.*

*Seria seu irmão Thorvald quem organizaria a segunda expedição, durante a qual foram construídas novas casas e estendido o território explorado. Depois de permanecer ali por dois anos, na volta à Groenlândia, ele e seus homens fizeram uma parada, em um lugar onde tiveram o primeiro contato (desafortunado) com os nativos, a quem chamaram de skraeling. Thorvald morreu naquele incidente.*

*A terceira viagem foi liderada por outro filho de Erik, o Vermelho, Thorstein. Porém, seu barco foi afastado da rota por uma tormenta e, finalmente, todos os tripulantes, exceto Gudrid, a esposa do organizador, morreram por causa de uma epidemia.*

*Da quarta viagem participaram 65 pessoas, sob o comando de Thorfinn Karlsefni, casado com a mencionada Gudrid, em dois barcos bem equipados. Depois de uma temporada inicial, que deve ter parecido a vida no paraíso, os skraeling ressurgiram. Eles queriam trocar peles por espadas de ferro, metal que os índios desconheciam. Como os nórdicos se negaram a fazê-lo, eles passaram a agir de modo violento até que a colônia nórdica decidiu regressar à Groenlândia, depois de três anos na nova terra. Nesta viagem nasceu Snorri, que podemos considerar o primeiro europeu nascido na América, filho de Thorfinn Kalsefni e Gudrid, uma mulher extraordinária que, algum tempo mais tarde, ao ficar viúva novamente, iria a Roma em peregrinação.*

*A quinta e última viagem documentada na Saga dos Groenlandeses foi protagonizada por Freydis, única filha de Erik. Esta expedição foi composta de dois barcos. Foi um ano de conflitos em Viniland pois, por culpa de Freydis, as tripulações dos dois barcos (groenlandeses e islandeses) mantiveram péssimas relações e se desentendiam por qualquer motivo. Tal situação durou até que Freydis convenceu seu marido e os demais groenlandeses a matarem os islandeses e ela mesma se encarregou da morte das mulheres islandesas que integravam a expedição, ficando com tudo o que possuíam.*

*Apesar dos grandes benefícios trazidos pelos carregamentos de madeira, não houve mais viagens a Viniland. Ao menos, isso não foi registrado em nenhuma saga. Depois, aquela terra caiu no esquecimento. Possivelmente, foi o crime de Freydis que tornou aquela terra maldita e*

”

*ninguém mais quis aproximar-se dela.*

Como já dissemos, talvez esta não seja “a grande notícia” na granja de Thorsteinn. O comentário mais comum deve ser que cada vez há menos assaltos vikings, tão abundantes nos velhos tempos. Existem jovens que gostariam de sair em uma expedição. Isso, porém, já não é tão fácil. Os mais velhos não dão apoio, principalmente porque, há algum tempo, em todas as costas foram colocados defesas e exércitos bem preparados e equipados, que esperam a chegada dos vikings no verão. Alguns nobres desses países chegam, inclusive, a contratar bandos de vikings foragidos, perseguidos em suas próprias terras e para onde não podem voltar, para defendê-los de

invasões vikings em troca de um bom salário e, em alguns casos, a cessão de uma terra onde podem instalar-se. Algo parecido ocorreu há muitos anos na França, quando o rei Carlos, *o Simples*, farto de saques e de destruição, entregou a província de Nêustria – que desde então se chama Normandia – a Hrolf e seus homens.

Não deve ter parecido um mau negócio a nenhuma das partes. Por um lado, os franceses (ou francos, como eram chamados naquela época), se livraram de uma série interminável de assaltos em massa, em que os vikings invadiam o território francês por diferentes rios arrastando tudo quanto encontravam em seu caminho. Inclusive, haviam chegado a sitiar Paris por duas vezes. Em uma delas, durante um ano.

Por outro lado, aqueles vikings, que passaram a ser chamados de normandos, casaram com as mulheres da terra – como havia ocorrido em todos os lugares onde se assentaram –, se integraram rapidamente ao modo de vida da sociedade feudal e foram batizados adotando nomes cristãos – Hrolf, originário de uma família norueguesa das Ilhas Orcadas, passou a chamar-se Rollon. Em somente uma geração, o idioma nórdico se perdeu.

Tempos depois, seus descendentes conquistariam a Inglaterra, o sul da Itália e a Sicília; porém, de nenhum modo eles podem ser considerados vikings. O mais famoso de todos seria Guilherme, *o Conquistador* (que antes era chamado *o Bastardo*, por ser filho ilegítimo do duque Roberto, *o Magnífico*), que aproveitou a guerra, no norte da Inglaterra, entre o nativo Haroldo Godwinson e o norueguês Harald, *o Impiedoso*, para desembarcar pelo sul. A batalha de Hastings, perdida pelos exaustos ingleses, proporcionou a Guilherme a coroa e a expansão de seus normandos por toda a ilha.

## **NUNCA MORRERAM**

A coroação de Guilherme, *o Conquistador*, é a principal notícia em todo o mundo nórdico. Talvez não se saiba, mas com ela já podemos dar como terminada a “era viking”. Esta durou menos de três séculos, que foram suficientes, porém, para transformar o mundo.

No entanto, faltam ainda alguns acontecimentos importantes relativos à

cultura viking. Sobretudo os relacionados com os textos escritos, que serão fundamentais para que a memória deste povo não se perca totalmente: na Islândia, será iniciada a transcrição das sagas que, durante gerações, passaram de boca em boca. Este processo chegará ao fim com os escritos de Snorri Sturlusson, autor de uma história dos reis noruegueses, das *Edda*, em prosa e verso e da *Saga de Egil Skallagrimsson*.

Depois da implantação geral do cristianismo em toda a área nórdica, a tolerância inicial com aqueles que pretendiam manter as crenças antigas cessou, o que se agravou mais tarde com a chegada do luteranismo. A palavra mártir se aplica aos cristãos que morrem violentamente por sua fé. Porém, por meio desse mesmo conceito morreram muitos nórdicos acusados de bruxaria, heresia ou blasfêmia, até que as tradições vikings, inclusive as que pouco ou nada tinham a ver com assuntos religiosos, se perderam, como se a “era viking” tivesse sido um buraco negro na história. A maioria dos escandinavos se esqueceu de seus ancestrais vikings, que ficaram relegados a um passado vergonhoso, manchado pela barbárie, deixando para trás assim todos os aspectos construtivos de sua cultura.

E assim continuaram as coisas até que, séculos mais tarde, quando todos os países europeus iniciaram a tarefa de recuperar suas raízes, os escandinavos, sob a liderança dos próprios reis, também quiseram preencher essa lacuna de sua história. As antigas sagas foram resgatadas, assim como as pedras rúnicas e alguns barcos. Foram abertos museus especializados e celebrados festivais e feiras de acordo com os antigos costumes.



Graças aos escritos do islandês Snorri Sturlusson (1179-1241), conhecemos melhor o mundo e a cultura dos vikings. Podemos considerá-lo uma das grandes figuras literárias da Idade Média. (Estátua feita por Gustav Vigeland, Reyholt, Islândia)

Mais tarde, o espírito de aventura e exploração chegou a dar forma às naves espaciais *Viking* e chegou até à cultura popular com a criação de uma modalidade própria de quadrinhos (*viking fantasy*) ou de rock (*viking metal*). E até a antiga religião foi recuperada. Agora com o nome de Asatru, foi legalizada nos países nórdicos, ainda que conte com seguidores no mundo todo.

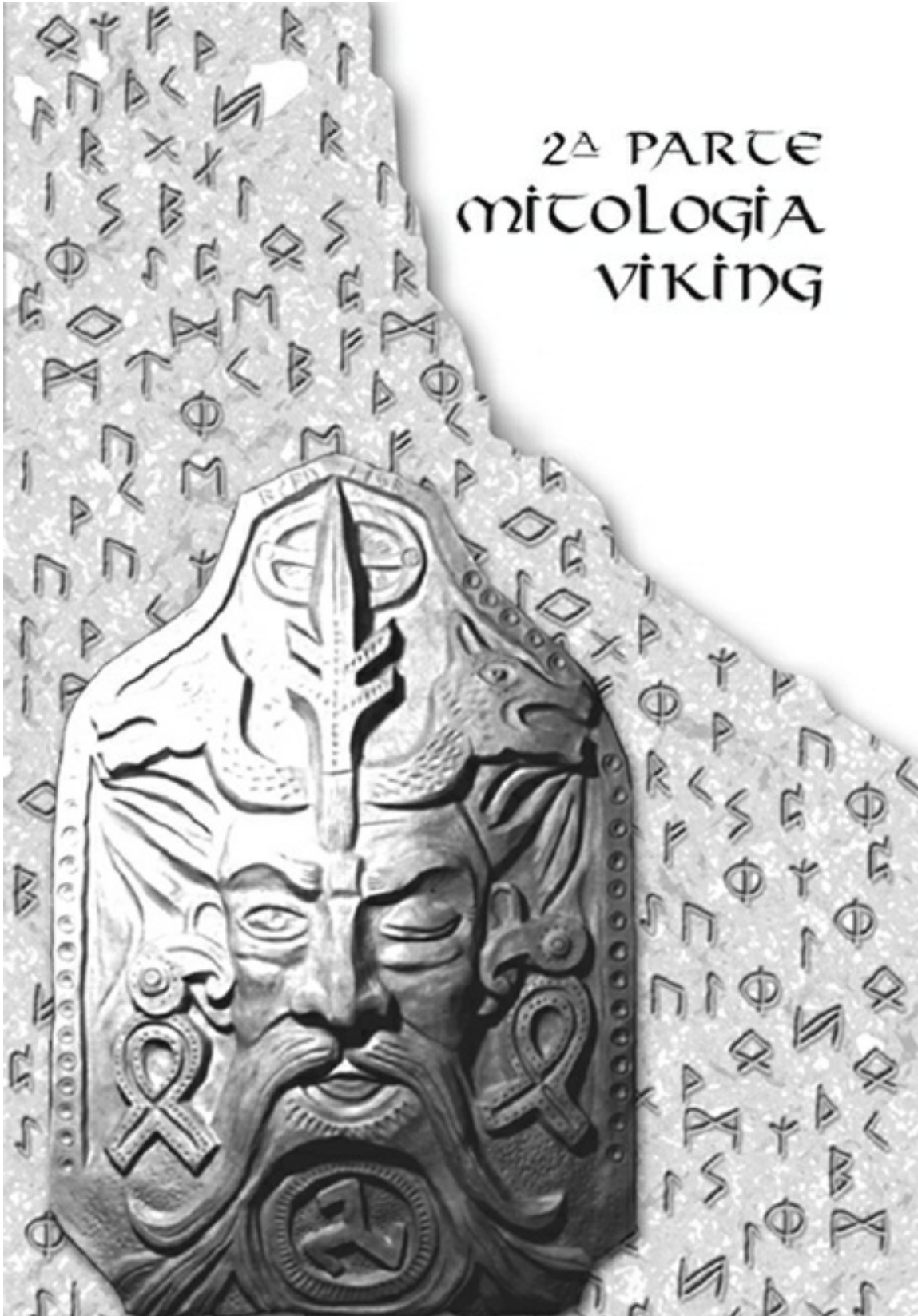
Ninguém negará a parte “viking” de sua história, nem é tempo de fazer apologia à violência. Porém, um olhar desapassionado em direção àqueles tempos nos mostrará que os assaltos vikings nas áreas rurais europeias, a princípio sob a indiferença e o medo dos nobres que deviam protegê-las, fez com que muitos camponeses protestassem e enfrentassem seus amos e, inclusive, fugissem para zonas mais seguras. Para atenuar essa situação de abandono dos campos, os nobres se viram obrigados não só a gastar suas

riquezas na melhoria da defesa de seu território (e não somente a de seu castelo ou cidade) como também a diminuir a pressão que exerciam sobre os camponeses, sobretudo em matéria de tributos. Os camponeses deixaram de ser “servos de gleba”, que praticamente era uma maneira de defini-los como escravos, chegando, em alguns casos, à ruptura de vínculos e, assim, a um *status* de plena liberdade. Muitos historiadores veem nessas mudanças o motivo da grande prosperidade posterior dessas regiões europeias entre os [séculos X](#) e XII.

Os vikings não inventaram a pirataria nem a extorsão, ainda que as tenham levado a um padrão nunca antes atingido. Em qualquer caso, sua violência e crueldade foram semelhantes a de outros povos contemporâneos que, por outro lado, viviam em um contínuo estado de guerra. Porém, eles foram os melhores navegantes, exploradores e mercadores de seu tempo. Com suas sagas e versos, fizeram a melhor literatura medieval; fundaram cidades e estados que foram unidos pela longa rota comercial que conseguiram estabelecer da Groenlândia até Bizâncio, e ainda mais longe.

Em definitivo, foram um dos grandes motores da história e das culturas europeias.

2ª PARTE  
MITOLOGIA  
VIKING





Cada povo tem uma maneira de representar sua mitologia, baseado em sua concepção de vida e de mundo, nas tradições herdadas de seus antepassados – às vezes mescladas com as de outros povos – e nas próprias revelações dos que são considerados seres superiores. Por isso, cada povo utiliza seus próprios símbolos e personagens para contar os grandes eventos em que se envolveram seus ancestrais e os seres que os criaram, em um passado remoto onde o tempo e o espaço pareciam funcionar de outra maneira. Todo esse imaginário, em muitos casos, também representa um código baseado em símbolos, que será transmitido ao futuro, com a esperança de que haverá alguém que saiba decifrá-lo adequadamente em algum momento.

A mitologia escandinava pode nos parecer, hoje em dia, bastante irracional (como qualquer outra), mas para os vikings aqueles fatos haviam ocorrido havia muito, muito tempo. De que serviria a pretensão de entendê-los ou tentar dar a eles uma dimensão mais humana? Também é possível suspeitar que os transcritores medievais tenham acrescentado, intencionalmente ou não, algo de sua própria confusão. De qualquer forma, se houve referências que ajudaram a compreender melhor os simbolismos e as mensagens ocultas, elas não chegaram até nós. Assim, é melhor fazer como os vikings: escutar (ou ler) as lendas e deixar-se levar por sua magia.



Alfoder ou “pai de todos”, era um dos duzentos nomes com os quais se conhecia Odin, dependendo da função que exercesse em cada momento. Era também *Baleygr*, o Olho Chamejante, de ressonâncias tolkenianas. (Pedra rúnica do Museu de História, Estocolmo, Suécia)

## VALHALLA

*Vamos imaginar a cena:* uma pequena batalha na planície da Jutlândia. Aquele Thorsteinn que conhecemos no primeiro capítulo é o chefe de um dos bandos em conflito. Com grande rapidez surgem provocações, insultos, uivos e gritos de guerra, entrecocar de armas, maldições e lamentos dos feridos, euforia dos vencedores.

Thorsteinn cai mortalmente ferido. No chão, depois de gestos de dor e de surpresa, sabe que vai morrer e sua visão se perde no infinito, sem que seu

rosto mostre o mais leve traço de medo ou desespero diante do que ocorrerá. Aceita de boa vontade. Afinal, vai terminar seus dias neste mundo depois de um corajoso combate, tal como havia desejado desde a infância.

Ele não é suicida. Ama e desfruta completamente a vida em toda a sua plenitude. Como diz o *Havamal*: “viva com ilusão enquanto estiver vivo”. Apresentou-se à batalha para lutar com todas as suas forças, vencer o inimigo e, depois, regressar com a honra de sua família limpa. Porém, sua hora chegou. E isso, nas atuais circunstâncias, não representa uma tragédia. Ele viveu muito mais do que seus contemporâneos. Sem dúvida, é um final melhor do que ser consumido por uma doença ou a irreversível deterioração de seu corpo. Seu nome será lembrado pelos sobreviventes: além disso, a recompensa dos deuses está próxima. O que mais pode pedir?

## **VALQUÍRIAS E *EINHERJAR***

Vamos seguir imaginando: uma resplandecente donzela sobre um cavalo alado se aproxima de nosso viking moribundo. Ele exala seu último alento e, sobre o solo, fica um corpo sem vida com uma mão ainda agarrada à empunhadura de sua espada. Isso é tudo o que podem ver os que permanecem no campo de batalha, uns sofrendo a agonia de uma ferida mortal, outros a vergonha cruel da derrota e outros exultantes pela vitória. No entanto, nenhum deles verá o êxtase desse duplo etéreo que abandonou o corpo físico e se dirige ao Asgard, a terra dos deuses, transportado no lombo do cavalo alado por uma das valquírias, uma espécie de corpo de elite feminino encarregado de recolher os mais valentes guerreiros caídos em combate.

Depois de atravessar o Bifrost (ponte do arco-íris que une o Asgard, a terra dos deuses, com o Midgard, a terra média dos humanos), ambos se dirigem ao salão especial chamado Valhalla. Lá, na porta chamada Valgrid, espere-lhe ninguém menos do que Freya, a bela deusa do amor. É ela quem decide se ele finalmente entrará no Valhalla ou irá ao Folkvang, seu próprio palácio no Asgard.

O complicado e rápido processo através do qual a deusa tomará sua decisão termina e, finalmente, ela lhe dá as boas-vindas ao Valhalla oferecendo-lhe um chifre com *mjöd*, hidromel sagrado. Nele está

representada a recompensa do guerreiro. A partir de agora é um *einherjar*, um “morto glorioso”, e junto de seus companheiros esperará a chegada da *Ragnarok*, a grande batalha do fim dos tempos, para defender seus deuses do ataque dos habitantes do Jotunheim: os gigantes primordiais do universo, que representam as forças caóticas da natureza e que sempre estão dispostos a fazer com que as coisas voltem ao caos do qual tudo surgiu. Durante um tempo incalculável, os deuses os mantiveram na linha que divide os limites do seu mundo, mas os caminhos que se vislumbram para o futuro confluem para um momento e lugar em que os gigantes terão sua hora de vingança. Odin conhece esse futuro e, por isso, organizou este exército de valentes seres humanos.

Todos os *einherjar* caíram em circunstâncias parecidas a de Thorsteinn, sempre com a espada ensanguentada na mão. Sua vida no Valhalla não será composta de uma espera ociosa pelo momento decisivo: durante o dia combaterão entre si, não em um treinamento amável para manter a forma, mas sim em uma luta de verdade na qual haverá mortos. Ainda que, ao anoitecer, esses estranhos defuntos, como se nada tivesse acontecido, se levantarão e se reunirão com os demais no interior do salão, onde jantarão em alegre camaradagem com Odin, que também recebia o apelido de Valfodur, o *pai dos mortos em combate*. No entanto, o deus não provará a comida (carne de javali que se regenera a cada dia em um caldeirão mágico) e só compartilhará com seus guerreiros o sagrado hidromel, servido por suas filhas, as valquírias.

Segundo a *Edda* do islandês Snorri Sturlusson, o Valhalla era um enorme salão, com 540 portas que permitiriam a saída de 800 *einherjar* por cada uma delas quando chegasse a hora anunciada pelo chifre de Heimdall, o deus guardião do Asgard. Suas vigas eram feitas com lanças e o teto com os escudos dos guerreiros.



O deus Heimdall era o guardião do Asgard. Com seu chifre Gjall soaria o alarme da chegada dos gigantes quando se desencadeasse o Ragnarok. Dizia-se que seu ouvido era tão apurado que podia escutar o crescimento da grama no campo ou da lã nas ovelhas. (Estolcomo, Suécia)

As valquírias (“as que escolhem os mortos do combate”) eram filhas de Odin. A mitologia escandinava suavizou bem sua imagem, já que na mitologia germânica anterior, eram uns seres sinistros que desciam aos campos de batalhas entre tempestades e semeavam a morte para procurar guerreiros para seu pai, que entre esses povos recebia o nome de Wotan. Este, em muitas ocasiões, incitava os grandes guerreiros à luta para que alguns deles morressem em combate; assim, ele podia aumentar sua tropa de *einherjar*. Afinal, tudo devia estar preparado para “a era do machado e da espada, a era do vento antes da destruição dos mundos”.

Dizia-se que as armaduras das valquírias produziam uns resplendores chamados Luzes do Norte ou Aurora Boreal. Se um guerreiro as vê, sabe que seu fim está próximo, porém, também sabe que esse fim não é senão o começo de uma vida melhor. O que talvez não saiba é que essa nova e

gloriosa vida terminará um dia e que todo o empenho de Odin e seus homens desencadeará uma batalha previamente perdida por todos.

