

Representações de honra e vingança na mitologia nórdica

Flávio Guadagnucci Palamin¹

DOI: 10.4025/rbhranpuh.v8i23.29524

Resumo: A prática da vingança é recorrente na literatura escandinava, estando presente nas sagas e narrativas mitológicas. O presente texto objetiva a análise de dois casos, um envolvendo os deuses - a morte de *Baldr* - e outro envolvendo heróis - *Sigmund*, *Sinfjoltb* e *Sigurth* - a fim de identificar representações das sociedades escandinavas da Era Viking, onde a vingança constituía o principal meio de justiça, estando intrínseca com o conceito de honra. Para tanto, é necessário elucidar alguns elementos essenciais para a investigação dos casos: a) as narrativas compostas no contexto da tradição oral; b) discussão teórica sobre os conceitos de representação e mitologia; c) a compreensão dessas sociedades sobre honra e vingança; d) as maneiras como honra e vingança são representadas nas narrativas.

Palavras-chave: Mitologia Nórdica; Representação; Honra; Vingança.

Representations of honor and vengeance in Norse mythology

Abstract: The practice of vengeance is recurrent in Scandinavian literature, being present in the sagas and mythological narratives. This paper aims to analyze two cases, one involving the gods - the death of *Baldr* - and another involving heroes - *Sigmund*, *Sinfjoltb* and *Sigurth* - to identify representations of Scandinavian societies of the Viking Age, where vengeance was the primary means for justice, being intrinsic to the concept of honor. Therefore, it is necessary to clarify some essential elements for the investigation of the cases: a) the narratives composed in the context of oral tradition; b) theoretical discussion of the concepts of representation and mythology; c) the understanding of those societies about honor and vengeance; d) the ways in which honor and vengeance are represented in the narratives.

Key-words: Norse Mythology; Representation; Honor; Vengeance.

¹ Doutorando em História pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Mestre em História pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Integrante do Laboratório de Estudos em Religiões e Religiosidades (LERR-UEM). Membro do NEVE, *Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos*. E-mail: Flaviopalamin@gmail.com

Representaciones de honra y venganza en la mitología nórdica

Resumen: La práctica de la venganza es recurrente en la literatura escandinava, estando presente en las sagas y narraciones mitológicas. Este trabajo tiene como objetivo analizar dos casos, uno que involucra a los dioses - la muerte de Baldr - y otro que involucra héroes - Sigmund, Sinfolth y Sigurth- para identificar las representaciones de las sociedades escandinavas de la época vikinga, donde la venganza era el principal medio de justicia, siendo intrínseco al concepto de honra. Por lo tanto, es necesario aclarar algunos elementos esenciales para la investigación de casos: a) las narraciones compuestas en el contexto de la tradición oral; b) discusión teórica de los conceptos de representación y la mitología; c) la comprensión de aquellas sociedades sobre el honor y la venganza; d) las formas en que el honra y la venganza están representados en las narraciones.

Palabras clave: Mitología Nórdica; Representación; Honra; Venganza.

Recebido em 05/09/2015 - Aprovado em 30/09/2015

As narrativas e a tradição oral

A literatura escandinava da Idade Média é identificada com as narrativas islandesas, principalmente com as sagas e os mitos das *Eddas*. Tais narrativas, produzidas pelos próprios escandinavos continentais, colonos da ilha, ou descendentes destes, durante e posteriormente à Era Viking, “hoje em dia são, geralmente, considerados a contribuição mais notável da Escandinávia medieval para a literatura mundial.”² (LÖNROTH; ÓLASON; PLITZ, 2008, p.487). Dentro desse contexto, estão presentes as narrativas analisadas, o poema *Baldrs Draumar* (acerca da morte do deus *Baldr*), encontrado na *Edda Poética* e a *Völsungasaga* (sobre os heróis *Sigmund*, *Sinfolth* e *Sigurth*).

Um pequeno manuscrito, o *Codex Regius*, em pergaminho, foi descoberto na Islândia, em 1643. Contava com vinte e nove poemas, aos quais foram acrescentados mais quatro, sendo denominado *Codex Regius da Edda Poética*. Todos são de autoria anônima, escritos entre os séculos X e XII (LINDOW, 2002, p.12). Entretanto, a ambientação desses poemas remonta aos séculos IX e X, período no qual as narrativas eram passadas pela oralidade. Sua importância é destacada por Holman, ao afirmar ser “a *Edda Poética* uma das fontes mais importantes para a mitologia e cosmologia nórdicas e deu seu nome ao gênero conhecido como poesia éddica.” (HOLMAN, 2013, p.218).

O *Codex Regius* é datado da segunda metade do século XIII. De acordo com Holman (HOLMAN, 2003, p.217), o texto foi copiado de outros manuscritos datados do início do mesmo século, os quais nunca foram encontrados. Entretanto, alguns poemas isolados ou mesmo estrofes individuais, que fazem parte do *Codex Regius*, são encontrados em mais de um manuscrito. A maioria, porém, dos poemas, faz parte somente do *Codex Regius* (HOLMAN, 2003, p.217). Considera-se que os manuscritos perdidos sejam, assim como o *Codex Regius*, de origem islandesa. Não se pode excluir a possibilidade das origens

² Todas as citações de obras em inglês são traduções feitas pelo autor.

orais dos poemas se encontrarem em outras regiões da Escandinávia (ÓLASON, 2006, p.7).