Entretanto, até a chegada desse momento, o novo *einherjar* tem o privilégio de compartilhar sua vida sobrenatural com os velhos grandes heróis do Valhalla, lá no distante Asgard, a terra dos deuses vikings. Nisso acreditam os familiares deixados por Thorsteinn, e também os inimigos que acabaram com sua vida e não se importam em reconhecer seu valor. Sem dúvida, ele merecia o Valhalla.

Vamos descobrir agora qual era a cosmovisão e o fundo filosófico que sustentavam estas crenças.

## **GELO E FOGO**

*S*egundo nos conta a *Edda*, muito antes da criação da Terra já existia o gélido Nilfheim, do qual surgiram 12 rios. E antes que esse lugar existisse, já havia o Muspel, onde habitava um ser chamado Surt, que possuía uma espada flamejante. E antes de tudo isso existia somente o caos originário, do qual surgiu um abismo impreciso chamado Ginnungagap.

Os rios de Nilfheim foram enchendo o gélido Ginnunaggap e suas águas congelaram, exceto no local mais próximo a Muspel, onde o calor fazia com que se levantassem grandes jorros de vapor que caíam em forma de geada. Assim, do contato entre o gelo do norte e o fogo do sul surgiram o gigante Ymir e a vaca Audhumla. Ymir deu origem a um filho e a uma filha, unidos pela cabeça. De sua parte, a vaca fez surgir do gelo o primeiro deus, Buri.

## **CONSTRUINDO O UNIVERSO**

Buri, unindo-se a uma giganta, teve Bor. Este, pelo mesmo procedimento, teve Odin, Vili e Ve. Logo surgiram as diferenças entre os dois tipos de seres e a guerra entre eles durou milhares de anos, sem que nenhum prevalecesse

sobre o outro. Até que um dia, os três deuses conseguiram matar Ymir. De seu corpo foi derramado tanto sangue que todos os gigantes morreram afogados, exceto um casal que daria origem à futura raça dos gigantes, que habitaria seu próprio mundo.

Com os restos de Ymir colocados no meio do Gunnungagap, os três deuses construíram Midgard, o mundo que mais tarde dariam aos humanos: com o crânio fizeram a abóboda celeste; com o sangue, os oceanos; com sua carne, a terra firme; com seus ossos, as rochas e montanhas; com seus cabelos, as árvores; e com seus miolos, as nuvens. Tudo isto foi iluminado com brasas tomadas de Muspel. Dentre elas, selecionaram o Sol e a Lua (para os vikings e para outros povos antigos, o Sol era uma entidade feminina e a Lua, masculina), que montaram sobre as carruagens que percorriam o céu, criando assim, o Tempo.

Com a vitória sobre as forças caóticas chegou-se a um ponto de estabilidade e de equilíbrio. Era o momento de criar os primeiros seres humanos. O primeiro homem se chamou Ask e procedia de um freixo. A primeira mulher se chamou Embla e foi feita de um olmo. Odin deu-lhes espírito e vida; Vili, inteligência; Ve, sentidos e capacidade de falar. Este casal e seus descendentes habitariam a zona do universo que se havia criado entre eles: o Midgard, ou Terra Média.

Um enorme freixo, chamado Yggdrasil, similar à Árvore da Vida de tantas culturas antigas, era o lugar de apoio e equilíbrio de todo o universo, que estava dividido entre os nove mundos destinados aos distintos seres que o povoavam: deuses, gigantes, anões, elfos e humanos. Yggdrasil tinha três grandes raízes. Uma delas se afundou até o Nilfheim, onde estava o manancial Hvergelmir, de onde fluíram os rios primogênitos.

A segunda raiz chegou até o Jotunheim, justamente até o manancial de Mimir, onde se concentrava todo o conhecimento possível. A terceira raiz cresceu até o Asgard, em um lugar próximo ao manancial Urd, de onde as Nornas, que controlavam o destino do mundo, tiravam água para regá-la.

No entanto, a grande árvore tinha seus inimigos, que buscavam a instabilidade e o caos no universo que ela mantinha. Por seus galhos corria continuamente o esquilo Rastatoskr, que passava o tempo semeando discórdia entre a serpente (ou dragão) Nidhogg e uma águia que pousava na parte superior da árvore. Esta serpente roía a raiz do Nilfheim, com o objetivo

de destruí-lo. Além disso, quatro cervos comiam os brotos saídos recentemente. Somente os cuidados das Nornas tornavam possível a continuidade da vida de Yggdrasil.

## DEUSES E DEUSAS

*A*s *deidades nórdicas* estavam divididas em duas grandes famílias: os Aesir e os Vanir. Estes últimos representam os aspectos femininos da cultura, enquanto os Aesir representam os masculinos. A agricultura e a fertilidade em oposição ao governo e à guerra, que talvez refletissem o encontro entre os povos protovikings que habitavam as terras nórdicas com outros vindos do sul.

Houve uma época em que todo o universo esteve em paz. Ela foi chamada de Idade de Ouro. Porém, certo dia começou uma guerra entre as duas raças de deuses, provocada pela morte da deusa vanir Gullveig, por parte dos Aesir, quando ela se negou a compartilhar seus segredos. O tempo passou e eles decidiram reconciliar-se. Para assegurar a manutenção da paz, fizeram intercâmbio de reféns, como também o faziam os vikings. Com os Vanir, foram Hoenir, Mimir e Kvasir, enquanto que para o Asgarg, dos Aesir foi Njord com seus filhos Frey e Freya.

Vamos ver agora as características mais importantes de alguns deuses, sobretudo de Odin e Thor, os mais populares.

## ODIN, O DEUS XAMÂNICO

Para os vikings é Odin, para os germanos Wotan e para os anglo-saxões Woden. Três nomes para o mesmo ser, todos eles com o mesmo significado: fúria. Mas é necessário considerar uma palavra sinônima que se ajuste melhor às qualidades deste deus: êxtase, já que esse estado de transe inspirava o engenho dos *skalds* (poetas), as práticas dos *vitkis* (professores de runas) ou a força dos *berserkers* (guerreiros), pois somente estas pessoas eram capazes de

realizar certos atos.



Odin perdeu um olho no “poço da sabedoria”, em troca dos conhecimentos que adquiriu ali. Seu principal templo localizava-se na atual Odense, a Cidade de Odin, na Dinamarca. (Prefeitura de Oslo, Noruega)

Também era chamado “o pai de todos”, não somente no sentido figurado, já que era o pai da maioria dos deuses. Tinha um olho só e estava sempre acompanhado pelo cavalo Sleipnir – de oito patas –, pelos corvos Hugin e Munin – que sobrevoavam a terra e lhe informavam sobre tudo o que viam – e pelos lobos Geri e Freki.

Na *Ynglingasaga*, são citadas algumas habilidades de Odin que podemos relacionar com o xamanismo: podia abandonar seu corpo de acordo com sua vontade e transformar-se em um animal, viajar instantaneamente a terras distantes ou transpassar as barreiras dos diferentes mundos. Com suas palavras – conjuros rúnicos – podia apagar o fogo, acalmar o mar ou mudar a direção do vento. Sabia o destino dos homens e as coisas que ainda não tinham acontecido; podia matá-los ou causar doenças, provocar a loucura ou

tirar-lhes a força para entregá-la a outros. Fazia suas viagens em seu cavalo através do Yggdrasil, o freixo do mundo: uma imagem simbólica muito semelhante às usadas pelos xamãs para suas viagens astrais. Seus corvos podiam representar as habilidades xamânicas de “ver” coisas que ocorriam em outros lugares.

Outra das muitas atribuições de Odin era a de ser o chefe da Caça Selvagem, quando liderava uma horda de espíritos humanos, cachorros e cavalos e saía na noite de inverno (durante a celebração do *Jolblot*, o solstício de inverno) buscando as almas dos que haviam falecido recentemente. Para os vivos era muito perigoso contemplar isso, pois podiam enlouquecer e inclusive morrer e ser levados pela téttrica comitiva. Por outro lado acreditava-se que aquilo era benéfico para a fertilidade e para a renovação das forças espirituais da terra que, de outro modo, se veria afetada negativamente por espíritos que vagassem por ela, sem rumo.

Odin passou por um terrível ritual de iniciação, que o levou a obter o conhecimento das runas, como veremos no capítulo correspondente. Não menos terrível foi o ritual que lhe custou um olho em troca da sabedoria, no manancial de Mimir.

Em sua contínua busca por conhecimento e poder, viajou pelos nove mundos sob diferentes identidades, embora sua imagem mais habitual fosse a do velho viajante de barba longa, chapéu largo e uma capa cinza ou azul. Essa era, justamente, a aparência que sempre se atribuiu aos homens de conhecimento: magos, bruxos, druidas, feiticeiros. É a imagem que nos foi legada, das crônicas antigas aos modernos escritores, e que vale tanto para Merlin como para Gandalf; assim era a aparência daquele Odin viajante e vagabundo. Claro que não é só a imagem do homem que busca a sabedoria com boas intenções, já que era um deus carente de moral, no sentido que agora se costuma atribuir a esse termo; suas ações não eram movidas pelo que habitualmente conhecemos como o bem e o mal. Devido a seu poder, os desequilíbrios que suas ações podiam provocar tinham graves consequências para o universo.

## **THOR, O DEUS POPULAR**

Thor era filho de Odin e de uma representação da Mãe Terra chamada Jord, o que faz com que ele seja, simbolicamente, filho do céu e da terra. E pode-se dizer que ganhou de seu pai em popularidade, já que estava mais próximo do homem comum. Sobre ele há mais histórias e lendas do que a respeito de qualquer outro deus. Há também muitos nomes pessoais e toponímias compostos com seu nome, que significa Trovão. Era quem controlava as condições atmosféricas, sobretudo os raios e trovões. O que o tornava o deus da fertilidade para o campo, já que se atribuía a seus raios caídos na terra a realização de boas colheitas. Também era o favorito de quem viajava, que lhe pedia bom tempo. Seu símbolo, o martelo, era levado como amuleto, pendurado no pescoço de pessoas ou na proa de um barco.

Era invocado como proteção, para recuperar a saúde, melhorar a colheita ou alcançar a justiça. Também para consagrar as runas ou os lugares onde seria realizada alguma cerimônia.

Sua aparência externa era a de um jovem ruivo forte e temperamental, rodeado por um halo de fogo ou estrelas. Estava constantemente armado com seu martelo Mjöllnir e com seu cinto Megingjord, que multiplicava sua força. Estes elementos mágicos, elaborados por anões do Svartlafheim – ourives e magos –, eram utilizados por ele para combater os gigantes do Jothunheim. Quando estava calmo, seus olhos eram verdes; em estado de ira, tornavam-se vermelhos.



Thor (Trovão) com seu martelo Mjöllner (Relâmpago). Deus aventureiro e viajante, a ele os vikings dirigiam a maior parte de suas orações. Principalmente quando iniciavam uma viagem, mesmo depois da cristianização. (Estolcomo, Suécia)

Morava em um palácio chamado Bilskirnir, o maior do Asgard. Nele, acolhia os que não haviam morrido em batalha mas que tinham levado uma vida digna, sem fazer distinção de classe ou condição. Tinha uma carruagem puxada por duas cabras, ainda que seu animal totêmico seja a águia. Os trovões eram produzidos quando viajava pelo céu em sua carruagem.

Seu dia da semana era quinta-feira e ainda é assim em inglês e nas línguas nórdicas (Thursday e Torsdag, dia de Thor). As assembleias (*things*), onde eram discutidas as leis e os acusados eram julgados por algum delito, eram inauguradas às quintas-feiras e o símbolo do martelo estava sempre presente. Possivelmente, essa é a origem do martelo usado atualmente pelos juízes para impor sua autoridade.

## **OUTROS DEUSES**

**Frigg**, filha e segunda esposa de Odin. Era uma deusa especialmente querida pelas mulheres, já que se encarregava dos lares, dos matrimônios e da ordem social. Era invocada nos casamentos, na hora de cozinhar, durante os partos e diante do tear. Ela acolhia, em seu palácio no Asgard, os casais que haviam morrido enquanto se amavam para que permanecessem juntos depois da morte. Também tinha ajudantes encarregadas de tarefas relacionadas ao amor: Lofn, que se ocupava de unir os casais que estavam destinados a ficar juntos; Viofn, que se encarregava de reconciliar os apaixonados; Gefjon, que se ocupava dos que morriam sem se casar; Vara, que castigava os que não cumpriam suas promessas; Fulla, que providenciava para que as mulheres ficassem grávidas. Alguns autores pensam que, em vez de seres diferentes, poderia tratar-se de outras formas de denominar a própria Frigg, de acordo com o tipo de necessidade, tal como acontecia com seu marido Odin.



Frey, deus da fertilidade. Era o terceiro de uma tríade, junto a Odin e Thor. Os três representavam, respectivamente, os aspectos mentais, físicos e sociais, que deviam permanecer em equilíbrio. (Museu de História, Estocolmo, Suécia)

**Frey** era o deus da fertilidade e da saúde, tanto das pessoas como dos animais. Por extensão, era também o deus da riqueza e da prosperidade. Sob sua proteção conseguiam-se boas colheitas, o gado crescia são e as pessoas tinham filhos fortes. Era tão popular que, hoje em dia, ainda podem ser encontrados uns oitenta topônimos relativos a ele na Escandinávia e na Normandia. Sua iconografia tradicional o representa sentado, com cara de poucos amigos e com um grande pênis ereto. Sua imagem era levada em procissão pelos campos depois da colheita, sobre uma carroça, para assegurar a próxima safra. Seus seguidores usavam um talismã com a imagem de um javali, pois ele era honrado na chamada *Noite Mãe*, dentro das festas do Jol (atualmente Natal) justamente com a cabeça desse animal. Também em sua honra os vikings jogavam miolos de pão ou derramavam um pouco de cerveja sobre a terra antes de beber e de comer. Há uma saga que cita um *sacerdote de Frey*, o que pode significar a existência de um tipo de clero dedicado a seu culto. Supõe-se que ele seja ancestral dos Ynglingar, os iniciadores da dinastia real sueca, da qual um de seus reis possuía um capacete chamado *Hildigotr*, o Javali da Guerra. Também era rei dos elfos e, inclusive, morava em seu mundo, o Alfheim (Reino dos Elfos).

**Freya** complementava as funções de seu irmão gêmeo Frey, já que era deusa do amor e da fecundidade. Transportava-se em uma carruagem puxada pelos gatos Bygul e Trjegul. Extremamente bela e libidinosa, seus amantes podiam ser deuses, elfos, anões e inclusive humanos, porém nunca gigantes, a quem detestava. Seu culto era relacionado com o linho, cujas sementes só podiam ser plantadas às sextas-feiras, seu dia. Para obter uma de suas joias mais queridas, o colar Brising (Resplandecente), teve que se deitar com os quatro anões que o haviam fabricado. Esse colar representará seu principal símbolo como deusa: o círculo. Conta uma lenda que ela e seu irmão foram capturados por gigantes e que um humano chamado Odr os libertou (segundo outra versão, ele é um elfo). Por esse motivo, Freya casou-se com ele, sendo seu único marido reconhecido. Quando o perdeu, chorou lágrimas de ouro. Justamente por isso, o ouro era chamado de “lágrimas de Freya”. Outra das histórias relacionadas com os deuses conta que o gigante Thrym roubou o martelo de Thor somente para exigir que Freya fosse entregue a ele como troca. Como chefe das valquírias, uma de suas funções era receber no Valhalla os guerreiros mortos heroicamente. Alguns deles iriam a seu palácio.

Não há nenhum escrito que descreva o tipo de vida que levavam os que lá viviam, ainda que se suponha que, uma vez ali, se dedicariam mais ao amor do que à guerra. A ela devia-se o uso do *seidr*, a magia feminina. “A senhora” era a forma como era chamada pelos vikings.

**Tyr**, também filho de Odin, era considerado o mais bravo dos deuses e por isso era invocado antes da batalha. Representava a honra no combate, algo que não era muito compatível com a luta furiosa dos *berserkers*, que se supunham sob a proteção de Odin. Havia uma runa que o representava e que os guerreiros costumavam gravar na lâmina de suas espadas. Possivelmente, muitos deles a usavam tatuada em sua pele. Dizia-se que alguém com muito conhecimento era sábio como Tyr.

**Balder** era o deus da verdade, da luz e da inocência. Apesar de ser querido por todos os deuses, morreria assassinado involuntariamente por seu irmão Hodur em uma das tramas carregadas de maldade de Loki. Veremos este importante acontecimento mais à frente.

**Heimdall**, “o que brilha sobre o mundo”, morava em um palácio chamado Himingbjorg, a Custódia do Céu. De lá observava continuamente a ponte Bifrost para que não passasse para a terra dos deuses ninguém que não tivesse sido convidado. Como mensageiro dos deuses, viajou pelo Midgard sob o nome de Rig, onde deu origem à geração de três classes de homens: escravos, livres e nobres. Foi ele que lhes ensinou as runas, assim como a realizar os cultos e sacrifícios aos deuses. Estabeleceu entre eles a primeira monarquia através de seu filho Kon.

**Aegir** era um deus pouco querido, tal como sua esposa e irmã Ran, porque governavam sobre os oceanos e estavam sempre dispostos a causar naufrágios. O Mar do Norte era chamado de “o caldeirão de Aegir” e suas filhas eram as nove ondas. Muitos vikings, por segurança, levavam uma pedra de ouro ao embarcar pois, em caso de naufrágio, eles a entregariam a Ran para que ela não fosse muito cruel.

**Njord** era o deus dos ventos, invocado em caso de tempestade em alto mar para que anulasse os maus desejos de Aegir. Também era o protetor dos recomeços e, por esse motivo, era especialmente invocado nas viagens de colonização. Ele ainda é relacionado com a transmigração das almas, que supunha-se, regressavam à vida. Era pai de Frey e Freya.

**Hermod**, “o espírito guerreiro”, era o chefe das valquírias e ajudava-as no

transporte dos guerreiros corajosos ao Valhalla. Devido a sua velocidade era também mensageiro de Odin, principalmente quando este não podia ir pessoalmente atribuir valor aos guerreiros nas batalhas de Midgard. Era o único que podia cavalgar em Sleipnir, o cavalo de seu pai.

**Forseti**, filho de Balder e Nanna, era o deus da justiça e a ele recorriam os deuses para resolver suas desavenças, saindo sempre reconciliados.

**Saga** era a deusa da História, encarregada de manter a memória dos povos.

**Bragi** era o deus da Poesia, da Eloquência, da Música e da Literatura. Era casado com Idun e tinha runas gravadas na língua. Os anões deram-lhe de presente uma harpa mágica. Transmítia sua sabedoria através de suas canções e sagas. O primeiro escald do mundo também se chamava Bragi.

**Idun** era a deusa da juventude e da beleza. Entregava aos deuses as maçãs da eterna juventude, com as quais mantinham sua energia e saúde.

**Ull** era o deus da Caça e dos Arqueiros. Seu nome também figura na toponímia de muitos lugares da Escandinávia. Sua residência, chamada Ydalir, foi construída com pedaços de teixo, tal como os arcos dos nórdicos.

**Skadi** era a deusa das montanhas cobertas de neve. Gostava de ser independente. Também era a favorita das mulheres guerreiras. Acredita-se que a ela deva-se o nome da Escandinávia.

**Vidar**, filho de Odin e da gigante Grid, era chamado “o deus silencioso”. Os sapateiros vikings ofereciam a ele o couro que sobrava.

**Mimir** era o deus mais sábio. Foi entregue aos Vanir como refém, porém foi assassinado. Os Vanir mandaram sua cabeça de volta para os Aesir. Odin fez um preparo com algumas ervas para conservá-la e, por meio de uma magia, deu-lhe a capacidade de continuar falando. A cabeça foi colocada ao lado de um manancial sob as raízes de Yggdrasil.

**Jord** era a representação da Mãe Terra, comum a todos os povos. De sua união com Odin nasceu Thor.

## OUTROS SERES

**O**s diferentes mundos desta mitologia eram habitados por outros tipos de seres. Alguns tão populares que permaneceram no folclore dos antigos territórios vikings, como os gigantes, os anões e os elfos.

Em algumas lendas europeias antigas fala-se de seres similares que conviveram com os humanos durante um longo período de tempo, até que estes últimos se tornaram mais fortes, tecnologicamente falando. Diante da ameaça que isso representava, aqueles seres optaram por retirar-se para as zonas frias e desabitadas do norte. Quando, mais tarde, os homens chegaram a povoar estes territórios, já haviam – com poucas exceções – perdido a capacidade de percebê-los na dimensão ou longitude de onde em que eles viviam. Porém, vamos ver o que nos diz a mitologia viking.