Desse modo,

Não há consenso sobre a idade e origem dos poemas da *Edda*. É certo que os poemas preservados foram escritos na Islândia no século XIII e que Saxo conhecia os mesmos tipos de poemas próximo a 1200. Nós também sabemos que os poemas heroicos e mitos de deuses ocorrerem na pedra de Rok (cerca de 800). Mas é impossível datar os poemas orais antes de serem escritos. Só podemos dizer que os poemas perpetuaram uma tradição que teve um antigo - pré-cristão - conteúdo e que na Era Viking eram atuais em toda a Escandinávia. Alguns dos poemas parecem ter sobrevivido razoavelmente inalterados, enquanto outros são recriações de poemas antigos (SØRENSEN, 1992, p.170).

As sagas são histórias contadas em forma de prosa, geralmente sobre as famílias reais ou as mais importantes da Escandinávia. Sua produção se deu de maneira mais significativa na Islândia dos séculos XI ao XIII, com sua produção oral ocorrida no período de 930 a 1050 e registros escritos de 1190 a 1320 (OLIVEIRA, 2009, p.39).

A palavra *saga* em islandês antigo significava aproximadamente o mesmo que os gregos antigos queriam dizer com *epos*: uma narrativa, algo contado, uma história (“história”, em sentido amplo, é o significado da palavra hoje em islandês) (MOOSBURGER, 2009, p.118).

Em comum com a literatura escáldica, “a prática da leitura em voz alta nas fazendas também contribuiu para a formação de retórica oral das sagas e seu estilo objetivo.” (SØRENSEN, 2000, p.26).

Dentre as diversas categorias de sagas, três merecem destaque: as *Konungasögur*, Sagas dos Reis, que, como o próprio nome diz, contam da vida dos reis escandinavos; as *Íslendingasögur*, Sagas dos Islandeses ou Sagas de famílias e as *Fornaldarsögur*, Sagas Lendárias, as quais tratam de temas lendários e mitológicos (na qual está presente a *Volsungasaga*).

Tanto no caso das *Eddas*, quanto no das sagas, a maior parte dos poemas usados em suas composições tem origem em uma tradição oral. A partir das análises de Marcel Detienne sobre as transmissões orais na Grécia, entendemos que as narrativas que chegaram até nós, aquelas que perduraram durante todo o período da oralidade, somente o fizeram pois representavam a realidade dessas sociedades. Foi necessário que as histórias contadas estivessem de acordo com o conhecimento prévio dos locais e

personagens para que houvesse uma aceitação da narrativa pelo público que ouvia sua recitação e, assim, fossem aceitas e não desaparecessem.

Berger (1974, p.129) enfatiza que histórias lendárias, geralmente em forma de poemas, são passadas pelas gerações a fim de transmitir o conhecimento ou ideais de moralidade, legitimando as instituições vigentes. Afirma, ainda, que a cristalização desses universos (enquanto produtos sociais dotados de história) advém da sedimentação e acumulação do conhecimento (BERGER, 1974, p.133).

Representação e Mitologia

Compreendemos os mitos como uma forma das pessoas representarem o mundo no qual estão inseridas, uma maneira de dar um significado simbólico às ordens vigentes na sociedade, suas posições e identidades (CHARTIER, 2002, p.73).

Segundo Mircea Eliade, o mito deve ser compreendido como uma narrativa de algo real, uma história sagrada, contada e recebida por um público que acreditava que os fatos descritos ocorreram realmente (ELIADE, 1992, p.50). Partindo dessa simples premissa, consideramos, como proposto por Campbell, que os mitos possuem funções dentro da sociedade as quais o autor divide em quatro. A primeira corresponde à função religiosa, ou mesmo mística, do mito, onde o homem busca “harmonizar a consciência com as pré-condições de sua própria existência” (CAMPBELL, 2002, p.18), ou seja, aceitar ou negar o mundo como ele é ou deve ser. A segunda, busca uma interpretação do universo, pautada na compreensão da ciência que cada sociedade possui em determinado momento, o que é facilmente evidenciado nos mitos cosmogônicos.

A terceira função do mito “é dar validade e respaldo a uma ordem moral específica, a ordem da sociedade da qual surgiu essa mitologia” (CAMPBELL, 2002, p.18). Tal função se mostra a mais importante na análise sobre a vingança nas sociedades vikings. E, finalmente, a quarta função consiste em “conduzir o indivíduo através dos vários estágios e crises da vida” (CAMPBELL, 2002, p.19), indo do nascimento à morte.

Lindow (2002) considera que os mitos certamente tinham algum valor de verdade para as pessoas que compuseram os poemas e mesmo para as que os escreveram, séculos depois, referente ao que era sagrado e às formas de se viver no mundo. Segundo o autor, espera-se que os mitos “contem eventos importantes que aconteceram no início do tempo e auxiliem a moldar o mundo, e a mitologia escandinava de fato possui seqüências da origem do cosmos e dos seres humanos.” (LINDOW, 2002, p.1).

Desse modo, compreendemos que as narrativas mitológicas, como as da *Edda Poética*, “em sua coletividade, expressam uma série de preocupações sociais que podem ser mapeadas com pouco esforço sobre o que sabemos da vida social da Islândia medieval.” (ROSS, 2000, p.121-122).

Violência, honra e vingança

A vingança aparece na maioria da literatura heroica e mitológica, assim como a honra (as duas interligadas nos processos de justiça). Do mesmo modo, *Sigmund*, o

Volsungo, e seus filhos não somente compõem uma das mais famosas sagas (*Volsungasaga*), como suas histórias contêm aspectos importantes e pertinentes à nossa discussão.

Até a chegada do cristianismo, as sociedades Vikings não estavam unificadas sob nenhum estandarte, sendo a tribo e a família as principais formas de organização social. “A falta de uma autoridade central significava que o uso da violência por parte do indivíduo, tribo ou clã foi institucionalizado e aceito como inevitável.” (CHARTRAND et al., 2006, p.84).

A presença do cristianismo – e com ele a monarquia – nos reinos ingleses vizinhos, não permitiu que se instaurasse a violência da maneira como ocorreu nas sociedades Vikings. “Esta relação íntima da igreja e do estado limitou a agressão de uma maneira que a cultura Viking não poderia.” (CHARTRAND et al., 2006, p.84). É possível, desse modo, conjecturar que essa, relativa, paz no qual os reinos ingleses se encontravam foi um dos motivos que facilitaram as incursões Vikings, estes acostumados com a violência, “uma característica da vida cotidiana em terras nórdicas” (CHARTRAND et al., 2006, p.84).

Sprague (2007, p.33-4), ao considerar as condições climáticas às quais estavam sujeitos os Vikings, compreende-as como variáveis na característica violenta das sociedades Vikings³. Considerando que as condições climáticas levavam a baixas produções e, consequentemente, à pobreza, uma das opções que um jovem Viking teria para melhorar suas condições de vida seria pelas incursões de pilhagem. A autora ainda nos apresenta o relato de Dudo de *St. Quentin*, historiador e diácono de *st. Quentin*, França, no século X, sobre a invasão Viking na Normandia. Para Dudo, se os homens do norte tivessem ficado em suas terras deficientes, eles teriam pouco para deixar a seus descendentes. Ainda, segundo o diácono, a pobreza levava a lutas internas, até que aqueles que atingissem a maturidade fossem levados juntos “para os reinos de nações estrangeiras para obter para si [riquezas], através de batalha, com a qual poderiam ser capazes de viver em paz sem fim, como fizeram, por exemplo, os Getas, Godos que pilharam quase toda a Europa até onde eles residem agora.” (SPRAGUE, 2007, p.34).

É importante notar que essas sociedades não eram simplesmente, como coloca a arqueóloga Charlotte Hedenstierna-Jonson, sociedades envolvidas em guerra (*warfare*), mas, também, sociedades militarizadas⁴. “Em uma sociedade militarizada todos os homens livres tinham o direito de portar armas, e a guerra e armamento foram proeminentes tanto na vida oficial quanto privada.” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.24). Assim como diz Ibn Fadlan, em seus escritos sobre os Rus’, no início do século X: “81. Cada homem tem um machado, uma espada e uma faca que mantém com ele em todos os momentos.” (IBN FADLAN, 2000).

³ Não somente as condições climáticas, mas também a geografia implicam no uso da violência: “As contendas (feuding) aparentam ser particularmente adequadas para ecologias nas quais pessoas competem por recursos limitados [...] como as colinas e campos de lava da Islândia. (LINDOW, 1994, p.53)

⁴ Tal afirmação corrobora a análise de Lindow onde a prática da vingança serviria para “manter as habilidades do guerreiro afiadas.” (LINDOW, 1994, p.53)

Apesar do treinamento dos jovens e do envolvimento em guerras e invasões serem esperados por membros de camadas sociais mais elevadas, “a imagem do guerreiro na sociedade, assim como a auto-imagem do próprio guerreiro, são aspectos importantes da cultura guerreira.” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.24).

Ibn Rusta, escrevendo sobre os Rus’, no século X, diz que, quando do nascimento de um filho, o pai: “leva uma espada para o filho recém-nascido e coloca-o entre as mãos e diz a ele, vou legar para você nenhuma riqueza e você não terá nada a não ser o que você ganhar para si mesmo com esta espada” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.25)

Um exemplo de como a violência fazia parte da vida e formava guerreiros desde a infância é encontrado na *Egil’s Saga*. Egil Skallagrimson, aos doze anos de idade, entra em uma discussão com Grim Heggson, que termina na morte de Grim pelas mãos de Egil (CHARTRAND et al., 2006, p.86). “Se abençoados com força e uma constituição forte, os filhos dos reis Vikings começavam a navegar suas frotas logo que eram maduros suficiente para lutar, muitas vezes, próximo a idade de doze.” (SPRAGUE, 2007, p.65). Assim, a idealização do guerreiro não se restringia ao guerreiro propriamente dito, “ideais e estruturas marciais penetraram em todos os aspectos da vida. Isso não implica que todos na sociedade eram guerreiros, embora eles provavelmente se considerassem parte do constructo marcial.” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.88).

O sistema legal Viking também contribui para o entendimento dessa cultura de violência. Apesar da presença da *thing*, pronunciando alguma sentença, cabia às famílias envolvidas que a mesma fosse exercida. Desse modo, algumas

disputas complicadas eram com frequência decididas por duelos (*bólmanga*) travados segundo regras tradicionais elaboradas, ou por *járnburdr* (prova de fogo – ordália), uma aprovação de que o caso era para ser decidido pela lei da força superior ou pelo julgamento dos deuses. (BRONSTED, 2004, p.225)

Dentro do sistema legal, existia também o conceito de *mannbelgi*, o qual distinguia homens livres de escravos, ultrapassando, entretanto, tal definição. Não se tratava de uma definição de liberdade, no sentido moderno, mas sim de um direito à inviolabilidade ou à integridade. As leis islandesas colocavam todos os homens e mulheres livres no mesmo patamar, quando se tratava, por exemplo, do direito de obter vingança ou penalidades por infrações ou mortes. (SØRENSEN, 2000, p.22).