## **GIGANTES**

Eram os seres mais antigos do universo. Ainda que todos fossem semelhantes, alguns deles, como os *etins*, eram sábios, poderosos e possuidores de poderes mágicos. Os deuses invejavam-nos por seu vasto conhecimento do passado, afinal eles eram os seres primordiais. Quando Odin obteve a sabedoria bebendo no poço de Mimir (pela qual perdeu um olho, já que nenhum dom se recebe gratuitamente), correu para o Jothunheim para medir sua nova capacidade com Vathrundir, o mais sábio dos gigantes. E, se o gigante conhecia muito bem o passado, era totalmente ignorante a respeito do futuro.

Viviam nas montanhas e só podiam sair à noite, já que os raios do sol os convertiam em pedra. É por isso que muitas das rochas com vagas formas antropomorfadas da Escandinávia costumam ser chamadas de “pedra do gigante”.

Na luta, eram pesados e lentos e suas armas eram de pedra. Por isso os deuses – e principalmente Thor com seu martelo mágico – não tinham dificuldades para mantê-los na linha. No fundo não são muito diferentes dos seres primordiais de outras mitologias, anteriores aos deuses e que, em algum momento, os enfrentam, como os *titãs* (Grécia), os *fomores* (Irlanda), os *danavas* (Índia) ou os *nefilins* (Suméria). Os islandeses chamam suas

montanhas de *jokul*, que é uma derivação do nórdico *jotun* (gigante).

Pouco se sabe da parte feminina do Jotunheim, ainda que algumas lendas contem que as gigantas podiam cavalgar sobre lobos usando víboras como rédeas. Inclusive, algumas delas deviam ser atraentes o suficiente porque, apesar da secular inimizade entre as espécies, os deuses não tiveram problemas em manter relações com elas. De fato, alguns deuses são frutos desse tipo de união. As deusas, ao contrário, costumavam desprezar os gigantes.

## ANÕES

O Svartalfheim era o mundo subterrâneo para onde foram desterrados todos os elementos de uma raça, os anões obscuros e disformes, surgidos como vermes da carne de Ymir. Os deuses deram-lhes uma inteligência com a qual conseguiram ser excelentes ferreiros e ourives, fabricantes de objetos mágicos, como o martelo de Thor, o colar de Freya ou o anel de Odin. Por outro lado, para os humanos, fabricavam objetos de discórdia, sobretudo espadas que, ao longo do tempo, se voltavam contra seu dono e cuja maldição não era exterminada nem que elas fossem enterradas.

Como os gigantes, podiam entrar somente à noite no Midgard e se um raio de sol os surpreendia, transformavam-se em pedra. Dependendo da região, os anões podiam ser denominados *goblins*, *pucks*, *trolls*, *kobolds*, etc. Na Noruega há uma série de contos populares baseados nos *underjordiske* ou criaturas subterrâneas, que, por sua vez, podem ser *bergfolk*, gente das montanhas ou *haufolk*, gente da colina. Estes tinham uma vida semelhante a dos humanos e, em determinados momentos, até podiam entrar em nosso mundo, como acontece na história de Peer Gynt, criada por Ibsen, o mais conhecido escritor norueguês.

Alguns especialistas em mitologia nórdica pensam que anões e gigantes são variantes da mesma raça. Inclusive há listas de nomes de ambos os grupos que coincidem, o que não é nada normal. Por outro lado, as lendas relativas a anões sempre os mencionam no masculino, como se em seu mundo não existissem fêmeas. Têm sempre aspectos envelhecidos, porém, são muito fortes e voluntariosos.

Havia quatro deles, chamados Nordri, Sudri, Austri e Vestri (nomes dos pontos cardeais), que mantinham as quatro esquinas do céu, a cúpula construída pelos primeiros deuses com o crânio do gigante Ymir.

## ELFOS

Alfheim era a terra dos elfos luminosos ou duendes. Com eles vivia Frey, o único deus que não morava no Asgard (não se esclarece, em nenhum estudo, que tipo de vínculo justifica esse fato). Também eram associados a Thor, já que, às vezes, um grupo de guerreiros elfos acompanhava este deus em suas incursões pelo Jothumheim contra os gigantes.



Os *trolls* permaneceram no folclore dos países nórdicos, tendo sido protagonistas de muitos contos populares. Com o tempo, perderam a imagem feroz que tinham nas sagas vikings e se converteram em seres que foram obrigados a fugir para as zonas mais inóspitas, habitando em um mundo subterrâneo do qual raramente saíam. (Bergen, Noruega).

Por outro lado, mantinham contato constante com os humanos. Alguns relatos dão a impressão de que esses seres praticavam algo similar ao culto dos ancestrais, que supostamente os protegiam, em outro plano existencial. Algumas vezes caçoavam dos humanos fazendo travessuras; outras, os ajudavam nas tarefas mais difíceis das granjas. Pode ser que a figura nórdica de Santa Claus represente um deles já que, antes do imaginário imposto por Hollywood e pela Coca-Cola, este personagem era um *nisser*, duende bondoso e barbudo de idade milenar, a quem era costume convidar na época do solstício de inverno, oferecendo-lhe um prato de leite em troca de que deixasse algum presente.

Porém, se por acaso sofressem alguma ofensa, os elfos podiam ser realmente perigosos. Claro que também ocorria o contrário, como quando uma parturiente elfo precisava ter contato com uma mão humana para poder parir, favor que costumavam agradecer generosamente.

No entanto, nem sempre os elfos eram confiáveis, já que seu código de conduta era desconhecido pelos humanos e seus costumes, muitas vezes, imprevisíveis. Tal é o caso dos meninos trocados, que também é tradicional nas lendas celtas irlandesas com o nome de *changelling*. Pais elfos podiam trocar seu bebê por uma criança humana. Se os pais humanos percebessem (o que era fácil, pois o bebê intruso comia e chorava muito) podiam conseguir que os elfos lhes devolvessem o seu açoitando a criança elfo ou colocando gordura em seus pés e aproximando-a do fogo, para que seus pais, não suportando seus gemidos de dor, corresse para realizar a troca. Também existia a figura da *alfkona*, que entrava no Midgard com a finalidade de engravidar e ter filhos mestiços. Pode ser que desta lenda tenham surgido os nomes relativos a elfos, como *Al fonso* ou *Al fredo*.

Atribuía-se aos elfos uma espécie de flechas invisíveis, que causavam nos humanos dores, náuseas, lumbago, artrite e, em casos extremos, a morte. Algumas dessas flechas podiam chocar-se contra pedras, que ficavam perfuradas e às quais, depois, eram atribuídas propriedades mágicas.

De qualquer modo, os elfos eram os únicos seres não divinos que se mostravam bondosos com os humanos, o que lhes atribuía um caráter sagrado que não tinham os gigantes e os anões. Por isso, os elfos eram os únicos a quem os vikings dedicavam uma cerimônia especial chamada *Alfablot*. Era um evento particular para os membros da família, durante o qual as portas

eram fechadas e não era permitida a entrada de estranhos. Há uma história sobre um tal de Sighvat, representante do rei Olaf, da Noruega, que viajou para a Suécia com o objetivo de combinar os termos do casamento de seu senhor. Durante a viagem foi parando em várias granjas onde era convidado a passar a noite, segundo os costumes da hospitalidade nórdica. No entanto, em uma delas os habitantes se recusaram a recebê-lo porque estavam celebrando o *alfablót*. Pouco se sabe sobre estas cerimônias dedicadas aos elfos, exceto que costumavam ser realizadas durante o outono e o inverno. No restante do ano, durante a noite, as donas de casa ofereciam a eles tigelas com leite e mel (em alguns lugares este costume ainda existe) com a intenção de agradá-los. Relacionava-se a eles, com fins mágicos, o uso do quartzo e do cristal de rocha.

A Igreja foi aos poucos mudando a imagem “positiva” destes seres, associando-os aos anões que, como todos sabiam, eram maus e espertos, e aos espíritos malignos das águas, às tormentas e a todos os aspectos desagradáveis da natureza. Todos eles foram colocados no mesmo saco sob o nome genérico de elfos.

## **AS ARMAÇÕES DE LOKI**

Também chamado de Lopt, Loki era o ser mais fofoqueiro e traidor, que sempre agia por pura maldade, dando provas constantes de sua grande esperteza. É também um elemento cômico, que suaviza a seriedade do panteão viking. Apesar de ser filho de gigantes (Farbauti e Laufey), conseguiu tornar-se “irmão de sangue” de Odin, podendo circular sem restrições pelo Asgard, e inclusive casar-se com a deusa Sygn.

De início, Loki foi considerado um deus para depois, pouco a pouco, ser transformado em um ser maligno e desagradável, tanto no Asgard como no Midgard. No entanto, apesar de não ser querido, ninguém evitava sua presença. Além disso, em várias ocasiões ajudou os deuses a solucionar graves problemas, mesmo que, às vezes, tenha sido ele mesmo seu causador.

Do ponto de vista dos vikings, ele representava as piores características que um ser divino ou humano podia ter: a mentira, a traição e o egoísmo. Não é à toa que nenhum templo tenha sido levantado em sua honra, nem que não

lhe tenham oferecido sacrifícios ou mesmo que não figure na toponímia nórdica.

Com a deusa Sigyn teve Nari e Navi e, de sua união com a gigante Angerboda (cujo nome significa “portadora de calamidades”), surgiram os maiores monstros do universo: Fenrir, Jormungand e Hel. Todos eles foram expulsos do Asgard.

Depois que o cão Fenrir rompeu todas as correntes com as quais tentaram prendê-lo, os anões de Svartalfheim tiveram que fabricar uma especialmente para ele. Tyr foi o encarregado de colocá-la, e para cumprir sua tarefa propôs um jogo em que Fenrir teria que provar sua força. Muito inteligente e intuindo o que poderia acontecer, o gigantesco cão pediu que o deus pusesse uma mão entre a corrente e sua garganta. Como era a única maneira de convencê-lo, Tyr assumiu a responsabilidade. Resultado: o cachorro foi acorrentado e o deus ficou aleijado. Fenrir permaneceu assim na ilha de Lygbi, onde sua mãe ia levar-lhe comida.

A serpente Jormungard foi lançada pelos deuses nas águas que rodeiam o Midgard e cresceu tanto que lá permaneceu, enrolada e mordendo sua própria cauda.

Hel, também conhecida como Hella, foi a última criatura que Loki teve com Angerboda. Tinha a metade do corpo corrompida pela morte e, por isso, foi mandada para o lugar que recebeu seu nome, onde teria que cuidar dos que morressem assassinados, de velhice ou de uma doença (segundo outras versões, por haver vivido de forma irresponsável). Sua casa se chamava Ejudnir. Metamorfoseada em égua, Loki teria tido, com o cavalo gigante Svadilfari, o cavalo de oito patas Sleipnir, com o qual presenteou Odin.

## RAGNAROK

*S*egundo a mitologia viking, o universo nasceu com o germe de sua própria destruição. Isso ocorreu porque ele tinha muitos inimigos trabalhando duramente para romper-lhe o equilíbrio e levar ao colapso tudo o que havia

sido criado, tal como acontece, mais cedo o mais tarde, com todas as civilizações. “O lobo cinza permanece à espreita diante da morada dos deuses”: esse final recebia o nome de *Ragnarok*, o peculiar apocalipse nórdico que terminaria com um ciclo cósmico para, mais tarde, iniciar outro novo.

Porém, para que a batalha definitiva entre os gigantes e os deuses ocorresse, as intervenções de Balder e Loki seriam decisivas.

## A MORTE DE BALDER

Vamos conhecer esta história a partir da *Edda* que Snorri Sturluson nos deixou:

“

*Uma noite, todos os deuses despertam assustados com um grito de horror que interrompeu o silêncio do Asgard. Todos voltam sua atenção para Breidablik, o palácio de Balder. Lá, e sem ter abandonado completamente o mundo dos sonhos, Balder tenta livrar-se das imagens que haviam ferido profundamente sua consciência.*

*Sua esposa, Nanna, tenta acalmá-lo. Foi só um sonho, sussurrou-lhe convicta. Porém, em seu íntimo, sabe que há algo mais. Esse sonho é portador de uma mensagem perturbadora o bastante para provocar uma reação como essa no mais calmo dos deuses do Asgard.*

*O que estava acontecendo? Isso não pode ser considerado uma causalidade. Não partindo de Balder, que desde seu nascimento tinha provado de todos os prazeres da fortuna. Era justamente ele quem tinha devolvido o equilíbrio ao universo, que se encontrava totalmente transtornado pelos erros e malícias de todos os seres que o povoavam. Para isso ele havia sido concebido por Odin e Frigg.*

*Sua chegada foi notada nos Nove Mundos, como se de algum modo, a estabilidade anterior tivesse sido restabelecida. E Balder cresceu saudável e feliz. E o ritmo das tramas da vida tornou-se suave como se a energia que movia a existência partisse dele. Era como se, com ele, uma nova Idade de Ouro tivesse começado. Todos sabiam que algum dia Odin teria que ceder seu trono e que Balder estava destinado a ocupar seu lugar. Todos acreditavam que, a partir disso, a vida, em geral, seria melhor. Muitos atribuíam a esse futuro próximo o mau humor que o “Pai de Todos” costumava demonstrar e que nem as atenções de Frigg conseguiam minimizar.*

*E todos os seres vivos amavam Balder. Todos, menos um.*

*Porém, o sonho de Balder é realmente perturbador. Odin, como sempre, queria saber imediatamente o que estava acontecendo ou ao menos confirmar aquilo de que já suspeitava. Para isso, vai a Hel, o reino da morte.*

*Hella fica profundamente irritada ao ouvir, cada vez mais perto, o duplo galope de Sleipnir. Deixa de lado a tigela de unhas cortadas e sai de Eljudnir, sua decadente residência*

do inframundo: flutuando no denso ar, se coloca no caminho do deus. Não sente nenhum respeito pelo “Maior”, já que ele a mandou para aquele reino de morte, assim como dispersou seus irmãos para outros lugares.

Trocam insultos até que, finalmente, Odin consegue fazer com que ela, de má vontade, lhe dê passagem. Então, Sleipnir, de quem se dizia que parecia um caixão carregado por quatro homens, adentra pelos tetricos corredores de Hel, obrigado por seu amo a vencer a repugnância que aquele ambiente lhe produz. Os que morreram sem pena nem glória em todas as épocas aguardam o fim dos tempos cabisbaixos e envolvidos em uma profunda apatia. Alguns vagam pelos corredores tentando descobrir onde estão ou procurando uma porta inexistente por onde escapar. Odin se compadece deles comparando-os com um einherjar.

Embora muitos sentissem que o Hel era um lugar de castigo, desde o início ele foi concebido como um espaço onde aqueles que haviam desperdiçado sua vida e a luz que lhes havia sido concedida ao nascer teriam a oportunidade de reconhecer seus erros e a vontade de corrigi-los. Quando atingissem esse estágio, teriam uma nova oportunidade. Se não, permaneceriam lá até que a chegada do Ragnarok os levasse por um caminho desconhecido.

Depois de percorrer os corredores, Odin sai por um vão de uma parede rochosa para penetrar no lugar destinado aos gigantes. Logo, ele encontra quem procura: uma velha desdentada encostada em uma parede, com o olhar perdido em algum momento do passado.

Enquanto Odin desce do cavalo, a velha gigante nota a presença de alguma coisa diferente e abre seus olhos, preocupada. Ao reconhecer o deus caolho, estremece. Odin explica que a procurou por ela ainda ser lembrada como a melhor vidente que já viveu nos Nove Mundos e também porque necessita de seus serviços. A gigante, a princípio, resiste, pois seu tempo já passou. Odin, no entanto, a convence. Depois de ser informada sobre o sonho de Balder, ela confirma a resposta que já existia em seu coração mas que ele preferia não ver: logo, seu filho dividirá com ela e com os demais as acomodações do Hel. Ele chegaria até lá não por motivo de doença ou velhice, como ocorria com a maioria dos presentes, mas sim por ter sido assassinado. “Quem o matará?”, pergunta o deus, sem, no entanto, receber resposta. Há um tipo de mágica rúnica que impede a identificação do assassino, até ao melhor dos videntes.

Odin volta para o Asgard e conta o ocorrido. “E quem ia querer matar Balder?”, pergunta Frigg. Porém, seu sorriso incrédulo se desfaz ao ver o semblante de Odin. Está claro que seu marido não disse isso por nada; não está brincando nem inventando uma história para entreter ou para inquietar os deuses, como um avô que conta para seus netos uma história de fantasmas em uma noite de inverno em torno à fogueira.

Odin sabe que esse futuro é inevitável, porém Frigg não se conforma e nem aceita ficar de braços cruzados esperando que alguém mate Balder. Afinal, eles são deuses. Se eles realmente acreditassem que o futuro é inevitável, Heimdal, o deus guardião, já teria aberto as portas e deixado entrar os gigantes para aniquilar a todos e Thor jogaria fora seu martelo e Freya deixaria de levar heróis humanos ao Valhalla. Ainda que conscientes de suas imperfeições e poderes limitados, continuam sendo deuses, não bonecos movidos pela corrente do destino. Sempre haverá algo que possam fazer.

Então, ela propõe à Assembleia que todos eles percorram os mundos dos gigantes, dos anões, dos elfos e dos humanos e peçam a todos os seres existentes, animados ou inanimados, grandes ou pequenos, que prometam nunca fazerem nada contra Balder.

Os deuses partem em todas as direções, sem reparar que Loki fica por ali. Sua

popularidade ultimamente anda em baixa e ninguém conta com sua ajuda nesta tarefa. Por outro lado, ninguém acredita que Loki possa ser o possível futuro assassino de Balder. Alguém tão trapaceiro e mesquinho não teria coragem suficiente para fazer algo assim sozinho. E também, com quem ele poderia contar, se todos tinham feito a promessa sagrada de proteger Balder? Ele está tão desacreditado, que ninguém repara no pequeno pedaço de visgo que esconde debaixo de suas roupas.

O tempo passa e os deuses voltam ao Asgard com a missão cumprida. Nanna corre para falar com seu marido, que até então estava abatido e triste na cama, sem que nem seus mimos nem as brincadeiras de seu filho Forseti conseguissem acabar com seu pessimismo. Ela consegue levá-lo ao Idavol, onde os deuses costumam reunir-se para jogar. Ele não está muito bem, porém, ao menos, recuperou o sorriso e isso basta para que surja um sol radiante sobre suas cabeças.

Thor propõe que se faça um jogo para que eles se assegurem de que o mau presságio foi realmente anulado. Diante da expectativa dos demais, lança seu martelo Mjolnir contra Balder, sendo essa a primeira falha de sua vida. Aquilo parece tão divertido aos deuses que todos começam a jogar em Balder todo tipo de objetos, pedras, armas sem que nada acerte o alvo. Balder, também convencido de sua imunidade, os provoca e grita carinhosos insultos por seres eles tão inábeis.

Todos participam, exceto Hodur, o irmão cego de Balder. Em determinado momento, Loki se aproxima dele e diz: “Eles se divertem tanto que se esqueceram de você. Ainda bem que eu estou aqui para ajudá-lo. Vou deixar um arco e uma flecha e, além disso, direi onde você deve atirar. Assim, você poderá participar desse jogo tão divertido”.

Hodur nada responde e limita-se a tomar o arco e a flecha em suas mãos. Os outros deuses se dão conta de sua presença e se afastam para que fique diante de Balder. Inclusive sentem vergonha por não haverem tido a generosa ideia de Loki.

Hodur posiciona o arco e dispara.

Todos ficam aterrorizados quando veem como aquela flecha, feita de um pequeno pedaço de visgo, penetra no peito de Balder. O primeiro a reagir é Thor, que pega seu martelo e corre em direção a Loki. Porém, ele já tinha levantado voo e, ziguezagueando, sumiu nas nuvens.

A notícia corre pelos mundos e tanto gigantes como anões e elfos pedem permissão para entrar no Asgard e despedir-se de Balder. Somente os humanos e os habitantes do Hel permanecem alheios àquele acontecimento.

Para além do desespero e da dor e em meio à consternação geral, Frigg não se conforma com aquela perda. Loki, o perverso Loki, tinha aprontado mais uma das suas e, dessa vez, tinha transgredido todos os limites: nada menos que o assassinato de um deus. Ela compreende que, de algum modo, Loki deu um jeito de ocultar um objeto que foi liberado do juramento. Por isso, seu amado filho morreu de uma maneira tão traiçoeira. E todos já sabem para onde irá, como se tal destino tivesse tanta força que nem os deuses pudessem alterá-lo. Odin parece resignado e essa imagem é justamente a que provoca a fúria da deusa. Seu coração está cheio de dor, mas ela continua sem se conformar. Eles são deuses e o Hel não é lugar para Balder, com tudo o que ele fez de bom!