Mais do que um direito, o indivíduo tinha o dever moral de se vingar, se uma violação tivesse realmente acontecido e a vingança poderia ser executada por qualquer membro da família, do avô ao neto, genros ou cunhados. “O objeto de vingança não tinha que ser o culpado, ele simplesmente tinha que ser, no pensamento do vingador, alguém associado com o malfeitor.” (MILLER, 1996, p.197).

Assim, a Escandinávia possuía um sistema legal que se assemelhava ao *Feud*⁵ (contenda de longa duração entre famílias ou clãs). Como argumenta Miller (1996, p.182), a língua nórdica arcaica não possuía nenhum termo que se referisse o conceito, sendo identificado como disputas, transações (*mál*), negócios (*deild*) ou inimizades (*beipt*), mas, o termo mais próximo seria *befnd* (vingança) – o qual optamos por utilizar no presente texto. Ainda segundo o autor, o sistema pode ser compreendido dentro da troca de dádivas (*gifts*), onde lanças jogadas contra uma pessoa são “presentes” que devem ser retribuídos, assim como insultos ou ossos quebrados.

Na Escandinávia, a vingança de sangue (*Blood Feud*) era um princípio muito utilizado, mas era mais forte ainda no período do Estado Livre islandês⁶. Fora da Islândia, o processo também ocorria, como notou Ibn Fadlan: “Quando duas pessoas brigam entre eles e a discórdia se prolonga, caso o rei seja incapaz de reconciliá-los, ele ordena que eles lutem com espadas, e aquele que ganhar está certo.” (IBN FADLAN, 2000, p.89).

Até mesmo as mulheres, que raramente entravam em combate, desempenhavam papel importante nessas sociedades guerreiras. A elas não somente era destinado o ato do luto aos mortos, mas também agiam como instigadoras de conflitos, ao incentivar seus homens na tomada de vingança e na defesa da honra, como diz *Bergthora* na *Njáls saga*: “presentes foram dados para você, para o pai assim como para os filhos e sua masculinidade irá sofrer, a não ser que você os retribua” (NJÁLS SAGA apud MILLER, 1996, p.182)⁷. Desse modo, “em uma cultura onde vingança e rixa são temas centrais, cada indivíduo está preocupado com o conceito de honra.” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.27). Assim como a “coragem, força e lealdade para com os parentes foram fortes ideais Vikings. Eles estavam prontos para defender a reputação de sua família até a última gota de sangue.” (SPRAGUE, 2007, p.46)

A base ética da vingança de sangue pode ser resumida em dois conceitos: *viriding*, literalmente significando ‘validação’, mas quando usado para seres humanos, pode ser

⁵ Lindow resume a definição de Miller sobre o *feud* da seguinte maneira: “(1) *Feud* é uma relação entre dois grupos que (2) são recrutados de acordo com vários princípios, com (3) chamadas de tropas ocasionais com o propósito de controlar a violência. (4) A responsabilidade é coletiva dentro dos grupos, os quais (5) se revezam na execução da vingança e (6) manutenção da pontuação (resultados). (7) *Feud* está associado com honra. (8) A classe dos possíveis expiadores é limitada. (9) Hostilidade pode ser terminada temporária ou permanentemente. À essa lista eu acrescentaria a observação que, como processos de gestão de disputa, o *feud* segue um curso mais ou menos previsível do seu início ao, potencial, fim. Boehm trata esse curso como uma “trajetória” de um Movimento de Abertura (o primeiro homicídio, o qual geralmente é seguido por uma crescente série de disputas, na maioria, verbais, relacionadas com a honra) passando por um complicado e longo Jogo do Meio (ao qual a lista de Miller se aplicaria) para um jogo final, no qual o conflito é finalmente resolvido. É importante notar que as decisões são tomadas por indivíduos envolvidos e que em quase todo momento de decisão, pode existir uma opção para acabar com o *feud*; a trajetória completa pode, desse modo, ser mais uma construção teórica do que algo realmente completo com alguma regularidade.” (LINDOW, 1994, p.53-4). Para uma discussão mais detalhada consultar LANPHER, A. P. *The Problem of Revenge in Medieval Literature: Beowulf, The Canterbury Tales, And Ljósveitninga Saga*. Toronto: University of Toronto, 2010, p.174-7.

⁶ Período que vai desde a colonização da Islândia, até o país se submeter ao reinado norueguês em 1262-1264.

⁷ Os presentes, nesse caso, são insultos que foram feitos a eles e são compreendidos da maneira como propôs Miller anteriormente.

traduzido por ‘reputação, estima’, e *sómi*, que literalmente é ‘o que é condizente com’, mas significava, mais precisamente, o comportamento ou conduta que o indivíduo deve ter para manter sua estima, sua honra. (SØRENSEN, 2000, p.23)

Hoje em dia, geralmente usamos a palavra ‘honra’ para nos referirmos a esse padrão ético. Honra implica que os indivíduos tomem decisões sobre si e seus assuntos e assumam a responsabilidade por eles, mas, uma vez que o indivíduo também está atuando sob o olhar de avaliação de outras pessoas, a ação é dependente das normas sociais comuns, que o indivíduo se esforça para cumprir. (SØRENSEN, 2000, p.23).

A ordem só podia ser mantida com homens e mulheres agindo sob a pressão de sua estima e honra e o desejo de conseguir o maior grau possível de reconhecimento do grupo. “Do ponto de vista ideal, assim é como funciona uma sociedade em que a honra é o princípio dominante da ética.” (SØRENSEN, 2000, p.23)

Entretanto, como argumenta Sørensen, um sistema dependente unicamente das ações do indivíduo é fraco e, conseqüentemente, a ordem “se rompe e se transforma em conflitos se os membros da sociedade ignoram o contrato social baseado na honra.[...] Tais conflitos e crises são os principais temas das sagas que os islandeses escreveram sobre si mesmos.” (SØRENSEN, 2000, p.23).

Sigmund, Sinfolth e Sigurd

Na *Edda poética*, somente um poema faz parte do ciclo de Sinfolth, o *Fra Dautha Sinfolta*, escrito inteiramente em prosa e que diz respeito somente à morte do herói. *Sigmund* é citado em todos os ciclos, mas somente como pai de *Helgi*, *Sinfolth* e *Sigurth*, não sendo destinado a ele nenhum poema em específico. Desse modo, a narrativa que iremos descrever é majoritariamente tirada da *Völsungasaga*.

Os quatro principais personagens da *Völsungasaga* são *Volsung*, *Sigmund*, sua irmã gêmea *Signy* e o rei *Siggeir*, e são eles os responsáveis por efetuar as vinganças na história. Na festa de casamento de *Siggeir* e *Signy*, *Sigmund* consegue retirar a espada que fora colocada no tronco de uma árvore pelo deus *Odin*. Tentado pela espada, o rei *Siggeir* oferece três vezes seu peso em ouro para *Sigmund* o qual responde de maneira ofensiva que a espada era dele e que o rei jamais a teria. A primeira vingança ocorre então por parte do rei como retribuição por tal ofensa. Após um tempo *Siggeir* convida *Volsung* e seus filhos para visitá-lo em seu reino onde são atacados. *Volsung* é morto e seus dez filhos são aprisionados. Um a um, estes também são mortos, com exceção de *Sigmund*, que é salvo com a ajuda de *Signy*. Ele então se abriga na floresta e recebe provisões de sua irmã. Muito tempo se passa e *Signy* tem dois filhos com *Siggeir*. A segunda vingança se inicia quando o filho mais velho de *Signy* completa dez anos e é enviado para junto de *Sigmund*. Após o garoto falhar em um teste de coragem, *Signy* manda o irmão matar o

próprio filho vendo que ele seria inútil para o seu plano de vingança. Um ano depois, o mesmo ocorre com o segundo filho. Através de magia, *Signy* troca de aparência e durante três noites se deita com seu irmão. Desse relacionamento, nasce *Sinifjollth*, que, ao completar dez anos, passa pelo mesmo teste no qual seus irmãos por parte de mãe falharam. Após viverem juntos na floresta durante algum tempo, *Sigmund* e *Sinifjollth* vão em busca de sua vingança contra *Siggeir*, porém são capturados. Com a ajuda de *Signy*, pai e filho escapam e ateiam fogo no salão de *Siggeir*, o qual, desesperado, ao perguntar por que haviam feito isso, recebe a seguinte resposta de Sigmund: “Eis-me aqui”, diz *Sigmund*, “com *Sinifjollth*, filho da minha irmã, e nós achamos que tu deves saber bem que os *Volsungos* ainda não estão todos mortos.” (VÖLSUNGASAGA, VIII)

Signy se pronuncia:

Acautelai-vos, agora, e considere, se eu tenho guardado na memória o Rei *Siggeir*, e seu assassinato de *Volsungo* o rei! Eu deixei matar os dois filhos meus, que eu considere inúteis para a vingança do nosso pai, e eu fui ao abrigo para ti em forma de uma bruxa, e agora, eis que *Sinifjollth* é o filho de ti e de mim! E, portanto, ele tem essa ousadia tão grande e ferocidade, já que ele é o filho de ambos o filho de *Volsung* e a filha de *Volsung*, e para isso, e nada mais, que eu fiz tudo isso, para que *Siggeir* receba sua perdição enfim; e todas essas coisas eu fiz para que a vingança recaísse sobre ele, e que eu também não vivesse por muito tempo, e alegremente agora eu vou morrer com o rei *Siggeir*, embora eu não estivesse feliz por casar com ele.” (VÖLSUNGASAGA, VIII)

Após a morte da irmã, Sigmund e *Sinifjollth* retornam para a terra de sua família onde *Sigmund*, agora rei, casa-se com *Borghild*. Uma terceira vingança acontece na história, embora não faça parte da sequência inicial: *Sinifjollth* mata o irmão de *Borghild*, pois ambos cortejavam a mesma mulher. *Borghild* então, para vingar seu irmão, mata *Sinifjollth*, envenenando-o

Dos vinte e um poemas que compõem os poemas heroicos da *Edda Poética*, sete pertencem diretamente ao ciclo de *Sigurth*. Bellows (2007, p.85-88) considera que o primeiro deles, *Gripisspo*, tenha sido escrito pelo próprio compilador do *Codex Regius*. *Gripisspo* apresenta, na forma de uma profecia do tio de *Siguth*, *Gripir*, toda a jornada do herói, muito similar com o que ocorre no *volsungo*. Assim, apresentamos a história de *Sigurth*, começando logo após o *Gripisspo* e indo até o momento de sua morte. Segue a narrativa:

Antes de morrer, *Sigmund* teve uma segunda esposa, *Hjordis* e de sua relação com ela nasceu *Sigurth*.