Então, ela pede a seu filho Hermond, o mensageiro, que vá conversar com Hella e que lhe peça para devolver Balder. Em troca, ela poderá ficar com todos os presentes colocados no barco funerário. Todos se animam. Aquilo é como uma luz de esperança. Muito pequena e incerta, porém todos preferem apegar-se com força a ela.

E enquanto Hermond realiza a tortuosa viagem ao mais inferior dos Nove Mundos,

deuses, gigantes, elfos e anões se dispõem a preparar o longo funeral. Nanna e Frigg lavam o corpo de Balder, enquanto alguns elfos confeccionam um traje de flores, gotas de orvalho e teias de aranha. Ao anoitecer, quando os seres da noite e dos subterrâneos já não podem sofrer os efeitos adversos do sol, milhares de vozes entoam a seu modo o canto fúnebre diante do mar.

Os gigantes ajudam a varar o Hringhorni, o barco de Balder, e a carregá-lo com seus pertences e todos os presentes que está recebendo. Quando tudo fica pronto, o corpo do deus morto é levado a bordo. Nanna, destroçada pela dor, recorre ao direito das esposas e pede para morrer na pira de seu marido. Ninguém se opõe e ela sobe no barco, deitando sobre o corpo de Balder.

É o momento de mandar o navio para o mar e iniciar a última parte do funeral. No entanto, ao final, tal é o peso dos presentes recebidos que é necessário o esforço de todos os gigantes presentes para levá-lo para a água.

Quando toma a distância adequada, Odin dispara uma flecha em chamas e, sob um céu intensamente vermelho, o Hringhorni desaparece na distância enquanto é lentamente consumido pelo fogo. As chamas distantes se multiplicam nas retinas de centenas de olhos lacrimejantes até que a noite escura paire sobre eles.

Enquanto isso, Hermond chega ao Hel e grita o nome de Balder, sem resposta. Inclusive, ele chega a pensar que o funeral ainda não terminou e o espírito, portanto, ainda estaria ligado ao corpo. No entanto, depois de percorrer alguns corredores, encontra-o junto a sua amada Nanna, encostado sobre umas luxuosas almofadas e compartilhando da expressão dos demais habitantes daquele mundo. Do seu lado se acumulam os pertences e presentes que, nesse momento e lugar, não parecem muito úteis.

De repente, se dá conta de que Hella está a seu lado, deslizando como uma sombra. De perto, ela lhe parece ainda mais repugnante, com aparência de carne podre. Digna de ser filha do perverso Loki.

Ela lhe diz que não permitirá que ele seja levado, afinal, a vida e a morte têm regras que não podem ser mudadas. Hermond tenta convencê-la: Balder conseguiu restaurar a harmonia dos mundos. Todos se beneficiaram de sua existência. Nunca houve um ser como ele. E ainda morreu por culpa de uma traição de Loki. Por outro lado, ela é a rainha da morte, a única que pode mudar as regras. Ela também poderá ficar com todos os presentes...

Nada disso parece convencê-la, ainda que, com olhos maliciosos, lhe propõe um trato: Vocês, deuses, devem conseguir que todos os seres vivos derramem uma lágrima de dor por Balder. Se vocês conseguirem, eu abrirei a porta e ele poderá voltar para seu mundo.

Aquela notícia alegre muito a Hermond, pois ele pensa que é só uma questão de tempo para esse momento glorioso, já que ninguém deixará de chorar por Balder.

Surge uma nova esperança no Asgard. E, outra vez, teoricamente fácil, ainda que ninguém esteja certo disso. Muitos procuram assegurar-se de que Loki não esteja rondando por ali, já que desde o funesto dia do assassinato induzido de Balder ele não tem sido visto por lá. Os deuses e os mensageiros, então, empreendem uma nova viagem pelos mundos e conseguem com que todos os seres derramem uma lágrima de dor pela morte de Balder.

Todos, menos um.

Porque, quando o prazo concedido está prestes a esgotar-se, Thor encontra uma gigante que diz chamar-se Thokk e que se nega categoricamente a chorar. Ela o repreende dizendo: “Você não é a pessoa mais adequada para pedir favores a uma gigante. Você me deixou viúva várias vezes. Minha tristeza é maior que a luz de Balder. Nós gigantes sofremos há muito

*tempo por culpa dos deuses. E agora chegou a sua hora. Esta é minha pequena vingança”.*

*O fato de estar em uma missão sagrada impede Thor de usar seu martelo. E, certamente aquela gigante deve saber disso, do contrário não teria se mostrado tão insolente. Claro que, se Thor soubesse que se tratava de Loki disfarçado...*

*Porém, em consequência dessa única lágrima não derramada por Balder, ele permanecerá no Hel.*

*No entanto, os deuses descobrem rapidamente o novo golpe e preparam a vingança definitiva.*

*Como a inteligência de Loki é compatível com sua maldade, ele decide esconder-se em um lugar onde não será nada fácil encontrá-lo. No Midgard, entra em um bosque escuro e, ao chegar a um rio, se transforma em salmão. Dessa forma, aproveita a corrente para chegar à cachoeira Franang, que lhe parece um lugar suficientemente seguro para que fique sossegado por um tempo. Lá, permanece como um peixe durante o dia, caso os corvos de Odin sobrevoem o lugar, enquanto que, à noite, com sua forma habitual, dorme em uma caverna que há atrás da corrente de água. Esse refúgio também dispõe de várias aberturas, se por acaso tiver que escapar às pressas.*

*Um dia, esse lugar parece estremecer. E, de repente, surgem do nada Thor, Heimdal e Kvasir. Loki se levanta imediatamente enquanto se transforma em salmão, permanecendo quieto e escondido entre as rochas do fundo.*

*Heimdal, com sua excelente visão, localiza-o sob a água. Loki pensa que sua única alternativa é recorrer à catarata. Com um bom salto, chegaria até a parte superior e escaparia definitivamente. Estando lá, encontraria um modo de desvencilhar-se deles. Jogo de cintura e capacidade de improvisar nunca lhe faltaram.*



Outro modo de representar Thor. Seu símbolo, o martelo, era usado como amuleto, inclusive nos tempos cristãos, quando os artesãos aproveitavam os moldes para fazer, ao mesmo tempo, martelos de Thor e cruzes de Cristo. (Vikinglandet, Oslo, Noruega)

*E assim o faz. Porém, quando está a ponto de superar aquela parede de água, a mão de Thor o agarra pela cauda com tanta força que, se realmente fosse um salmão, ficaria reduzido à espinha.*

*Diante da impossibilidade de livrar-se daquele punho, Loki decide voltar a sua forma normal. Ri como uma criança pega em flagrante. Ele pensa que, talvez prometendo encontrar algum tesouro ou resolver o problema de algum deles, lhes convenceria a não puni-lo. Isso sempre funcionou e suas soluções sempre apaziguaram as iras provocadas por suas travessuras.*

*Porém, os três deuses não querem nem escutar a proposta de Loki. Preso ainda pelo forte punho de Thor, ele é levado a uma caverna sob as águas do lago Amsvartni, onde o lobo Fenris já estava preso fazia algum tempo e que, a partir de agora, contará com a companhia de seu pai.*

*Ignorando os terríveis uivos da besta, os deuses penduram Loki sobre três pedras pontiagudas, de modo que fique preso pelos ombros, rins e pernas. As mãos e os pés são amarrados com os pedaços da corrente especial feita pelos anões que tinham sobrado de quando conseguiram aprisionar Fenris.*

*Loki tenta libertar-se de suas correntes, porém, quanto mais se move, mais as pedras ferem sua carne. Ainda assim, os deuses pensam que é pouco comparado com todo o mal que*

*ele causou. Por isso, Kvasir sai da gruta e volta logo em seguida com uma enorme serpente venenosa. Os três prendem-na de um jeito para que o veneno caia sobre o rosto de Loki. Seus gritos de dor ao receber as primeiras gotas, ardentes e corrosivas, os enchem de satisfação.*

*Os deuses vão embora, porém, Loki logo terá companhia. A gigante Angerboda, aquela com quem ele concebeu os seres mais terríveis do universo, entra na caverna para levar*

*comida para seu filho Fenris e encontra aquele a quem ainda amava.*”

## **A BATALHA FINAL**

“*Odin observa mais uma vez os inconfundíveis sinais do seu trono, no Valaskialf, sua residência no Asgard. As coisas estão acontecendo tal como, no passado, predisse uma volta. Lembra mais uma vez daquelas terríveis palavras ditas em transe: “Virão três invernos, que eles chamam de Fimbulvetr. Então cairá neve em todas as direções, as geadas serão grandes e os ventos gélidos. O sol não sairá. Passarão três invernos sem nenhum verão no meio. Porém, antes virão outros três invernos em que acontecerão guerras em todos os mundos. Então irmãos se matarão por avareza e o pai e o filho não serão respeitados, havendo matanças e incesto.”*

*E, efetivamente, todos os mundos estão envolvidos em guerras terríveis, provocadas por um caos maior que o habitual. E já passaram três invernos sem que o sol fosse visto.*

*Odin, o Altíssimo, se sente cada vez mais constrangido com o peso dos Nove Mundos pelos quais é o responsável. Tudo havia começado com a Idade de Ouro e agora chegava a Idade do Machado. Todas as tentativas de evitá-la foram vãs, como se sua alta posição no Asgard e, portanto, sua influência no destino dos mundos, tivesse sido apenas uma imagem ilusória que projetava um feixe de luz entre o sol e a névoa matinal.*

*Cada vez que fazia algo para evitar esse final, os acontecimentos se precipitavam de modo que as coisas terminavam ainda piores. Uma vez ou outra, lançou mão dos conselhos de Loki, seu meio irmão. Porém, agora isso já não era possível.*

*Ele lança um último olhar pelos mundos: os gigantes, desesperados por causa de sua inevitável extinção, se agrupam armados no Jotunheim, invocando o furor da batalha contra os que consideram responsáveis por sua condição. Os anões e os elfos, sabendo ou intuindo o que acontecia, correm de um lugar para outro, como se pudessem evitar o destino que já os alcança, implacável e ineludível. No Midgard, o intenso frio se mistura com terremotos e inundações e a fome faz aflorar o ódio e a avareza. Pais e irmãos matam uns aos outros. O sangue cobre a neve e, em muitos lugares, recorre-se ao canibalismo para garantir a sobrevivência. Somente no Hel reina certa alegria, já que tudo leva a acreditar que no final se verão livres daquela prisão de tristeza e melancolia. Porém, para Odin, o pior é ver que as Nornas deixaram de tecer o destino, uma vez que seu trabalho já teria terminado.*

*Enquanto isso, a gigante Angerboda regressa à caverna com vários gigantes conhecedores de velhos feitiços rúnicos que conseguem romper as correntes. Depois de livre, ainda que com a cara deformada pelo veneno e o sofrimento, Loki lança um uivo descomunal que atravessa os Nove Mundos e racha o tronco de Yggdrasil. Os gigantes, ao ouvi-lo, gritam de satisfação. A hora, esperada por tanto tempo, por fim chegou. E todos se põem em marcha.*

*Angerboda também se encarrega de soltar os lobos Skoll e Hati sobre a Terra para que se alimentem com todos os homens que encontrarem em seu caminho até tornarem-se fortes o suficiente para atacar o Sol e a Lua que, de suas carruagens celestes, regem o Tempo.*

*A serpente Jormungand se movimenta com fúria sobre o fundo do oceano, provocando ondas altas como montanhas, que levam o Barco da Morte, feito com as unhas dos habitantes do Hel, às portas do Asgard. Nele vão Loki e Fenris, ambos uivando por igual; se dirigem ao exército dos gigantes que estão destruindo, com seu peso, a ponte Bifrost.*

*Convocados pelo chifre de Heimdal, os deuses, as valquírias e os einherjar correm para os campos de Vigrid e se agrupam diante das hordas de gigantes. Lá chegaram também os patéticos corpos dos que haviam permanecido até o momento no Hel, já desprovidos de qualquer sinal de sua condição humana, gritando e correndo na direção indicada por Hella e com os rostos marcados pela raiva de não terem sabido superar a prova imposta por seus criadores, justamente aqueles que agora têm diante de si.*

*Odin se destaca entre seus homens, montando Sleipnir com seu elmo de ouro alado e sua capa azul. Quando vê chegar Loki, seu irmão de sangue, fica vermelho de raiva e cospe ao dizer seu nome. Porém, naquele rosto transformado pelo veneno corrosivo vê também o rosto de Ymir, aquele gigante a quem mataram junto a seus irmãos e cujos restos mortais formariam os céus, as montanhas e os mares do novo mundo. Os deuses, apesar de serem descendentes dos gigantes, tinham-nos desterrado ao Jotunheim, excluindo-os de um universo que lhes pertenceu.*

*Para esses seres chegou a hora da vingança. Uma vingança planejada sutilmente ao longo de milênios de ódio remoído com a paciência e a meticulosidade dos que planejam sem pressa um caminho seguro com um final conhecido. Loki foi um elemento conscientemente criado, um infiltrado perfeito que serviu para fazer com que a vida dos deuses se degradasse definitivamente e para provocar esse ponto final que significou a morte de Balder, a grande esperança de renovação do envelhecido Asgard. Porém, o tempo das máscaras e do fingimento passou. O jogo foi esclarecido e as últimas palavras foram pronunciadas.*

*A um sinal de Odin, Heimdal faz com que de seu chifre surjam, pela primeira e última vez, as notas para as quais foi realmente criado. O som, tenebroso e pesado, provoca em todos os deuses o furor da batalha. O mesmo ocorre com os einherjar que, finalmente encontraram o sentido de sua segunda vida.*

*Os gritos de guerra e o entrecocar das armas entre si ou contra os escudos retumbam pelo Vigrid até ficarem inaudíveis. A massa de ruídos forma um murmúrio de fundo, diante do qual se desprendem os instintos mais ferozes de cada ser posto sobre aquele tabuleiro de guerra final.*

*A partir desse momento, cada bando corre em direção ao outro e já não há mais o que considerar além da entrega absoluta à destruição e à morte. Olhos desorbitados e o cintilar das armas, seu ranger e os gritos misturados com suor e sangue. Isso é tudo o que um guerreiro precisa sentir ao seu redor para superar o sentimento de agonia que, por outro lado, o impulsiona a abandonar a batalha. Todos estão conscientes de que esta será a última de todas. Trata-se do confronto entre inimigos eternos. Pesados machados reduzem carne e ossos de gigantes a fragmentos ensanguentados espalhados por todos os lugares, enquanto pesadas maçãs de pedra esmagam as cabeças dos einherjar. As valquírias têm que combater em terra, já que suas montarias aladas são presas fáceis para as flechas inimigas.*

*Odin, coberto com seu próprio sangue e também com o de outros, é um dos primeiros deuses a cair. Quando Thor vê que seu pai está sendo devorado por Fenris, tal como*

*predisseram as Nornas, tenta ajudá-lo, porém, a serpente Jormungand se coloca em seu caminho. As fortes marteladas de Mjolnir provocam na besta apenas feridas leves. Thor tenta esquivar-se das cusparadas de seu veneno, até que um deles alcança seu rosto, ao mesmo tempo em que afunda seu martelo no crânio da serpente. Depois de uma curta agonia, ambos morrem em uníssono. Algo semelhante ocorre com Tyr, enfrentando Garm – o cão de Hella – e com Heimdal e Loki, como se cada um deles acabasse nas mãos de um elemento compatível.*

*Enquanto isso, o dragão Nidhogg sobrevoa vez ou outra o sangrento campo de batalha, devorando todos os que já caíram ou aqueles que, mutilados ou com as entranhas penduradas, vagam de um lado para outro, com a expressão delirante, como se realmente se encontrassem longe daquele lugar de horror e sem que uma arma amiga ou inimiga tenha a bondade de finalizar sua agonia, fulminando-os sobre a relva.*

*Finalmente, quando a decadente luz se une ao cintilar das últimas armas chocando-se entre si e ao esgotamento dos poucos sobreviventes, chega o gigante Surt, o ser vivo mais antigo do universo e o único com direito a destruí-lo. Projetando sua imponente figura por cima dos mortos e vivos, agita sua espada fazendo com que desprenda imensas labaredas, tal como teria ocorrido no abismo primordial que deu origem ao universo.*

*As chamas se espalham por todo o campo de batalha em um estrondo que se impõe aos posteriores gritos de vitória ou de agonia. A própria força do fogo provoca correntes de ar que estendem a negra fumaceira ao longo de todo o Asgard, formando uma noite antecipada. Os diversos palácios são reduzidos a cinzas, como se todos os robustos e maravilhosos materiais com que foram construídos tivessem sido somente uma ilusão já sem sentido, pois não sobrou ninguém para mantê-la. A grande fortaleza do Valhalla, aquele reduto de homens valentes, recrutados justamente para atuar naquela batalha final, desmorona como um castelo de areia diante de um vendaval. Finalmente, o fogo chega até Yggdrasil que, através de seus galhos, o transmite aos Nove Mundos, onde todos correm de um lugar para outro, tratando de encontrar um refúgio contra aquele terror, introduzido por todas as partes como uma praga diante da qual não há opção de defesa.*

*E, enquanto todos os mundos são reduzidos a cinzas, um mar fervente se projeta violentamente até que tudo fique sepultado sob suas águas. A Escuridão reina sobre a Morte, como se a Vida nunca tivesse existido. No entanto, tal como acreditavam os povos da*

”

*Antiguidade, a morte não é senão a antecipação de uma nova vida.*

## **UM NOVO COMEÇO**

“

*O Binômio Balder-Loki representa a eterna luta entre a luz e a escuridão, a ordem e o caos, o bem e o mal, a verdade e a aparência. A guerra terminou e as forças caóticas acabaram com tudo o que seus inimigos, os deuses, haviam criado. No entanto, depois de um tempo indeterminado, surge uma nova oportunidade. Do Sol (não vamos esquecer que era uma entidade feminina), nasceu uma filha, que sobreviveria à grande matança e tomaria as rédeas da carruagem solar, cujo calor faria com que, pouco a pouco, ressurgisse a escassa vida que havia ficado suspensa.*

*Um dia, o chamuscado Yggdrasil range seus galhos. E aquele estremecimento percorre o*

*espaço de espessas águas estancadas. Um novo sol e uma nova lua se projetam sobre um novo mundo semelhante ao Midgard que antes havia abrigado os humanos. Voltam os ciclos de marés e de nuvens até que as águas deixam montanhas e vales descobertos e estes ganham vida.*

*O tronco de Yggdrasil se abre deixando sair Vali e Vidar, irmão e filho de Odin, e Magni e Modi, filhos de Thor, e Balder e Hodur, reconciliados. Todos eles se dirigem ao Idavellir, lugar semelhante ao Asgard, onde fazem homenagens aos deuses e heróis caídos durante o*

”

*Ragnarok.*

Enquanto recuperam lembranças e planejam o futuro, o tronco de Yggdrasil volta a abrir-se para deixar sair de seu interior um casal de humanos sobreviventes: Lif e Leifthrasir. Eles darão origem à nova humanidade no novo Midgard. Então encontrarão as maravilhosas tábuas de ouro que nos tempos antigos os povos possuíram.

O “fim dos tempos” significa o fim de um período ao qual sucede outro que será como um filho que arrasta a informação genética de seu antecessor, mas que também nasce com a forte vontade de melhorar as coisas. E cada um destes ciclos periódicos é como um alento cujo objetivo é distanciar as forças caóticas que tentam destruir tudo o que foi criado, divino ou humano.

E, sendo possuidores desse conhecimento, tudo leva a pensar que esse novo mundo será um lugar perfeito. Lá, a justiça e a bondade vão prosperar, até serem consideradas propriedades naturais de qualquer ser vivo. Porém, o novo mundo também nasce com a semente de seu próprio e inevitável final, assim como a celebração pela chegada do verão já prevê o lento começo do próximo inverno.

Por isso, sobre o cume da montanha mais alta surge uma fortaleza chamada Naastrad. Seu interior é feito de corpos de serpentes entrelaçados de modo que suas cabeças pendem em direção ao centro. Seu veneno forma pegajosos rios que percorrem sinistras estâncias onde se aguarda os que, depois da morte, mereçam tal tormento. E, sem dúvida, logo eles chegarão, porque assim é o jogo da vida.

Porém, enquanto isso, há um novo mundo a ser recriado.

## **PROFECIA OU RECORDAÇÃO?**

Esta é a história do *Ragnarok*. Profecia ou recordação de uma civilização anterior, selecionada pelo filtro e ponto de vista da cultura viking? Muito se especulou sobre a existência de grandes civilizações de tempos remotos povoadas por seres poderosos: Atlântida e Lemúria são focos da atenção de estudos mais ou menos sérios. Porém, não faltam outros sobre a mítica Thule ou Hyperborea que, por meio de certas analogias, poderiam ser relacionadas com o antigo mundo nórdico. Toda aquela mitologia era fruto de invenção ou a recordação da vida em outra era – um tempo semelhante à Idade de Ouro de outras culturas, onde os humanos conviviam com seres aos quais denominavam deuses, algumas vezes benevolentes e outras terríveis, algumas vezes didáticos e outras destrutivos? Seria o *Ragnarok* um período desses em que se produzem as grandes catástrofes planetárias, como a inversão dos polos, alguma alteração na órbita planetária ou o desvio do eixo magnético, com as conseqüentes alterações físicas, emocionais e espirituais, que são a antessala de um novo mundo onde tudo tem que recomeçar?

Em qualquer caso, a mensagem por trás dessa lenda, como em tantas outras, é válida para todas as épocas e culturas: as ações, os pensamentos, as decisões, sobretudo as dos seres mais poderosos, configuram o futuro, um futuro construído por todos, dia a dia, e que a todos afetará.

Quando Odin intui o *Ragnarok* já é muito tarde para impedir a avalanche que se aproxima. Ele cria o Valhalla; porém, isto é mais um símbolo do que uma realidade eficaz, já que os *einherjar* pouco poderão contra as hordas de gigantes e monstros, armados principalmente do ódio milenar (seguramente a arma mais destrutiva) dirigido aos que, em tempos remotos, os expulsaram de seu território para construir um mundo habitável. Porém, de algum modo, Odin fez com que os humanos, representados pelos *einherjar*, participassem dos assuntos sobrenaturais. Deu a eles certa qualidade divina, talvez com vistas à etapa seguinte do mundo, onde poderiam ter maior poder de decisão sobre seu futuro, em vez de deixar-se arrastar pelas correntes traçadas em outros âmbitos.

Há também os que veem sob a estrutura do *Ragnarok* um método xamânico de liberação espiritual, em que os diferentes seres envolvidos (principalmente deuses e gigantes) simbolizam forças internas e arquetípicas de cada pessoa. Ao entrar em conflito umas com as outras, algumas morrem e outras sobrevivem, formando assim a nova personalidade surgida da

destruição da anterior e de todos os seus obstáculos. A pessoa (o espírito) renasce em um nível superior de evolução.

É significativo que do lado oposto do Valhalla esteja o Hel, lugar onde iam parar aqueles que não tinham cumprido as expectativas que os deuses criaram para eles e que, portanto, depois de sua morte, tinham que limitar-se a esperar ali a chegada do fim dos tempos. Sua possibilidade de evolução é mais do que duvidosa, já que não assumiram suas correspondentes responsabilidades no tempo que em tiveram a chance de viver.

3ª PARTE  
ANEXOS





## OUTRAS CRENÇAS

### TEMPLOS E ESPAÇOS SAGRADOS

Os templos vikings recebiam os nomes de *godhaus* (casa de deus) e *blothaus* (casa de sacrifícios), ainda que a eles esteja relacionada a palavra *hof*, que possivelmente designava um salão específico para celebrar as grandes festas em cada região, para uso dos que vivessem nos arredores. Este termo permaneceu na toponímia de muitos lugares da Escandinávia atual.



O interesse pelos vikings cresceu em todo o mundo e hoje existem numerosos museus, mercados e festivais dedicados a eles. (Festival Viking de Jorvik. York, Reino Unido)



Parece que os vikings não tiveram muitos templos. O mais famoso deles foi o Uppsala, na Suécia. Uma figura como esta poderia ter estado presente em uma zona consagrada para cerimônias religiosas. (Hafnarfjordur, Islândia)

Onde não havia templos, as cerimônias eram realizadas em espaços sagrados naturais que recebiam o nome de *vé*, e que podiam ser um lugar determinado em um bosque onde havia uma árvore, um manancial ou uma rocha, aos quais se atribuía alguma qualidade relacionada com as forças inatingíveis que propiciavam o contato com os deuses. Em alguns versos da Saga de Hervor faz-se referência a um “bosque sagrado” e a uma “pedra famosa”. Outro termo para estes territórios de culto era *horg*, que seriam círculos de pedra com um altar de sacrifícios no centro.

Possivelmente, em um destes lugares, além das cerimônias habituais, se realizasse um ritual chamado *utisetor* (literalmente, “sentar-se fora”), que era mais ou menos uma noite de vigília ao ar livre, olhando-se em direção ao

norte e depois de haver feito um círculo protetor, com o fim de conseguir uma visão alheia ao mundo material.

Em espaços sagrados (como as *thing* ou assembleias) era proibido o uso de armas e a violação desta norma era penalizada com o desterro. Pena dura que transformava o condenado em um *utlaginn* ou foragido, já que não podia recorrer a nenhuma lei para proteger-se a partir da condenação. O desterro, que poderia ser de três anos ou indefinido, era a pior sentença que os juízes podiam decretar, transformando a pessoa em um indivíduo isolado, distanciado do grupo humano e, portanto, próximo à condição animalesca. Se não deixasse a região, podia ser morto por qualquer um, sem que isso fosse considerado um delito grave. Embora tenha existido um viking – Erik, o *Vermelho*, que aproveitou seu exílio de três anos para descobrir e começar a colonização de uma nova terra, a Groenlândia.

## A ORIGEM MÍTICA DAS RUNAS

O Havamal descreve em seus versos como Odin teve acesso ao segredo das runas, em um estado próximo à morte:

“  
*Pendurei-me na árvore cujas raízes desconhecem os sábios, açoitado pelos ventos.  
Atravessado pela lança, durante nove longas noites, me ofereci a Odin; eu oferecido a mim mesmo. Não me deram pão nem chifre para beber. Contemplei as profundidades: gritando  
com voz forte peguei as runas e logo, por fim, caí.*”



Pedra com runas coloridas, tal como eram no passado. Houve vários alfabetos rúnicos, de acordo com a transformação que esta linguagem escrita sofreu através do tempo, adaptando-se sempre às características peculiares da pronúncia de cada região.

Assim, vemos que Odin, somente mediante este estranho ritual de autossacrifício (“eu oferecido a mim mesmo”), ferido e pendurado no freixo Yggdrasil (que representava a imagem xamânica da Árvore da Vida) durante nove dias e nove noites (que seria o período de duração dos rituais dedicados a este deus) conseguiu “renascer” com o conhecimento rúnico.

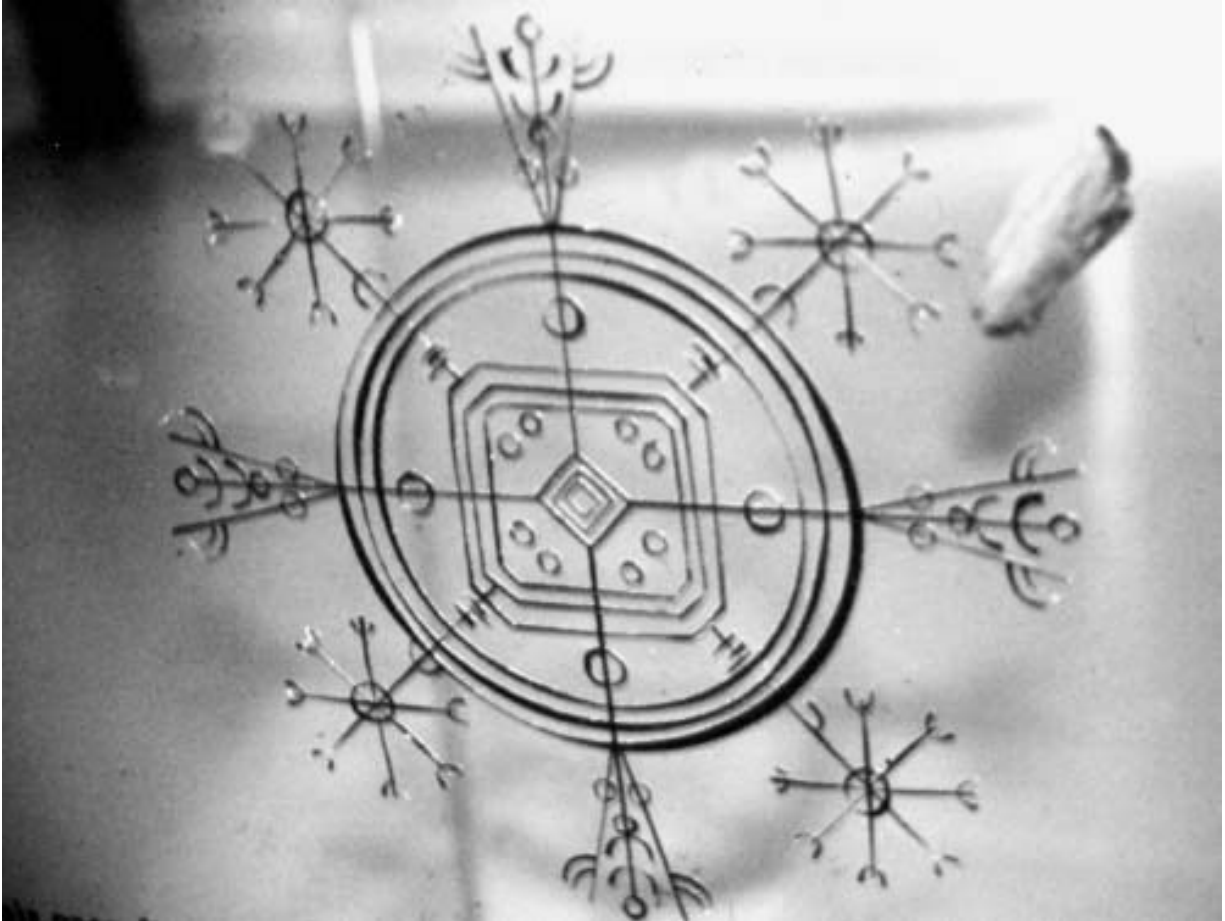
Este conhecimento seria dado aos homens, embora se suponha que tenha sido entregue uma versão reduzida. Um professor profissional de runas, que poderia ser considerado um mago, recebia o nome de *vitki* (plural, *vitkar*) – palavra que tem a mesma raiz de *wizard*, *wicca*, *wicche* ou tantas outras que significam sábio, profeta, o que vê, etc. – e a ele as pessoas recorriam para fazer consultas de adivinhação, para que fabricasse um talismã ou para fazer ou desfazer feitiços. Também para gravar runas nos *bracteate* ou medalhões, como se fossem amuletos, ou em suas espadas, especialmente a que representava Tyr, deus da guerra, às vezes acompanhada por uma mágica que aumentaria sua eficácia no combate.

## RUNAS MÁGICAS

A insegurança diante do perigo temido por todas as partes tornava necessário um elemento mágico em que confiar, como ocorre hoje em dia com todos os tipos de amuletos ou objetos de boa sorte que muitos usam, seja de modo visível ou sob a roupa. Por isso, algumas runas eram especialmente usadas pelos vikings como talismãs de proteção. Eram gravadas em joias, pedaços de osso ou armas usadas por guerreiros ou comerciantes, ou ainda na entrada da casa ou na roda do barco.

Também eram feitas algumas combinações, misturando diferentes runas para que se complementassem com uma determinada finalidade, como é o caso das *hugrunir* ou runas associadas com a memória ou com o dom da palavra, que eram desenhadas nas *things* ou assembleias. Os *vitkis* também usavam estas *hugrunir* tatuadas no peito e outras chamadas *sigrunir* em todos os seus pertences. As runas *lime* eram usadas para certas doenças e as *biarg* para facilitar os partos. As runas *ale* eram usadas para desfazer feitiços femininos e as *brun* como protetoras dos navegantes. Algumas combinações eram escritas da direita para a esquerda, com o objetivo de desatar seus aspectos negativos. Acredita-se que as runas *troll*, que consistiam na sequência de três runas *thurisaz*, eram usadas para promover a comunicação com outro tipo de seres. Existiam também as curiosas *fretrunir*, ou “runas pedo”, que eram desenhadas na quantidade de trinta, com sangue, sobre uma pele, com o objetivo de provocar mal-estar físico em alguém.

As “rodas de proteção” eram complementares às runas. Elas eram runas mágicas com desenhos e formas simétricas, que podiam ser estampadas sobre a roupa ou gravadas nas portas das casas. A maioria tinha uma função protetora, como os *verndarrun* (um anel do qual partem quatro eixos que terminam em setas pontiagudas), cuja variante mais conhecida é o *aegishjalmur*, que servia tanto para proteger as propriedades como para desviar qualquer infortúnio ou favorecer a boa sorte. Também podia absorver a energia negativa vinda de alguém de fora e devolvê-la a quem a originou. Outro símbolo mágico era o *thundur*, citado no livro de Jon Arnason, o primeiro compilador de lendas e contos populares da Islândia, ou o *valnott*, um triângulo triplo que costuma ser identificado com Odin.



Tanto pelo que contam as sagas quanto pelo que foi encontrado nas escavações, podemos assegurar que a magia, em diversas vertentes, era um elemento habitual na vida viking. Na imagem, uma das rodas de proteção usadas por bruxos nórdicos. (Exposição sobre bruxaria em Holmavik, Islândia)

E, avançando um pouco mais, temos as runas e códigos rúnicos *svart*, que eram usados com fins necromânticos. Algumas delas eram gravadas na parte interna das pedras das tumbas, na esperança de que seu poder intrínseco atuasse secretamente. Em algumas dessas tumbas chegava-se a especificar que “nem a pedra nem as runas nunca tinham sido expostas à luz do sol”.

Algumas runas encontradas em pedras ou em objetos pessoais, e não usadas como linguagem, ainda não foram interpretadas, já que não integram nenhum dos alfabetos rúnicos conhecidos. Em 1824, o oficial da marinha dinamarquesa Graah, ao realizar uma missão cartográfica pela Groenlândia, encontrou um esquimó que lhe mostrou uns restos nórdicos, datados posteriormente em 1333. Consistia em três montes de pedras com inscrições rúnicas. Em uma delas, chamada de a Pedra de Kingiqtorsoaq, são citados

três nomes e sobrenomes, junto ao dia (sábado anterior ao dia da rogativa) em que foram levantados aqueles montes de pedras. Ao final delas, há seis runas de formas desconhecidas, como se pertencessem a uma linguagem secreta que não pode ser decifrada. O posicionamento desses montes de pedras em forma de triângulo equilátero, a mensagem codificada e o lugar, muito distante das zonas habitadas da Groenlândia, com o acréscimo de uma data primaveril em que dificilmente poderiam ter chegado até lá por meios naturais, estão, sem dúvida, relacionadas com algum fato insólito.

## FANTASMAS

Na *Saga de Egil Skallagrimsson*, uma das mais populares sagas islandesas, são citados os costumes praticados antes de enterrar um morto para que ele não incomodasse depois a família: primeiro eram-lhe dedicados os “primeiros ritos”, que consistiam em cortar seu cabelo e as suas unhas. Depois, quebrava-se uma parede, por onde o cadáver era retirado. Segundo as crenças, um fantasma só podia voltar para casa pelo mesmo lugar por onde tinha saído. Assim, ao cobrir depois o buraco, não haveria nenhuma possibilidade de ele ter acesso ao seu interior.

Se isso não fosse feito e se o morto regressasse, seria necessário realizar um ritual preciso, que tem muito a ver com a parafernália antivampírica: sua cabeça devia ser decepada com uma das armas com as quais ele tinha sido enterrado. Em algumas ocasiões cita-se também que foi necessário cravar-lhe uma estaca no peito ou colocá-lo de boca para baixo. Chegava-se inclusive a queimar o corpo e jogar as cinzas no mar.

Algumas tumbas também eram escritas em palíndromos, talvez com a intenção de distrair o suposto fantasma que dela surgisse – possivelmente, ele passaria o tempo tentando decifrar uma palavra que não tinha princípio nem fim, como a decoração com base em nós e seres entrelaçados da arte viking (e também da arte celta).

Havia vários tipos de fantasmas que recebiam diferentes denominações, segundo seu comportamento. De um lado, havia os *haugbui*, que aparecem, principalmente, nas sagas ambientadas na Noruega. Estes giravam em torno de sua tumba e atacavam os que se aproximavam do que eles consideravam

seus domínios. Os *draugr*, ao contrário, podiam movimentar-se livremente e, segundo conta a saga de Eyrbyggja, eram tão fortes que podiam quebrar cada osso de um homem. Apareciam, principalmente, no outono e no inverno, justamente quando o mundo nórdico era envolvido pela escuridão. Em outros momentos, são descritos como capazes de gerar uma névoa que atenuava a luz, ao mesmo tempo em que anunciava sua presença, o que tornava possível evitá-los. Os *genganger*, entretanto, voltavam para levar uma mensagem importante a seus familiares, enquanto que os *gast* permaneciam em bosques ou caminhos. Também havia fantasmas femininos, *skotta*, e masculinos, *mori*. Os *ellerkonger* previam o tipo de morte que teria quem os visse e os *illes* podiam asfixiar uma pessoa dormindo. Os *fylgdraugar* eram espíritos de crianças abandonadas, que atormentavam seus familiares. Os *rati* eram os espíritos dos que tinham morrido enquanto contemplavam a Caça Selvagem de Odin, sendo incluídos, a partir disso, na tétrica comitiva.

Outros espectros femininos eram as *maras*, que de dia levavam uma vida normal para se transformarem, de noite, em pequenos seres que subiam no peito dos que dormiam, provocando-lhes pesadelos. É justamente delas que se deriva a palavra inglesa *nightmare* ou a francesa *cauche-mar* (pesadelo, nos dois casos). No entanto, os mais perigosos eram os *utburdir* ou os *volga*. Os primeiros eram espectros de bebês que voltavam para atormentar suas mães. Os *volga* ou “enviados” eram seres espectrais formados por um mago praticante de magia negra a partir do osso de um defunto. O mago poderia enviá-lo para fazer maldades. A pessoa atacada poderia livrar-se dele somente se o chamasse pelo nome do defunto de quem o osso havia sido utilizado para criá-lo.

Diz-se também que na Islândia houve um fantasma cristão, chamado Asolfur, que aparecia em sonho para as pessoas, pedindo-lhes que exumassem seus ossos para enterrá-los em uma igreja, o que foi feito. O templo em que seus ossos foram enterrados transformou-se em um lugar de peregrinação.

## ESPÍRITOS ANCESTRAIS

Os *álfar* eram os ancestrais de uma família cuja alma, ou parte dela,

permanecia nos túmulos ou em algum lugar de propriedade familiar e que velavam pela prosperidade de seus entes queridos. Eles eram homenageados especialmente nas festas anteriores ao solstício do inverno, como um antecedente de nosso dia de finados.



Existe uma lenda a respeito do rei Harald *Dente-Azul*, da Dinamarca, dizendo que ele teria mandado um bruxo à Islândia para que este observasse as condições de uma possível invasão. O bruxo, porém, encontrou com os *landvaettir* locais, dispostos a defender-se. Estes espíritos tinham as formas de um dragão, uma águia, um touro e um gigante, cada um em um ponto cardeal. Assim, o bruxo informou ao rei que a invasão seria impossível. Desde então, os quatro figuram em seu escudo. (Emblema da Islândia)

Se os *álfar* eram entidades masculinas, as *disir* eram femininas. Entre as atribuições dessas últimas estava a proteção de toda uma tribo ou clã, que consideravam sua *dis* como a mãe ancestral. A deusa Freya chefiava estes espíritos femininos, que eram homenageados no outono e na chamada Noite Mãe, dentro da festa do *jol*. Em algumas sagas elas são citadas como um grupo de mulheres, até nove, que se deixam ver por alguns personagens no momento anterior a sua morte, às vezes prevenindo-os, às vezes tentando defendê-los de seus inimigos. Supõe-se que também se deixavam ver no momento do nascimento.

## **LANDVAETTIR**

Os *Landvaettir* eram os espíritos protetores de uma determinada região. As cabeças de dragões nas proas dos barcos serviriam para ofendê-los ou assustá-los. Por isso, quando os vikings saíam em missão de paz, tomavam o cuidado de tirá-las ao aproximar-se da costa. Na Islândia, uma das primeiras leis promulgadas pelo *Althing* foi proibir que barcos com a cabeça de dragão na proa chegassem à ilha. Na Noruega, havia uns *landvaettir* especiais para os fiordes e as cascatas, chamados *fossegrim*.