Sigmund e todos os seus filhos estavam muito acima de todos os outros homens, em força, estatura, coragem e todo tipo de habilidade. Sigurth, no entanto, foi o melhor de todos, e todos os homens o chamam, nos velhos contos, o mais nobre da humanidade e o mais poderoso líder. (FRA DAUTHA SINFJOLTLA).

Quando *Sigmund* morre, *Hjordis* se casa com *Alf*, filho do Rei *Hjalprek* e com eles *Sigurth* passou sua infância. Um dia, *Sigurth* foi até o estábulo de *Hjalprek* e escolheu um cavalo para si, o qual ele chamou de *Grani*, que era filho do cavalo de oito patas de *Odin*, *Sleipnir*. Nessa época, *Regin*, filho de *Hreithmar*, apareceu no reino e tomou *Sigurth* como aprendiz. *Regin* era um habilidoso anão e muitas coisas ensinou para *Sigurth*. Certo dia ele contou a história de quando *Odin*, *Hönnir* e *Loki* estavam em uma cachoeira e *Loki* matou, com uma pedrada, uma lontra, que, na verdade, era o irmão de *Regin* transformado e retirou sua pele. *Hreithmar* e seus filhos, *Regin* e *Fafnir*, agarraram os deuses e disseram que só os soltariam se eles enchessem toda a pele da lontra com ouro, em forma de resgate. Os deuses mandaram *Loki* buscar o ouro.

Loki voltou à cachoeira, capturou o anão *Andvari* (na forma de peixe) e exigiu todo o ouro do anão. *Andvari* entrega todo o ouro, exceto um anel. *Loki* tomou o anel e *Andvari* lançou uma maldição no ouro do resgate:

5. "Agora deverá o ouro | que uma vez trouxe a morte |
aos irmãos, E mal seja | para todos os heróis; alegria de
minha riqueza | homem nenhum terá." (REGINSMOL, 5).

Os deuses enchem a pele da lontra com o ouro, com o anel cobrindo a última parte que faltava. *Fafnir* e *Regin* pedem uma parte do ouro para seu pai. Diante da recusa, *Fafnir* enfia sua espada no corpo de seu pai, enquanto ele dormia. *Fafnir* tomou todo o ouro para si e quando *Regin* pediu uma parte, ele também se recusou a entregar.

Depois de contar essa história para *Sigurth*, o anão diz que *Fafnir* agora habitava uma caverna e tinha tomado a forma de um dragão. Ele também possuía um elmo-de-medo com o qual todas as criaturas vivas ficavam aterrorizadas.

Regin convence *Sigurth* a matar o dragão *Fafnir* e, para isso, forja a espada *Gram*, a partir dos fragmentos da espada que *Sigmund* recebeu de *Odin*. Entretanto, antes de enfrentar *Fafnir*, *Sigurth* diz:

15. "Alto irão os filhos | de Hunding rir, que baixo Eylimí |
jaz morto, Se o herói mais cedo | buscar os anéis vermelhos
| do que a vingança de seu pai." (REGINSMOL, 15)

Após conseguir vingança, *Sigurth* finalmente vai enfrentar o dragão. *Regin* e *Sigurth* vão até o covil de *Fafnir* e quando o dragão sai para buscar água, *Sigurth* cava uma

trincheira no chão e no momento em que o dragão passa por cima dele, *Sigurth* enfia a espada em seu corpo, até o coração. *Regin* retorna e arranca o coração de *Fafnir* e começa a cozinhá-lo, *Sigurth* prova do sangue e com isso ganha a habilidade de compreender a língua dos pássaros. Alguns pássaros conversam com *Sigurth* e lhe avisam que *Regin* pretende matá-lo. *Sigurth* diz:

39. "Não terá *Regin* | um destino tão rico para o conto da
minha morte contar; Pois logo os irmãos | ambos devem
morrer e, portanto, para o inferno devem ir. (FAFNISMOL,
39)

Sigurth vai, então, até *Regin* e corta-lhe a cabeça. Aconselhado pelos pássaros, *Sigurth* vai até uma montanha, onde encontra uma grande torre. Dentro da torre, *Sigurth* encontra a *valkyria* *Brynbild* dormindo devido ao encantamento que havia sido feito por *Odin*. Este encantara *Brynbild* pois ela desobedeceu o deus e não quis ajudar um guerreiro para o qual *Odin* havia prometido vitória.

Sigurth quebra o encantamento de *Brynbild* e ela lhe conta o que *Odin* lhe disse:

que ela nunca deveria obter a vitória na batalha depois disso,
mas que ela deveria se casar. "E eu disse a ele que eu tinha
feito um voto que eu nunca iria me casar com um homem
que sabia o significado do medo." *Sigurth* respondeu e
pediu-lhe para lhe ensinar a sabedoria, se ela sabia do que
aconteceu em todos os mundos. (SIGRDRIFUMOL)

Brynbild ensina a *Sigurth* várias runas e encantamentos de batalha assim como lista os bons comportamentos de um guerreiro. Apesar de *Brynbild* avisar dos perigos que irão seguir *Sigurth* se ele jurar lealdade a ela, eles trocam votos de fidelidade. Assim, *Sigurth* deixa a *valkyria* e parte para a corte de *Gjuki*.

Gjuki era casado com *Grimbild* e com ela tinha três filhos e uma filha. Os filhos eram *Gunnar*, *Hogni* e *Gotthorm* e a filha, *Guthrun*. *Grimbild*, a mãe, oferece a *Sigurth* uma bebida mágica, que faz com que ele se esqueça de *Brynbild* e logo em seguida se case com *Guthrun*.