Também havia espíritos caseiros, às vezes representados por uma pedra, uma escultura de madeira ou outro objeto aos quais costumava-se oferecer presentes para que mantivessem o bem-estar no lar que os acolhia. Na Islândia, os *armadr* protegiam o gado e as propriedades da granja. Por outro lado, tanto as carruagens como os trenós tinham em suas extremidades cabeças que representavam os espíritos que protegiam seu proprietário nas quatro direções de sua travessia.

Nos bosques suecos havia uns seres femininos chamados *skogsra*, que se dedicavam a seduzir os caçadores e carvoeiros. Os mananciais e os rios eram habitados pelos *neks* e as *havfruen* ou sereias. Os mais simpáticos eram os *vardogls*, também chamados *thussers*, a quem lhes encantava a música e a dança, ainda que parassem e se escondessem ao notar a presença humana. Na Noruega, além dos populares *trolls*, havia os *nisser*, que protegiam as granjas e até chegavam a brigar com outros seres intrusos. Algumas vezes se mostravam muito vingativos com os donos das granjas por alguma ofensa recebida, enquanto em outras, quando se sentiam especialmente agradecidos, penteavam as crinas dos cavalos. As *huldre* eram fêmeas que entravam no mundo dos humanos com o objetivo de seduzir um homem sem se importar com seu estado civil. Ainda hoje, as mulheres que em alguns lugares são denominadas *femme fatale*, vampirescas, ladras de marido, na Noruega continuam sendo chamadas de *huldre*.

## **A PROTEÇÃO DOS DEUSES**

A boa sorte de cada um, chamada *hamingja*, também era um elemento

fundamental na vida dos vikings, principalmente em um líder, fosse ele o chefe de uma expedição de saque ou o rei de um país, pois esta característica fazia com que os demais o seguissem sem vacilar. No entanto, quando este líder a perdia, automaticamente deixava de ter a confiança de seus homens. Nos tempos em que o rei era escolhido entre os melhores guerreiros, mais de um terminou seus dias nas mãos de seus ex-seguidores após perder sua *hamingja* e, portanto, a proteção dos deuses.

## O SER HUMANO

Como partes do ser humano, além de sua forma física (*lich*), havia o *hyge*, parte racional da mente, onde residem a intencionalidade e a responsabilidade. O *asmegin* era o poder espiritual de uma pessoa e o *minni*, a parte que controla a memória e a intuição. O *mod* era o conjunto de qualidades que determinava o caráter, como a coragem, a honestidade, a perseverança, etc. O *hama* pode ser entendido como a aura ou uma espécie de campo energético ao redor do corpo e que serve de elo entre o mundo espiritual e o físico. O *myn* recebia a informação enviada pelos sentidos. O *fetch* era um espírito guardião ou animal totêmico que protegia, tanto de um indivíduo como de uma família. O *odr* era a parte que entra em contato com a divindade, seria o que hoje chamamos de inspiração ou criatividade; nos tempos dos vikings se aplicava tanto à engenhosidade dos *skald* como à fúria dos *berserkers*; afinal, Odin era o deus de ambos. O *adem* seria uma manifestação do *odr* em forma de energia, materializada através do alento. A *fylgia* poderia ser uma espécie de duplo espiritual semelhante ao que hoje é chamado de “corpo astral” ou a parte que abandona o corpo durante o sono. Às vezes, junto a este nome é citado um ente feminino cuja visão indica a proximidade da morte. Outras vezes tem a forma de um animal, que anuncia com sua presença o nascimento próximo de um personagem singular. O *orirfyrir* era uma qualidade que permitia a sintonia necessária para a telepatia ou para predizer o futuro.

## OS POSTES DE AFRONTA

Na *Saga de Egil Skallagrimsson*, o protagonista, versado na arte das runas, além de bom guerreiro e poeta, era capaz de anular o efeito de venenos, curar as pessoas ou desfazer um feitiço rúnico feito por um praticante leigo que tinha provocado justamente o contrário do que pretendia: o amor de uma mulher. No entanto, seu ato rúnico mais importante foi o de levantar um poste de afronta (*nidhstong*) contra Erik *Machado Sangrento*, rei da Noruega. Para empreender esse curioso processo, pegou um galho de avelãzeira e foi a um penhasco rochoso que havia na costa. Depois pegou a cabeça de um cavalo e colocou-a em cima do galho. Em seguida, disse seu feitiço: “planto aqui um poste de afronta e dirijo o insulto ao rei Erik e à rainha Gunhild. Dirijo o insulto aos *landvaettir* que habitam estas terras, para que vaguem perdidos até que expulsem do país o rei Erik e a rainha Gunhild”. No capítulo seguinte da saga, Erik e sua esposa Gunhild já estão exilados na Inglaterra.

## **SEIDR, A MAGIA FEMININA**

Assim como o chefe de uma casa podia officiar os sacrifícios no lugar de um sacerdote, as mulheres também eram consideradas sacerdotisas de seu próprio lar. De fato, o tear que havia em todas as casas e que era parte essencial do mundo feminino era associado à boa sorte da família. As mulheres nórdicas tinham rituais, orações e feitiços para quase todas as situações da vida.

É claro que havia a magia mais especializada, como é o caso do *seidr*, que pode ser definido como uma forma de xamanismo feminino que era praticado no norte da Europa. A palavra vem da raiz indoeuropeia *sed-e* e, como *sedere* em latim, *seance* em francês, *seanchai* em irlandês e *sittan* em saxão ou inglês antigo, tem o sentido de “sentar-se em comunhão com os espíritos”.



*Seidkona*, segundo a descrição feita na Saga de Erik, o Vermelho. As que se especializavam em assuntos proféticos eram chamadas de *spakona* ou *volva* e as que interpretavam os sonhos, de *draumkonur*. Sabe-se que havia outros termos para denominar essas mulheres, como *fjölknungrkona* ou *hamhleypa*, mas é difícil delimitar seu campo de atuação. (Saga Museum, Reykjavik, Islândia)

A oficiante, chamada *seidkona*, entoando um canto para entrar em transe – o *vardlokur* ou *galdrakona* –, desenvolvia os poderes da cura física, mental e espiritual, da profecia e da canalização dos deuses e deusas através de outras pessoas. Eram responsáveis também por alguns atos considerados maléficos (e que com certeza para elas não tinham nenhum tipo de significado moral) como provocar doenças, tempestades e até a morte.

Na *Saga de Kormak* uma *seidkona* é citada realizando o sacrifício de um ganso antes do início de uma sessão mágica. Em outros escritos, são mencionados sacrifícios semelhantes com animais de pelo negro. Na *Saga de Orvar Oddsé* citada uma *spakona* que recebe a ajuda de trinta jovens de ambos os sexos para entrar em transe. Na *Saga de Erik, o Vermelho*, uma tal de Thorbjorg chega a uma casa onde insistem para que ela preveja a data em que terminaria a má fase pela qual a Groenlândia estava passando. A saga

descreve em detalhes sua vestimenta, que parece muito significativa: capa azul amarrada com tiras de couro e adornada com gemas, capuz preto de pele de cordeiro forrado com pele de gato branco. Desta mesma pele são feitas suas luvas e não podia faltar uma bolsa pendurada em sua cintura com todos os elementos necessários para fazer seu trabalho. Para jantar oferecem-lhe *gachas*<sup>1</sup> com leite de cabra – que ela come com uma colher de metal – e um prato com corações de diferentes tipos de animais existentes na granja – que ela come com uma faca de lâmina quebrada, com cabo de canino de morsa com dois anéis de cobre. No entanto, ainda falta um elemento importante: uma mulher da granja que saiba recitar o *Vardlokur*. Finalmente ela pode realizar a profecia a respeito do final da epidemia e da fome que tinham se desenvolvido durante o inverno. Depois os presentes, um a um, se consultam com ela e para todos há uma resposta. A saga assegura que “ela errou muito pouco em suas previsões”.

Também era atribuído à *seidkona* o poder do *sjonhverfing*, usado para criar ilusões na mente dos homens, provocando-lhes visões de coisas que não existiam, como uma sugestão hipnótica de amplo alcance. Na *Saga de Eyrbryggja*, uma mulher chamada Katla salva seu filho de uns homens que queriam matá-lo, fazendo com que eles vissem outra coisa em seu lugar. Isso funcionou em três ocasiões, até que os homens voltaram acompanhados de outra *seidkona*, que revelou o feitiço.

O *seidr*, como vimos, era um conceito feminino, ainda que haja indícios de que houve homens (*seidhmadr*) que o praticaram. No entanto, para fazê-lo, o homem tinha que tornar-se, ao menos temporariamente, *agr*, afeminado. Em certa ocasião, o deus Loki acusou Odin de ter praticado *seidr* (que teria aprendido com Freya). A história conta que Erik Machado Sangrento queimou vivo seu irmão Rangvald em sua própria casa, junto com outros homens, por ordem do pai de ambos, o rei Harald da Noruega, por praticar *seidr*.

## VIKINGS NA PENÍNSULA IBÉRICA

*A*inda que tenha parecido uma “chegada casual” às costas cantábricas (possivelmente algum barco arrastado por uma tempestade), a primeira expedição viking chegou à Península Ibérica em 844. E ela devia ser bem composta, a julgar pelas baixas que seus integrantes foram deixando ao longo da costa atlântica. Aqueles *lordemani*, como eram denominados nas crônicas da época, assaltaram vários lugares das costas das Astúrias e da Galícia (para eles, *Jakobsland*, Terra de Santiago). Depois de alguns saques e incêndios, acabaram sendo expulsos pelos homens do rei Ramiro I.



A partir de meados do século IX, as costas galegas foram alvo de assaltos de barcos vikings, tal como hoje é lembrado (olhando-se o passado sem raiva) na Romaria Viking de Catoira, região galega irmanada com a dinamarquesa Fredrikssund, de onde antigamente partiram alguns dos assaltantes.

Os vikings continuaram sua viagem costeira em direção ao sul, já nos domínios de Al-Andalus. Lisboa, Cádiz e Algeciras foram os seguintes alvos de ataques, para depois darem continuidade pela costa africana. De volta, entraram pelo rio Guadalquivir e seguiram até Sevilha, que foi saqueada

durante uma semana, quando seus muros foram destruídos e sua mesquita incendiada.

Até que chegaram algumas tropas de Abderramán II, vindas de Córdoba, capital do emirado Omeya; o restante se encontrava em plena campanha de verão contra os cristãos. Ali acontecem os primeiros confrontos e as primeiras baixas entre os vikings (ou *mayus*, pagãos, como são chamados ali). Porém, os *blamenn* (homens azuis, como eles chamavam os mouros) foram auxiliados por tropas de reforço e assim os vikings sofreram uma grande derrota. As crônicas muçulmanas contam que na batalha caíram quinhentos *mayus*, que foram levados até as portas de Sevilha para serem pendurados diante de seus companheiros que lá permaneciam.

Vendo o contingente de forças que iriam enfrentar, os vikings pegaram seus barcos e prosseguiram rio acima em busca dos companheiros que estavam no castelo de Azaguac. Depois voltaram com o objetivo de regressar para casa. Porém, ao serem atacados pelas margens, ofereceram os prisioneiros que levavam em troca de comida e assim puderam sair dali.

Para não voltarem para casa de mãos vazias, fizeram uma última incursão pelo rio Guadiana, mas não se sabe até onde chegaram. Os sobreviventes não devem ter voltado muito felizes de seu encontro armado com os *blamenn*. A anedota ficou registrada em muitos textos muçulmanos da época, contando que alguns daqueles *mayus*, que devem ter ficado arrasados, se converteram ao islamismo e se casaram, dedicando-se à criação de gado e à preparação de queijos, possivelmente o mesmo trabalho que tinham no restante do ano em sua granja nórdica. A partir da Ilha Menor, “abasteceram a região com os melhores queijos”.

Aquele encontro entre culturas tão díspares fez com que Abderramán II decidisse murar Sevilha, criar uma frota e estabelecer relações diplomáticas. Para conseguir isso, o eleito foi Al-Gazal, um andaluz que já havia demonstrado suas habilidades diplomáticas em Bizâncio. A viagem duraria vinte meses, partindo de Silves e regressando por Santiago de Compostela. Em razão das imprecisões da crônica escrita sobre esta viagem, os historiadores não entram em acordo se Al-Gazal teria chegado ao reino do rei dinamarquês Horik ou ao de Thorgils, primeiro rei viking da Irlanda.

A segunda grande expedição viking à Península Ibérica parecia estar muito bem planejada desde o princípio, já que durou três anos, de 859 a 862. Trata-

se da mais longa campanha de saque conhecida, protagonizada por Hastein e Bjorn *Costelas de Ferro* (filho do rei dinamarquês Ragnar Lodbrok), com 62 barcos. As costas galegas, portuguesas, andaluzas e do norte da África voltaram a testemunhar a passagem dos vikings que, desta vez, não conseguiram entrar pelo rio Guadalquivir para chegar à Sevilha, já que Abderramán havia organizado uma frota de guerra que não só impediu a passagem, mas também atacou os invasores, incendiando alguns de seus barcos com algo semelhante ao “fogo grego”, grandes bolas de betume ardendo.

A grande novidade desta expedição é que os vikings cruzaram o estreito de Gibraltar e entraram pelo mar Mediterrâneo, atacando Orihuela e fazendo com que os habitantes das Ilhas Baleares, acostumados ao longo de sua história a todo tipo de piratas meridionais, conhecessem também o terror nórdico. Atravessando o rio Ebro e alguns de seus afluentes, chegaram a Pamplona, onde sequestraram o rei de Navarra, García Íñiguez, por quem conseguiram um alto resgate.

Mais tarde destruíram Ampúrias e reiniciaram a viagem. Passaram o inverno na região francesa da Camargue para continuar depois até a cidade italiana – agora inexistente – de Luna, que possivelmente confundiram com Roma. Regressaram com uma boa pilhagem, mas também com muitas perdas humanas e de barcos.

Nas expedições seguintes realizaram passagens curtas entre 966 e 971. Em algumas prevaleceram os dinamarqueses vindos da Normandia, onde teriam ido pedir o apoio do duque Ricardo, neto de Rollon. A mais importante foi a de 968, com cem barcos e uns oito mil homens, sob o comando do *jarl* Gundraed, em um momento em que os nobres do reino cristão se descuidaram a tal ponto da defesa que foi necessário que o bispo Sisnando, de Santiago de Compostela, liderasse os galegos contra os invasores. Ele pouco conseguiu, a não ser morrer na tentativa, pois os vikings arrasaram vários mosteiros e inclusive avançaram pelo território até chegar à atual província de Leão. E justamente na leonesa Colegiata de San Isidro é guardado o único objeto viking encontrado na Espanha: uma caixinha feita com chifre de cervo, tão pequena que sua utilidade é desconhecida. Este objeto foi legado à Colegiata por Fernando I, em 1063. Talvez tenha pertencido a algum daqueles *lordemani* que passaram um tempo nessa

província onde também existe uma pequena cidade chamada Lordemanos. Seria isso um sinal de que os vikings teriam se integrado aos nativos, como ocorreu em outros lugares? Por outro lado, a denominação *lordemani* teria sido adaptada pelos escritores de Al-Andalus com a forma de *ordomaniyun*.

Dois anos depois, sem que se saiba ao certo se foi fruto de uma nova invasão ou a continuação da anterior, os vikings dominaram Santiago, entrando pela foz de Arosa, que é semelhante aos fiordes nórdicos. De certo, sabe-se que eles saquearam a aldeia de Catoira, onde atualmente é celebrada uma romaria viking durante os verões. Lá também foram construídas as *Castellum Honesti* (agora chamadas Torres do Oeste), levantadas por Afonso V e reconstruídas pelos bispos Cresconio e Gelmírez. No entanto, aqueles vikings tiveram que enfrentar as tropas do conde Gonzalo Sánchez e do bispo Sisnando, que os venceram e os expulsaram, tendo eles seguido em direção ao sul para depois entrarem pelo rio Duero (o bispo Sisnando morreria em outra incursão, quando estava no comando da defesa das torres de Catoira).

A incursão seguinte (houve outras sobre as quais pouco foi registrado nas crônicas da época), é atribuída a Olav Haraldsson antes de ele tornar-se rei da Noruega. Em 1015, a cidade galega de Tui foi incendiada e saqueada, seu bispo foi torturado e o conde sequestrado. Possivelmente, Haraldsson teria seguido em direção ao sul, tal como tinham feito seus companheiros anteriores, porém não há indícios de que tenha feito mais saques. Sua biografia conta somente que alguém de aspecto majestoso teria lhe dito em um sonho que devia voltar a seu país porque lá reinaria para sempre. A figura do sonho tinha razão, pois Olav chegaria, não só a ser rei, como o santo patrono da Noruega, tendo sido construídas, no norte da Europa, uma infinidade de igrejas em sua homenagem. Sem dúvida, seu mérito foi suficiente para que a Igreja lhe perdoasse a grande quantidade de cristãos, clérigos e laicos que massacrou ou escravizou desde sua primeira expedição na Inglaterra, quando tinha somente 12 anos de idade.

Houve ainda outras incursões, aparentemente de menor importância, como a protagonizada por um tal Ulf *Galizu*, da Dinamarca, que teria recebido o apelido de “ Galego”, talvez por ter ido várias vezes à região da Galícia em suas incursões de verão ou ainda por lá ter passado alguma temporada.

Depois de terminada a “era viking” houve alguns normandos entre os mercenários de Afonso de Aragão que derrotaram o bispo Gelmírez, ou entre

os da condessa Ermensinda de Barcelona, contra muçulmanos de Valência e das Ilhas Baleares. Houve também alguns saques de vikings das Ilhas Orcadas, onde se continuou com esta forma de vida quando os demais já a haviam abandonado. E outros vikings noruegueses do rei Sigurd, que iam às cruzadas e não deviam saber que os habitantes do norte da Espanha eram cristãos como eles.

O que teria acontecido se os que chegaram a estas costas tivessem sido comerciantes, como ocorreu na Rota do Leste, em vez de saqueadores? Com certeza, teria sido criada uma Rota do Oeste, mais fácil para noruegueses e dinamarqueses percorrerem e que teria sido utilizada também pelos colonos da Irlanda, Inglaterra ou Normandia. Esta rota poderia ter sido estabelecida ao longo das cidades já existentes, as mesmas que foram assaltadas, estendendo consideravelmente o alcance dos produtos que circularam tanto pelo mundo nórdico como pelo hispânico-muçulmano.

Para finalizar este tópico, vamos citar uma lenda da Cantábria: um dia, alguns vikings desembarcaram na praia de Laredo. Como a maioria dos homens dessa região estava longe, envolvida na guerra contra os muçulmanos, coube às mulheres resolver o problema.



Torres do Oeste, em Catoira, tomadas a cada verão, durante a Romaria Viking. Foram uma das muitas obras construídas na Europa como forma de defesa contra novos ataques vikings.

Elas então convidaram os vikings para uma festa em que o vinho de Rivadavia foi servido generosamente. Devia haver alguma bruxa entre elas, pois dentro da bebida foi colocada uma substância feita com folhas de buxo. O resultado foi que os ferozes vikings guerreiros ficaram totalmente paralisados, nas exatas posições que estavam no momento em que a bebida fez efeito. E dessa forma foram levados a uma grande caverna que havia debaixo da cidade. E ali deviam continuar...

Algum tempo mais tarde, uns pastores viram ao longe as velas quadradas, características dos *drakkars* vikings, e correram para soar o alarme. Os habitantes da região se esconderam onde puderam enquanto o conde de Laredo se preparava para impedir o ataque. Quando se aproximaram da praia para ver o que estava acontecendo, verificaram que os vikings simplesmente queriam descansar um pouco depois de uma longa e cansativa travessia.

Justamente por isso, manifestaram a intenção de voltar àquele lugar com o objetivo de estabelecer um porto em que os vikings pudessem fazer escala quando realizassem viagens para/ e do Mediterrâneo. O pedido foi aceito, mas com a condição de que eles não usassem suas armas em terra e respeitassem os cristãos. Além disso, não poderiam se envolver com as mulheres da região.

Não há notícias de que este projeto tenha sido realizado, porém, é possível que aqueles vikings não tivessem deixado aquele lugar paradisíaco onde havia tantas mulheres bonitas. Daí pode vir o fato de que as mulheres do vale de Liendo quisessem somente casar-se com homens daquela cidade, descendentes daqueles vikings.