A torre de *Brynbild* estava agora envolta em chamas e ela promete se entregar ao homem valente que ousasse passar por elas. *Gunnar*, querendo desposar *Brynbild*, tenta, mas fracassa. *Sigurth* então troca sua forma com *Gunnar* e, com seu cavalo *Grani*, atravessa as chamas e resgata *Brynbild* para o cunhado. *Sigurth*, ainda com a forma de *Gunnar*, passa três dias com *Brynbild*, mas coloca sua espada na cama, entre os dois. Assim, *Gunnar* se casa com *Brynbild*.

Passado um tempo, *Brynbild* provoca *Guthrun* dizendo que o seu marido era melhor e mais corajoso que o dela. Com raiva, *Guthrun* conta toda a verdade sobre o

resgate de *Brynhild*. Em fúria, *Brynhild* conta para *Gunnar* que ela se entregou a *Sigurth* durante os três dias que ficaram juntos na torre.

Gunnar, junto de seu irmão *Hogni*, arma um plano para se vingar de *Sigurth* pela traição:

Gunnar falou: 2. "Sigurth juramentos | me fez, fez juramentos, | e todos quebrou;. Ele me traiu lá | onde verdadeiramente todos os seus juramentos, eu penso, | ele deveria ter mantido" *Hogni falou*: 3. "Teu coração Brynhild | aguçou o ódio, O mal para trabalhar | e mal para ganhar, ela macula a honra | que tem Guthrun, e a alegria dela mesma | Tu ainda possui" 4. Eles cozinham um lobo, | eles cortaram uma cobra, Eles deram a Gotthorm, | a carne do ganancioso, antes que os homens, | ao assassinato conspirado, colocaram as mãos | sobre o herói corajoso. (BROT AF SIGURTHARKVITHU, 2-4)

Gotthorm entra em estado de frenesi e mata *Sigurth*. *Brynhild* pede para ser queimada junto com o herói e assim são construídas piras funerárias para ambos:

64. "No entanto, uma benção | peço-te, a última das dádivas | na minha vida é: Deixe a pira ser construída | tão ampla no campo que espaço para todos | terá, (para nós matamos | com Sigurth estamos). (SIGURTHARKVITHA EN SKAMMA)

Assim termina a vida de *Sigurth* e, de acordo com o *Gripisspo*:

53 "Sempre lembre-se, soberano de homens é o destino que se encontra na vida do herói; Um homem mais nobre nunca viverá, Sob o sol, do que Sigurth." (GRIPISSPO)

Baldrs Draumar

Na história, após saber de um sonho que seu filho *Baldr* tivera, o deus *Odin*, montado em seu cavalo de oito patas, *Sleipnir*, faz uma jornada até os domínios da deusa *Hel*, local para onde vão aqueles que morrem fora de batalha ou fazem o mal em vida⁸. Lá, *Odin* invoca, entre os mortos, uma profetisa para lhe explicar o sonho de *Baldr*, o mais nobre e belo dos deuses, e esta lhe conta como *Baldr* irá morrer e os eventos que sua morte desencadeará.

⁸ A discussão sobre a vida após a morte é imensa. Optamos por simplificar a definição do local. Para uma discussão mais aprofundada consultar ELLIS, Hilda Roderik. *The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*, New York: Greenwood Press, 1968.

Othin falou: 6. "Vegtam (o andarilho) meu nome, | Eu sou o filho de Valtam (o lutador); Fala tu do inferno, | pois do céu eu sei: Para quem são os bancos | brilhante com anéis, E as plataformas | enfeitadas com ouro"? *Falou a mulher sábia:* 7. "Aqui para Baldr | o hidromel é fabricado, A bebida brilhante, | e um escudo paira sobre ele; Mas a esperança dos deuses poderosos | se foi. Relutante falei, | e agora calada ficarei". *Othin falou:* 8. "Mulher sábia, não pare! | busco de ti Tudo saber | que eu de bom grado perguntarei: Quem será a | perdição de Baldr, E irá roubar a vida | do filho de *Othin*?" *Falou a mulher sábia:* 9. "Hoth irá carregar | o famoso ramo, Ele deverá se tornar | a ruína de Baldr, E roubar a vida | do filho de *Othin*. Relutante falei, | e agora calada ficarei." *Othin falou:* 10. ""Mulher sábia, não pare! | busco de ti Tudo para saber | que eu de bom grado perguntarei: Quem deve ganhar vingança | para esse feito mal, Ou trazer às chamas | o assassino de Baldr? *Falou a mulher sábia:* 11. "Rind dará à luz a Vali | em Vestrsalir, e com uma noite de idade | lutará com o filho de *Othin*; Suas mãos não lavará, | seu cabelo não penteará, Até que o assassino de Baldr | ele traga para as chamas. Relutante falei, | e agora calada ficarei." *Othin falou:* 12. " Mulher sábia, não pare! | busco de ti Tudo saber | que eu de bom grado perguntarei: quais as donzelas são | que, então, chorarão, e atirarão para o céu | os panos das velas"? *Falou a mulher sábia:* 13." Vegtam tu não és, | como outrora eu pensei; *Othin* és tu, | o velho encantador." *Othin falou:* "Nenhuma mulher sábia és tu, | nem sabedoria tens; de três gigantes | a mãe és tu."" *Falou a mulher sábia:* "14. "cavalgue para Casa, *Othin*, | seja sempre orgulhoso; Pois nenhum homem | deverá procurar-me mais Até que *Loki* passeie | solto de suas amarras, E para o último conflito | os destruidores venham ". (BALDRS DRAUMAR, 6-14)