## **ALGUNS PERSONAGENS VIKINGS**

*Egil Skallagrimsson*, islandês, recitou seu primeiro poema em público aos três anos, aos sete cometeu seu primeiro assassinato e aos 12 lutou contra os

homens do rei da Noruega. Foi, simultaneamente, um bom guerreiro mercenário, poeta e professor de runas.



Egil Skallagrimsson é o protagonista da saga islandesa mais popular. Seu poema *Sonatorrek (A perda do filho)* é considerado um dos maiores representantes da poesia europeia medieval. (Fjorukrain, Hafnarfjordur, Islândia)

**Hakon Sigurdarso** foi assassinado por seu escravo de confiança, com quem tinha fugido quando Olav Trygvason voltou à Noruega reivindicando o trono de seu pai e a morte de Hakon. O escravo, ao saber da recompensa oferecida, não teve dúvida em cortar a cabeça de seu amo. Porém, ao levá-la para o novo rei, este, talvez pensando o que aconteceria se todos soubessem do fato e o exemplo se propagasse, mandou executar o escravo.

**Gongu-Hrolf**, ou **Hrolf, o Errante**, que mais tarde se transformou em Rollon, o duque da Normandia, tinha esse apelido por não ter terras próprias, certamente por ser o segundo filho; por isso teve que “sair como viking” para fazer fortuna.

**Knud, o Grande**, rei viking da Inglaterra. Prometeu a um tal Edricson (um nobre inglês que havia assassinado seu rei Edmund, principal inimigo de Knud) uma ascensão jamais alcançada por qualquer outro nobre inglês. O sorriso de Edricson durou pouco, pois logo percebeu a maneira como Knud cumpriria sua promessa: sua cabeça foi cravada na parte mais alta da Torre de Londres.

**Magno, o Santo**. Na *Saga das Orcadas*, ele é descrito como alto, sábio, generoso e bom guerreiro. Além disso, se manteve casto, inclusive depois de se casar com uma jovem escocesa. O narrador da saga acrescenta: “tinha muitas outras qualidades, porém estas somente o Senhor conhece, porque dos homens elas foram ocultadas.” Depois de sua morte aconteceram alguns milagres, o que ocasionou a peregrinação de pessoas que procuravam cura para seus males, à igreja onde foi enterrado.

**Magno das Pernas Nuas**, filho de Olav, o *Tranquilo*. Ganhou esse apelido por preferir se vestir como os celtas, ou seja, com saia. Morreu lutando contra os irlandeses.

**Olav, o Tranquilo**. Filho de Harald Hardrada, deve seu apelido ao fato de não ter participado de nenhuma batalha, coisa realmente insólita para um rei daquela época.

**Olav Haraldsson**, antes de ser rei da Noruega, entrou pelo Tâmesa até Londres, derrubando sua ponte e originando, assim, um célebre refrão cantado pelos ingleses durante séculos (*London bridge is falling down...*).

**Olav Tryggvason** mandou construir o maior barco de guerra conhecido entre os vikings. Ele se chamava *Serpente Longa* e media cerca de 50 metros de comprimento. Deste Olav se dizia que era capaz de atirar duas lanças de uma só vez.

**Onund Pé de Árvore** foi chamado assim pela prótese que teve que colocar depois de perder um pé na batalha de Harfrsfjord.

**Rollon**, ao ser nomeado duque da Normandia, teria que realizar o ritual de ajoelhar-se diante do rei Carlos e beijar-lhe os pés. Como não estava disposto a algo que considerava uma humilhação indigna de sua categoria, mandou que um de seus homens o fizesse em seu lugar. Porém o escolhido, que era obrigado a obedecer ordens mas que também não estava disposto a fazê-lo, limitou-se a agarrar um pé do rei e levantá-lo bruscamente para poder beijá-

lo. Porém, o rei caiu do trono antes de conseguir terminar o ritual. Anos mais tarde, antes de sua morte, Rollon, ao mesmo tempo em que doou grandes quantidades de ouro a igrejas de seu território, ordenou sacrifícios humanos em honra dos deuses vikings.

**Sigtrygg Barba de Seda**, último rei viking de Dublin, era filho de uma antiga esposa do rei irlandês Brian Boru e se casou com uma das filhas que este rei havia tido com outra de suas esposas, enquanto ainda estava casado com a mãe de Sigtrygg. Em 1014, estes dois reis se enfrentaram. Sigtrygg aliou-se a um cunhado de Brian e ao governador da ilha de Man que, durante a batalha, encontrou seu irmão entre os inimigos. Os dois reis morreram na batalha de Clontarf, vencida pelos irlandeses.

**Svyatoslav de Kiev** foi o primeiro rei de Rus que já não tinha origem nórdica. Apesar de seu título e de suas riquezas, gostava de dormir ao ar livre com a sela de seu cavalo como travesseiro. Morreu em uma emboscada armada pelos pechenegues, que cobriram seu crânio com ouro e o usaram como taça para beber.

**Thorgils**, o primeiro rei viking da Irlanda, morreu ao ser afogado pela filha do rei da província de Meath, quando compareceu a um suposto encontro amoroso junto a um lago.

**Thorvald Eriksson**, filho de Erik, o Vermelho, seria o primeiro viking morto em Viniland, depois de ser ferido por uma flecha dos nativos, chamados *skrealing*.

**Kveld-ulf**, avô de Egil Skallagrimsson, foi um *berserker* norueguês que se casou e atingiu a velhice, o que não devia ser muito habitual para este tipo de personagem. Além disso, era um rico fazendeiro que se levantava ao amanhecer para cuidar de suas terras e se preocupava com seus camponeses. No entanto, nos fins de tarde se transformava de tal modo que as pessoas sabiam que era melhor ficar longe dele.

**Vladimir**, rei da Rus. Para manter boas relações com o imperador de Bizâncio, converteu-se ao cristianismo ortodoxo e se casou com a irmã daquele. Em consequência disso, mandou todos seus súditos ao rio Dnieper para que fossem batizados em massa.

# LUGARES INTERESSANTES NO MUNDO

## VIKING

**DINAMARCA.** Em COPENHAGUE há o Museu Nacional onde a seção viking tem uma considerável coleção de pedras rúnicas, utensílios, joias, armas e maquetes de cidades.

A poucos quilômetros de Copenhague se encontra ROSKILDE, que foi a antiga sede dos reis dinamarqueses. Sob as águas do fiorde foram encontrados cinco barcos afundados que agora estão expostos no museu. Também há uma sala de vídeo onde se pode acompanhar o processo de resgate e recuperação dos barcos depois que foram encontrados.

Na ilha de Fionia estão os restos da antiga fortaleza de TRELLEBORG e o barco-tumba de LADBY, o único encontrado na Dinamarca, pertencente a um poderoso chefe, embora seu corpo não estivesse na tumba. Supõe-se que seus sucessores levaram seus restos a um cemitério cristão, como ocorreu em outros casos. Na mesma ilha se encontra GLAVENDRUP, onde está a pedra rúnica com a inscrição mais longa encontrada na Dinamarca e um *skeppsättning* ou barco de pedra (tumba com pedras simulando o contorno de um barco).

Na península da Jutlândia há o cemitério de LINDHOLM HOJE. Localizado nos arredores de Aalborg, ele permaneceu coberto por uma capa de quatro metros de areia em consequência de uma enorme tempestade que aconteceu há mais de mil anos. Nele há restos de cerca de setecentas tumbas e um campo que estava sendo arado no momento em que foi abandonado. O museu próximo ao local expõe alguns objetos encontrados nas tumbas, além de painéis com motivos que representam cenas cotidianas da vida naquele local. Durante o verão, organiza-se ali um mercado onde uma peça teatral é representada ao ar livre. Em FYRKAT, perto de Hobro, encontram-se os restos de uma das quatro fortalezas que o rei Harald *Dente-Azul* mandou construir na Dinamarca. Próximo dali, uma granja foi reconstruída e nela é feita a representação de uma peça teatral de temática viking, no início de junho. Em MOESGARD, perto de Arhus, fica o Museu Pré-histórico, com uma interessante seção viking com pedras rúnicas coloridas. Ali foram

construídas também as reproduções de uma casa e de uma igreja.

Ainda na Jutlândia, em JELLING se encontram as mais importantes pedras rúnicas da Dinamarca, as dos reis Gorm e seu filho Harald *Dente-Azul*. Dois grandes túmulos são separados pela igreja que substituiu o templo pagão. No lago próximo ao local, denominado Farup, há uma replica de um *drakkar*, que recebeu o nome de Jelling Orm, a Serpente de Jelling. Na cidade de RIBE, a mais antiga da Dinamarca, há o Museu da Cidade com uma seção dedicada aos objetos encontrados na antiga cidade-mercado. No andar superior há uma sala curiosa, chamada “o Olho de Odin”, com um sistema interativo que responde sobre os mais diversos aspectos do mundo viking. Nos arredores de Ribe encontra-se o Viking Center, povoado reconstruído com um mercado de artesãos e réplicas de várias casas.



Pedra rúnica do Museu de Moesgard. Este tipo de imagem é chamada de “rosto gesticulante”. Acredita-se que ela represente um *landvaettir* ou espírito guardião de uma região, ou mesmo de uma granja, que não deixaria passar os que lá chegassem com más intenções.

**NORUEGA.** Em OSLO se encontra o Museu de Barcos Vikings, com os

navios de Oseberg e Gokstad, resgatados sob camadas de terra e carvão depois de mil anos.

VIKINGLANDET fica a uns 20 quilômetros de Oslo e é um interessante povoado viking reconstruído dentro de um parque de atrações. Nele são representadas diversas atividades da vida cotidiana do povo viking: o preparo da lã, a fundição do ferro, o entalhe de ídolos de madeira, a gravação de pedras rúnicas e até a representação de vários julgamentos na assembleia popular, além de se poder ver como eram o interior das casas.

STIKLESTAD, localizado perto de Trodheim, é famoso por ter dado seu nome a uma importante batalha em 1030, em que morreu Olv Haraldsson – conhecido depois como São Olavo – diante das tropas organizadas por Knut, *o Grande*, na Dinamarca. Com o passar do tempo foi construída uma igreja no campo de batalha e, segundo dizem, foi utilizada como altar a mesma pedra sobre a qual Olav teria descansado sua cabeça ao morrer. Há também um centro cultural onde se pode conhecer a trajetória do rei norueguês santificado. Todos os anos, no dia 29 de junho, aniversário da batalha, uma obra musical é representada.



Museu de Barcos Vikings de Oslo, construído especialmente para acolher os barcos encontrados em Gokstad e Oseberg. São embarcações do século IX utilizadas como tumbas para uma mulher (possivelmente a rainha Aga, mãe de Halfdan, *o Negro* e avô de Harald, *o de Belos Cabelos*) e um chefe guerreiro (possivelmente Olav Geirsatadalv, enteado de Aga), segundo os costumes entre os ricos daquela época.

Em Borg, arquipélago de LOFOTEN, fica o Lofotr Viking-museum, construído no lugar onde foi encontrada uma grande casa de 83 metros, a mais longa conhecida da era viking. Há ali também uma réplica do barco de Gokstad.

**SUÉCIA.** No Museu de História de ESTOLCOMO podem ser vistas muitas pedras rúnicas, a maioria vinda de Gotland e também a chamada Sala do Ouro, com centenas de joias e moedas, incluindo o *tesouro de Timboholm*, o mais importante descoberto na Suécia, até a data.

Perto de Estolcomo, através do lago Mälär, chega-se à ilha de Björko, onde ficava o maior centro comercial viking, chamado BIRKA, que foi também o primeiro assentamento urbano da Suécia. Agora só existem numerosos

túmulos. O restante precisa ser imaginado: a cidade fortificada sobre o leito rochoso, o cais de madeira aonde chegavam mercadores de países distantes, o bairro comercial com suas casas de troncos. Uma grande cruz metálica marca a chegada do monge Ansgar, na sua tentativa de cristianizar aqueles bárbaros politeístas. Um museu expõe os objetos encontrados nos túmulos e uma maquete mostra como pode ter sido a cidade.

Nas cidades de UPPSALA e SIGTUNA estão os *kungshögarna* – grandes túmulos dos antigos reis –, a igreja construída no lugar do lendário templo pagão onde se faziam os grandes sacrifícios e muitas pedras rúnicas.

FOTEVIKEN, perto de Malmo, é um povoado reconstruído que, durante o verão, ganha vida com atividades de todos os tipos, relativas ao período viking.

Na ilha de GOTLAND fica o Museu de História, com as melhores pedras rúnicas encontradas até a data. Ficam ali também os objetos que são descobertos a cada ano, quando os camponeses preparam o campo para sua colheita.

**ISLÂNDIA.** No *campus* universitário de REYKJAVIK se encontra o Instituto Arni Magnusson, onde são conservados os manuscritos das sagas que resistiram à passagem do tempo. Também há uma estátua de Ingolfur Arnarson, fundador de Reykjavik e outra de Leif Eriksson, filho de Erik, o Vermelho.

A poucos quilômetros dali fica THINGVELLIR, o lugar onde foi estabelecido o citado *Althing* ou parlamento.

Em HAFNARFJÖRDUR, a 15 quilômetros de Reikjavik, há um restaurante chamado Fjörúkáin, construído no estilo das edificações vikings, onde são feitas festas vikings. Ali também é organizado um festival bianual.

Em INGOLFHOLDI há um monólito de pedra em comemoração ao lugar onde chegou Ingolfur Arnarson, considerado o primeiro colono islandês.



Estátua de Ingolfur Arnarson, nascido na Noruega. Ele foi o primeiro colono estável da Islândia (874) que construiu sua granja no local que depois chegaria a ser a capital do país e que ele chamou de Reykjavik (Baía Fumegante). Alguns restos dessa granja foram encontrados no atual bairro de Adalstraeti.

Em STÖNG se encontra um dos poucos restos arqueológicos de uma granja viking.

Em PJODVELDISBAERINN há uma réplica de uma casa de carvão do tempo das sagas e uma pequena igreja de madeira.

Em BORGAMES, perto de onde ficava a granja de Egil Skallagrimsson, está a tumba de seu pai e uma escultura em homenagem ao grande poema *Sonatorrek* (A perda irreparável do filho).

Em REYKHOLT há um centro cultural dedicado a Snorri Sturluson, a quem devemos alguns dos melhores textos sobre os vikings. A piscina redonda onde se banhava com águas termais foi reconstruída em 1959. Nesse

mesmo lugar está a estátua feita por Gustav Vigeland, presenteada pela Noruega (talvez como compensação por haver sido um rei norueguês que provocou a morte de Snorri).

Em EIRIKSTADIR ficam as ruínas da casa onde viveu Erik, o *Vermelho*, antes de mudar para a Groenlândia e onde nasceu seu filho Leif, o *Afortunado*. Uma casa de pedra e carvão que segue as proporções dos restos encontrados foi construída no lugar.

**GROENLÂNDIA.** Perto de QASSIARSUK estão os restos e uma reconstrução de Bratahlid, a granja de Erik, o *Vermelho*. No museu da cidade há uma seção dedicada à época nórdica. Em DYRNAES, perto de Narsaq, há algumas runas nórdicas.

**CANADÁ.** Em L'ANSE AUX MEADOWS, ilha Newfoundland, perto da península do Labrador, há uma reconstrução da granja dos primeiros colonos europeus na América. O local foi declarado Patrimônio Histórico da Humanidade pela UNESCO.

**ILHAS FERÓÉ.** Em TORSHAVN, a capital, fica o lugar onde foi estabelecida a primeira assembleia viking em 825, chamada Logtingid. Seus habitantes têm seu próprio idioma eslavo. Em KVIVIK foi encontrada uma granja dos tempos vikings.

**INGLATERRA.** Em YORK se encontra o Jorvik Viking Center, com uma reconstrução da cidade viking de Jorvik, que inclui sons e aromas daquela época. Alguns modelos humanos foram reconstruídos a partir dos esqueletos encontrados nas escavações arqueológicas, usando as tecnologias utilizadas por cirurgiões plásticos para mostrar a seus clientes a mudança que ocorrerá em sua aparência depois da intervenção. Durante uma semana do mês de fevereiro, celebra-se o espetacular Jorvik Viking Festival, onde centenas de pessoas encenam grandes batalhas, além de desfiles e outros acontecimentos sociais.

Na ILHA DE MAN há ainda uma *Thing* de 24 membros que se reúnem, no dia 5 de julho, em um lugar chamado TYNWALD HILL, onde eram realizadas as assembleias vikings. Lá falam de assuntos relacionados a leis, que são lidas em *manx* (dialeto nórdico) e inglês.

**ESCÓCIA.** No Museu Nacional da Escócia, em EDIMBURGO, há um esqueleto completo, armas e joias resgatadas de restos arqueológicos. Há

também uma pedra rúnica e peças de xadrez encontradas na ilha de Lewis.

Em LERWICK (ilhas Shetland) se celebra, em meados do inverno, um festival chamado UP Helly Aa, com um desfile de centenas de vikings iluminando a noite com tochas e arrastando um barco de guerra (que será incendiado mais tarde) pelas ruas. Festas semelhantes se repetem durante as semanas seguintes em Nesting, Northmavine, Cullivoe e Brae.

Em LARGS há uma torre comemorativa, por ter acontecido ali a última batalha entre vikings e escoceses. Em setembro, organiza-se um festival em que essa batalha é simulada. Há também o Vikingar, um centro viking com a reprodução do interior de uma casa, um espetáculo audiovisual e uma seção dedicada às crianças.



Entrada do Jorvik Viking Center, onde é possível ver como era a vida cotidiana naquela cidade nos tempos em que foi a capital do Danelag, o reino viking da Inglaterra.

**IRLANDA.** O Museu da Irlanda, em DUBLIN, tem em sua coleção nacional de antiguidades milhares de objetos achados em diferentes partes do território viking da ilha. Muitos deles foram encontrados em Kilmainham-

Islandbridge, um dos maiores cemitérios vikings fora da Escandinávia.

Em Wexford há um museu ao ar livre chamado Irish Heritage, com uma casa viking e a reprodução de um barco.

**FRANÇA.** No museu da cidade de BAYEUX se encontra a Tapeçaria de Bayeux, de 70 metros de comprimento e com 58 cenas que mostram a forma de vida, vestimentas, armas, barcos e animais dos normandos (descendentes dos vikings). No jardim da prefeitura da cidade de ROUEN fica a estátua de Rollon, o primeiro duque da Normandia.

**ALEMANHA.** SCHLESWIG foi uma cidade dinamarquesa (a antiga HEDEBY), agora alemã, onde foram resgatados 340 mil objetos, parte dos quais em exibição no museu Wikinge Haithabu.

**POLÔNIA.** A atual ilha de WOLIN, chamada de Jomsborg no tempo dos vikings, chegou a ser um importante assentamento onde conviviam vários povos no século X. Um museu mostra os objetos encontrados nas escavações arqueológicas. Ali, todos os anos é celebrado um festival com vários dias de duração.

**LETÔNIA.** Na região de GROVINA foi encontrado um cemitério com muitos túmulos e pedras rúnicas semelhantes às de Gotland (Suécia). No lago ARAISI foram encontrados os restos de uma fortaleza, que foi reconstruída como um museu ao ar livre.

**FINLÂNDIA.** No Museu Nacional, em HELSINKI, há uma seção com muitos restos arqueológicos vikings. Há alguns também no Castelo de TURKU. No arquipélago desta cidade fica a ilha de ROSALA, onde um povoado viking foi construído. Nas ilhas ALAND são organizados, durante o verão, os mercados de Hlödver e Kvarnbo.

**ESPANHA.** Na cidade galega de CATOIRA (Pontevedra) celebra-se a Romaria Viking, sempre no primeiro domingo de agosto, com o desembarque de um *drakkar* carregado de vikings que atacam os restos das muralhas do Oeste. Nestas muralhas também é feita uma representação teatral de temática viking, no idioma galego.

Na Colegiada de São Isidro, em LEÓN, há uma caixinha de osso com tampa metálica, decorada com típicos ornamentos vikings. É a única deste tipo encontrada e não se sabe nada sobre sua origem ou utilidade.

## ACONTECIMENTOS IMPORTANTES NA CRONOLOGIA VIKING

- 793** Saque do monastério de Lindisfarne.
- 795** Primeiros saques na Escócia e na Irlanda.
- 799** Primeiro ataque à Aquitânia pelos noruegueses vindos da Irlanda.
- 810** O rei dinamarquês Godfred ataca a região da Frisia (atuais Países Baixos) com duzentos barcos.
- 814** Morre Carlos Magno, deixando seu império fragmentado.
- 823** O primeiro missionário cristão, o arcebispo Ebo de Reims, chega à Dinamarca.
- 826** O bispo germano Ansgar chega a Hedeby e a outras cidades dinamarquesas.
- 830** Visita de Ansgar a Birka. O rei Björn o autoriza a pregar sua fé.
- 834** Primeira grande incursão às terras cristãs. Dorestad, na Frisônia, a cidade mais rica da Europa, é assaltada e incendiada.
- 839** Os vikings suecos chegam a Constantinopla, onde são chamados de varegues.
- 841** Fundação de Dublin.
- 843** Primeiro ataque importante dos dinamarqueses ao Império Carolíngio. Incendeiam Ruan e provocam um massacre em Nantes.
- 844** Primeiros ataques às costas hispânicas. Incendeiam e saqueiam Sevilha, depois de passarem pelas costas galegas e por Lisboa.
- 845** Primeiro saque de Paris.
- 845** Viagem diplomática de Al-Gazal, em nome de Abderramán II, a um reino viking.
- 850** Construção das primeiras igrejas cristãs em Hedeby e Ribe.

- 850 Ocupação das Ilhas Orcadas e Shetland.
- 850 O barco de Oseberg é enterrado e o de Gokstad, construído. Ambos seriam encontrados quase intactos um milênio depois.
- 852 Ansgar inicia sua segunda missão evangelizadora pela Suécia. Desta vez não será tão bem recebido.
- 857 Paris é novamente saqueada e incendiada.
- 862 Vikings suecos, liderados por Rurik, tomam posse do povoado eslavo que passaria a chamar-se Novgorod (Cidade Nova).
- 866 Os varegues sitiam a cidade de Constantinopla até conseguirem permissão para negociar livremente.
- 867 Conquista da cidade de York, que será o centro do reino viking na Inglaterra (Danelag).
- 872 O rei Harald, *o de Belos Cabelos*, unifica a Noruega.
- 874 Início da colonização da Islândia.
- 882 Unificação de Novgorod e Kiev no Reino de Rus, origem do futuro império russo.
- 885 Paris é sitiada por um ano.
- 907 Os varegues tentam sitiar Constantinopla outra vez.
- 911 O rei francês Carlos, *o Calvo*, cede a Rollon e seus homens os territórios que serão chamados de Normandia.
- 922 O embaixador persa Ibn Fadlan escreve sua crônica a respeito dos vikings que conheceu no país dos búlgaros.
- 933 Criação do estado islandês, que é o único não monárquico na Europa medieval.
- 944 Os varegues conseguem do imperador Bizâncio um tratado comercial especialmente vantajoso.
- 954 Fim do Danelag com a morte do rei Erik *Machado Sangrento*.**960** Harald *Dente-Azul* da Dinamarca é batizado e passa a cristianizar seu país.

- 965** Muitas minas de prata árabes são fechadas, o que faz com que o comércio com o Oriente entre em decadência.
- 970** Vikings dinamarqueses, depois de combaterem na Normandia, tomam Santiago de Compostela.
- 975** Birka, que tinha sido uma próspera cidade sueca, é abandonada.
- 977** Descobrimento da Groenlândia.
- 980** O imperador de Bizâncio recruta mercenários varegues para sua guarda pessoal.
- 985** Morre na Islândia Egil Skallagrimsson, o melhor poeta viking.
- 986** Erik, *o Vermelho*, estabelece a primeira colônia na Groenlândia.
- 987** Harald *Dente-Azul* morre e é enterrado em Roskilde.
- 988** O príncipe rus Vladimir se converte ao cristianismo e faz com que seus súditos se batizem em massa no rio Dnieper.
- 989** Vladimir manda seis mil homens para ajudar o imperador Basil II. Esse será o embrião da guarda viking varega.
- 991** Os reis Olav Tryggvason da Noruega e Sveind *Barba Bifurcada* da Dinamarca tornam-se aliados contra a Inglaterra, onde conseguem cobrar um *danegeld* de 22 mil libras de prata.
- 1000** A Assembleia da Islândia decreta a conversão ao cristianismo.
- 1000** Chegada ao continente americano (Vinland) de Leif, *o Afortunado*, filho de Erik, *o Ruivo*.
- 1001** O rei inglês Ethelstan ordena a morte de todos os dinamarqueses presentes em seu território.
- 1013** Depois de 12 anos de ataque, Sveind *Barba Bifurcada* conquista a Inglaterra e ordena sua própria coroação.
- 1014** O rei irlandês Brian Boru derrota definitivamente os vikings na batalha de Clontarf.
- 1016** Canud, *o Grande*, filho de Sveind, é proclamado rei da Inglaterra.

- 1027** Canud, o *Grande* peregrina a Roma.
- 1030** O rei Olav Haraldson da Noruega morre na batalha de Stiklestad. Pouco depois será declarado santo.
- 1042** Morre Harthknud, o último rei viking da Inglaterra.
- 1049** O rei Harald Hardrade da Noruega incendeia a cidade dinamarquesa de Hedeby.
- 1066** Harald Hardrade chega à Inglaterra para reclamar o trono, mas é derrotado na batalha de Stamford Bridge. O trono será conquistado alguns dias depois pelo normando Guilherme, o *Conquistador*, depois de sair vitorioso da batalha de Hastings.

## OS VIKINGS NA INTERNET

O Drakkar (Web do autor). Em castelhano: <http://geocities.com/sagayago/>

## MUSEUS E LUGARES PARA VISITAR

Vikingskipshuset (Museu de barcos vikings. Oslo, Noruega). Em norueguês e inglês: <http://www.khm.uio.no>

Lofotr (Museu viking. Ilhas Lofoten, Noruega). Em norueguês e inglês: <http://www.lofotr.no>

Vikingskibs Museet (Museu de barcos vikings em Roskilde, Dinamarca). Em inglês, alemão, francês e dinamarquês: [www.vikingskibsmuseet.dk](http://www.vikingskibsmuseet.dk)

Ribes Vikinger (Museu viking de Ribe, Dinamarca). Em inglês, alemão e dinamarquês: [www.ribesvikinger.dk](http://www.ribesvikinger.dk)

Jorvik Viking Centre (York, Inglaterra). Em inglês: [www.vikingjorvik.com](http://www.vikingjorvik.com)

Foteviken (Museu viking de Foteviken, Suécia). Em inglês e sueco: [www.foteviken.se](http://www.foteviken.se)

## **OUTROS SITES INTERESSANTES:**

The World of the Vikings. Em inglês. [www.worldofthevikings.com](http://www.worldofthevikings.com)

Viking Heritage (da Universidade de Goltand, Suécia). Em inglês:  
[viking.hgo.com](http://viking.hgo.com)

The Viking Netwirk Em sueco e inglês: [www.viking.no](http://www.viking.no)

BBC – Vikings. Em inglês: [www.bbc.co.uk/hitory/ancient/vikings](http://www.bbc.co.uk/hitory/ancient/vikings)

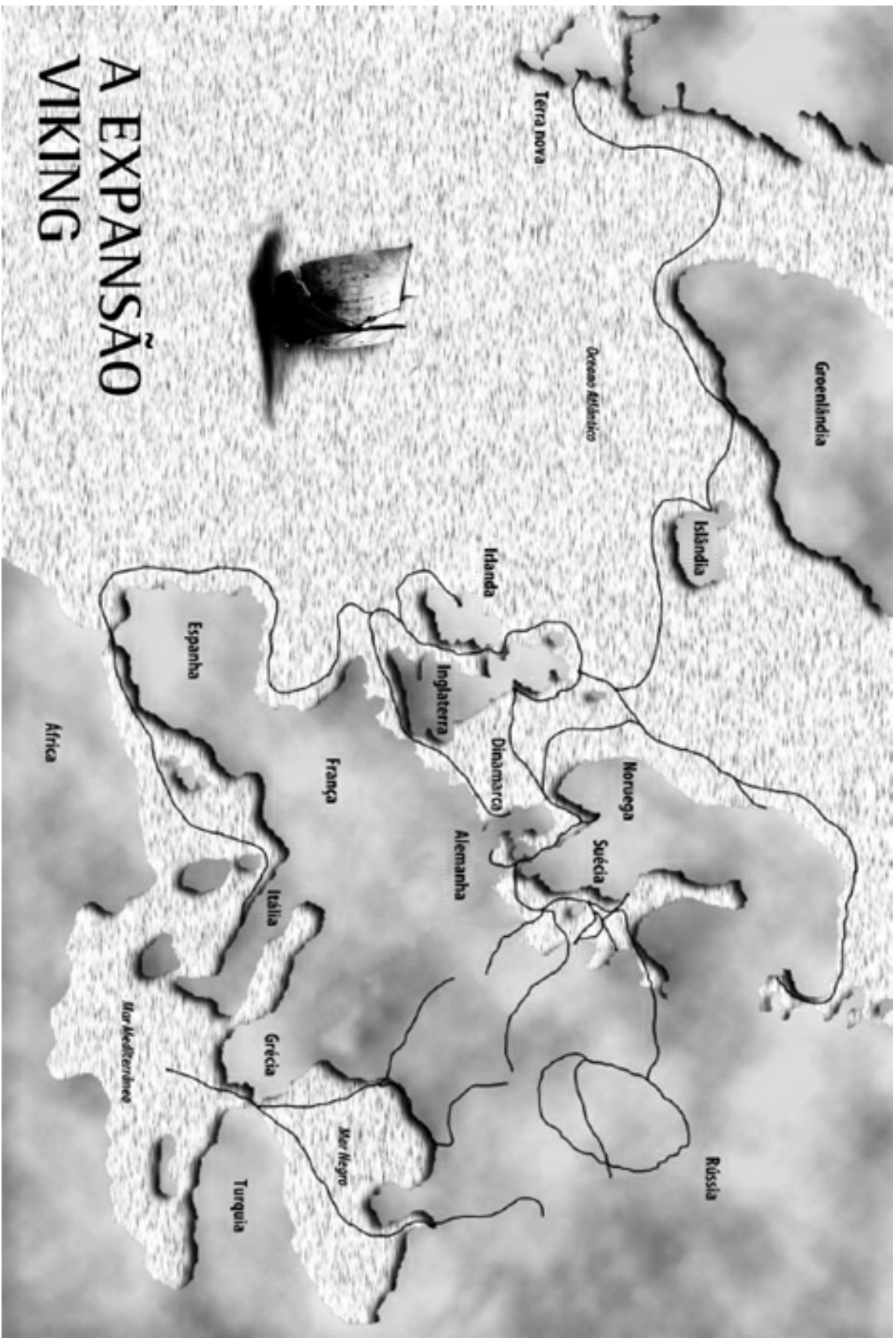
NOVA – Vikings. Em inglês: [www.pbs.org/wgbh/nova/vikings](http://www.pbs.org/wgbh/nova/vikings)

Saga das Orcadas. Em inglês: [orkneyjar.com/history/saga.htm](http://orkneyjar.com/history/saga.htm)

Destination Viking. Em inglês: [www.destinationviking.com](http://www.destinationviking.com)

North Atlantic Saga. Em inglês: [www.mnh.si.edu/vikings](http://www.mnh.si.edu/vikings)

Viking Ship Home Page. Em inglês: [www.pitt.edu/~dahs/ships.html](http://www.pitt.edu/~dahs/ships.html)



# A EXPANSÃO VIKING

# **AS NOVE NOBRES VIRTUDES DOS VIKINGS**

## **CORAGEM**

Seja audaz e valente; lute por suas convicções.

## **HONRA**

Aja com nobreza e segundo seus princípios.

## **TRABALHO**

Permaneça ativo e trabalhe sempre, dando tudo de si.

## **LEALDADE**

Mantenha-se fiel a si mesmo, a sua família, amigos, aos grupos dos quais faça parte e aos deuses e deusas.

## **SINCERIDADE**

Seja sincero, em todas as ocasiões, com os outros e consigo mesmo.

## **AUTONOMIA**

Tenha personalidade, liberdade e bom juízo para agir livremente.

## **AUTODISCIPLINA**

Lute contra a desordem interna e externa; cresça como pessoa.

## **PERSEVERANÇA**

Alcance tudo a que se proponha e faça as coisas até sentir que elas estão completas e bem feitas.

## **HOSPITALIDADE**

Compartilhe as coisas livremente com os outros, principalmente com os viajantes que pedem auxílio em sua casa.

## **GENEALOGIA DO ASGARD**

### **DEUSES AESIR**

Odin, chamado “o pai de todos”, unindo-se a diversas deusas e gigantas, teve, entre outros, os seguintes filhos:

- Odin + Frigg: Hermond, Tyr, Balder
- + Rind: Vali
- + Grid: Vidar
- + Gunlod: Bragi
- + Jord: Thor
- + Nueve gigantas: Heimdall

### **DEUSES VANIR**

Pouco se sabe sobre esta raça de deuses, exceto que eles foram levados como reféns ao Asgard depois da guerra com os Aesir.

Njord (pai): Frey e Freya (irmãos)

Loki, após um ritual de irmanação de sangue com Odin, pôde ascender ao Asgard, mas não era um deus.

[l](#) Um tipo de massa feita a base de farinha cozida com água e sal que pode ser servida com leite, mel ou outro recheio. (Nota da tradutora)

# BIBLIOGRAFIA

## TEXTOS CLÁSICOS

STURLUSON, Snorri. **Textos mitológicos de los Edda**. Editora Nacional, 1983.

\_\_\_\_\_. **La saga de Egil Skallagrimson**. Miraguano, 1988.

\_\_\_\_\_. **La alucinación de Gylfi**. Alianza Editorial, 1984.

\_\_\_\_\_. **Edda Mayor**. Tradução de Luis Larate. Alianza Editorial, 1986

\_\_\_\_\_. **Edda Menor**. Tradução de Luis Larate. Alianza Editorial, 1986 **La saga de los groenlandeses, la saga de Erik el Rojo**. Tradução de Antón y Pedro Casariego. Siruela, 1988.

**La saga de Ragnar “Calzas Peludas”**. Tradução de Santiago Ibáñez. Ediciones Tilde, 1998.

**Saga de Bosi**. Tradução de Mariano González Campo. Ediciones Tilde, 2003.

**Saga de Hervor**. Tradução de Mariano González Campo. Miraguano Ediciones, 2003.

**Saga de las islas orcadadas**. Tradução de Javier E. Díaz Vera. Minotauro, 1999.

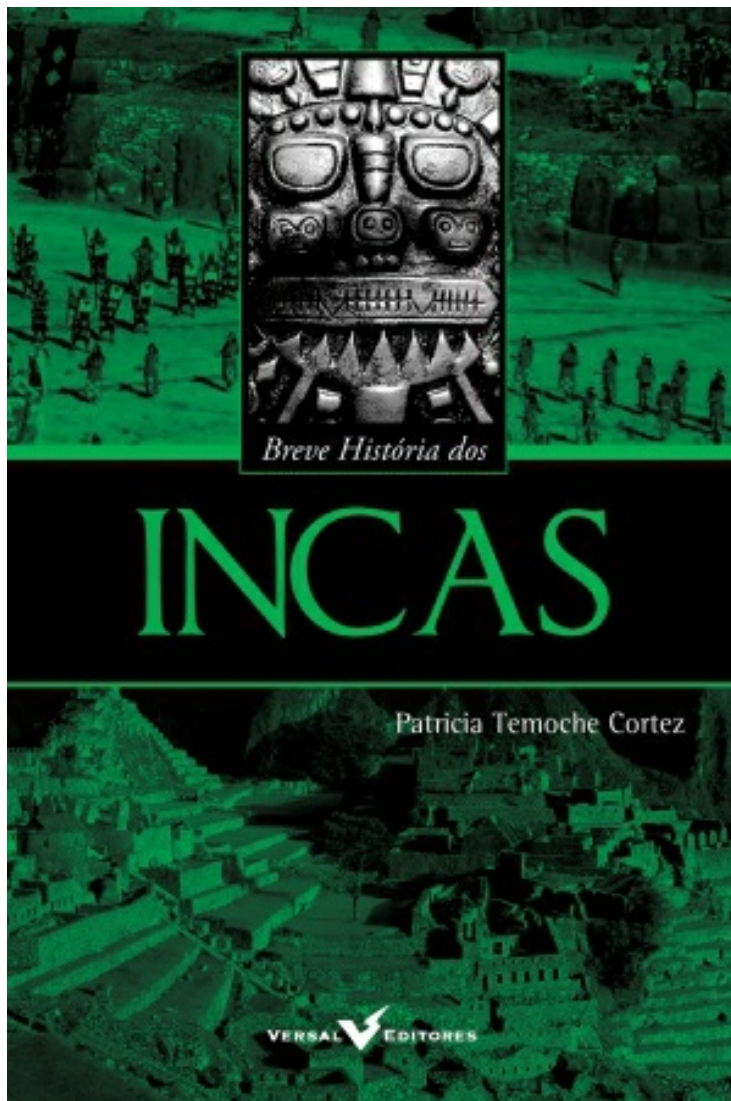
**Saga de los habitantes de Eyr**. Tradução de M. Pilar Fernández y Teodoro Manrique, Ediciones Tilde, 2000.

**Sagas islandesas**. Tradução de Enrique Bernárdez. Espasa Calpe-Colección Austral, 1984.

**Saga de Gisli Sursson**. Tradução de J. Antonio Fernández Romero). Ediciones Tilde, 2001.

## OUTROS TEXTOS

- ATKINSON, Ian. **Los barcos vikingos**. Akal, 1990.
- BARRET, Clive. **El tarot nórdico. Dioses, sagas y runas**. Edaf, 1991.
- BARTHELEMY, Pierre. **Los vikingos**. Ed. Martinez Roca, 1989.
- BERNÁRDEZ, Enrique. **Los mitos germánicos**. Alianza Editorial, 2002
- BOYER, Regis. **La vida cotidiana de los vikingos**. Olañaeta, 2000.
- CIVARDI, Anne; GRAHAM-CAMPBELL, James. **Los vikingos**. Ed. PLESA, 1986.
- COHAT, Yves. **Los vikingos, reyes de los mares**. Aguilar Universal, 1989.
- DOZY, Reinhart P.A. **Los vikingos en España**. Ediciones Polifemo, 1987.
- GIBSON, Michael. **Vikingos**. Molino, 1981.
- GRAHAM-CAMPBELL, James. **Orígenes de la cultura escandinava**. Folio, 1993
- GRIFFITH, Paddy. **Los vikingos, el terror de Europa**. Ariel, 2004.
- HEATH, Ian. **Los vikingos**. Ediciones del Prado, 1995.
- JONES, Gwyn. **El primer descubrimiento americano**. Orbis, 1986.
- \_\_\_\_\_. **La saga del Atlántico Norte**. Oikos-Tav, 1992
- KING, Bernard. **Las runas**. Ediciones Temas de Hoy, 1994.
- MARTÍN, Jos. **Viaje a tierra de vikingos**. Sirpus, 2005.
- OXENSTIERNA, Eric Graf. **Los vikingos**. Caralt Editor, 1977.
- PAGE, R. L. **Mitos nórdicos**. Ediciones Akal, 1992.
- PÖRTNER, Rudolf. **La saga de los vikingos**. Editorial Juventud, 1975.
- PRADA, Carlos de. **Los cisnes de Urd**. Ed. Parteluz, 1997.
- VASTAG, Odin. **Leyendas vikingas**. M.E. Editores, 1996.
- VELASCO, Manuel. **Tras las huellas de los vikingos**. Alcántara, 2000.
- WAHLGREN, Erik. **Los vikingos y América**. Ediciones Destino, 1990.



# Breve História dos Incas

Cortez, Patricia Temoche

9788589309417

184 páginas

[Compre agora e leia](#)

Um apaixonante percurso pela história, cultura, costumes e religião do Estado mais poderoso da América pré-colombiana. Com origens míticas e históricas, os incas conseguiram se expandir ao longo dos Andes e por toda a costa do Pacífico. Graças a figuras lendárias como Pachacútec, conhecido como o "Alexandre Magno do Sul", a rápida expansão dos incas fez com que se tornassem a maior civilização da América, o que, paradoxalmente, acabou causando a sua decadência, devido às dificuldades para governar um território tão extenso. Nessa obra são analisados os aspectos mais destacados dessa cultura: seu peculiar sistema de contabilidade baseado nos famosos "quipus", sua organização político-religiosa, seu eficaz e organizado sistema de comunicação e o alto valor que os incas atribuíam à terra, conhecida como a deusa Pachamama, a quem dedicavam oferendas.

[Compre agora e leia](#)