A deusa *Frigga*, ao saber do sonho do filho, assim, como *Odin*, toma uma atitude. A história é contada por Snorri Sturluson no *Gylfaginning* (STURLUSON, p.70-7): *Frigg* consegue a promessa de todos os seres vivos e inanimados que não fariam mal a *Baldr*. *Loki* se disfarça de mulher e, conversando com *Frigg*, descobre que a deusa foi incapaz de pedir tal promessa para um pequeno ramo de visgo, que lhe parecia inocente demais para fazer qualquer mal. Enquanto os deuses estão todos comemorando a invencibilidade de *Baldr*, *Loki* entrega o visgo para o deus cego *Hodr*, que, guiado por *Loki*, atira o visgo

contra *Baldr*. O visgo o atravessa e o deus cai morto. *Hermódr*, filho de *Odin*, empresta o cavalo do pai e vai até *Hel* buscar *Baldr*. Chegando lá, *Hel* lhe diz que se todos os seres vivos chorarem a morte de *Baldr* ele poderá retornar para junto dos deuses mas, se somente uma única criatura não o fizer, o deus ficaria com ela. Então, os deuses conseguem que todas as criaturas chorem por *Baldr*, exceto uma gigante, *Thökk*, que se recusa. Quando os deuses descobrem que a gigante era *Loki* disfarçado, eles saem em perseguindo-o. Quando o capturam, *Loki* é preso em uma caverna, com uma serpente pingando veneno sobre sua cabeça. Sua esposa *Sigyn* fica com uma bacia sob a serpente impedindo que o veneno toque seu marido mas, quando a bacia está cheia e ela a esvazia, o veneno cai sobre *Loki* e a dor é tão forte que ele se retorce, fazendo a terra tremer. Ali ele ficará até o *Ragnarök*, o fim dos deuses.

Conclusão

Ao analisar o conceito de honra na *Valla-Ljótr saga*, Ciklamini (1996) argumenta que sua definição, dentro dessas sociedades, sofreu gradual alteração com a chegada do cristianismo. Todo o processo para obtenção e manutenção da honra, a partir da vingança, apresentado ao longo do texto, vai, aos poucos, dando lugar à busca pela paz. A honra, nesse novo sistema, baseia-se em fazer concessões para que a paz seja mantida. Esse novo processo, inicia-se (como quase toda mudança cultural) a partir das altas camadas sociais com os chefes e líderes e coloca a antiga prática como condenável moralmente. Ciklamini (1966), Miller (1996) e Lanpher (2010) mostram que as representações de ambos sistemas são identificadas nas sagas assim como suas relações com o cristianismo (distanciamento ou aproximação). Nas narrativas que analisamos, foi possível compreender as duas etapas: a aceitação (ou a não contestação) do sistema de vingança na *Völsungasaga* e a sua representação no extremo do negativo no *Baldrs Draumar*.

Siggeir se vinga do insulto feito por Sigmund matando seu pai e seus irmãos. A violência e frieza escalam com *Synni* ordenando a morte de seus próprios filhos para que ela consiga a vingança por seu pai e irmãos. *Borghild* mata *Sinfiotli* para vingar seu irmão. Não conseguimos notar, implícita ou explicitamente, alguma forma de condenação ou contestação nesses atos de violência, pelo contrário, a narrativa passa a ideia de um sistema funcional, onde, a vingança foi feita e os problemas acabaram.

Sigurth, é colocado como o melhor de todos os homens no *Fra Dautha Sinfiotli* e busca a vingança de seu pai antes de qualquer outra ação. Tal atitude do herói representa um momento onde esse sistema baseado na vingança ainda é visto como funcional e necessário para manutenção da honra. Ele ainda se torna irmão de sangue de *Gunnar* e *Hogni* e os três trocam juramentos de lealdade. Desse modo, quando se considera traído por *Sigurth*, *Gunnar* busca vingança, mas nenhum dos irmãos pode efetuar-la pois estariam quebrando seus juramentos. Eles provocam um frenesi em *Guththorm* para que este realize a vingança, pois ele não havia feito tal juramento. A ação de *Brynild*, ao mentir sobre ter mantido relações com *Sigurth* (HOLMAN, 2003, p.248), também pode ser tomada como uma representação do papel da mulher incitando esse tipo de violência.

Ao analisarmos o poema *Baldrs Draumar* (entendendo a narrativa como o ato que inicia o *Ragnarok*), podemos considerar que os Vikings tinham consciência da fragilidade e consequências que tal sistema possuía.

O fato de ser *Odin* que faz a jornada deve ser destacado. No poema, *Odin* é apresentado como deus guerreiro, aquele que faz a jornada até o inferno, ávido por saber quem será responsável pela morte de seu filho, para que possa obter sua vingança. *Vali*, filho que *Odin* tem com *Rind*, é concebido com o único propósito de vingar a morte de *Baldr*, o que faz com apenas um dia de vida, antes de qualquer outra ação (fato semelhante ao de *Sigurth*). Segundo Bellows (2007, p.200), a despedida que a mulher sabia faz a *Odin* pode significar que ela irá dar conselhos para *Loki*, se vingando, assim, de *Odin* por tê-la enganado.

Compreendendo que a morte de *Baldr* gera uma série de vinganças que culminam com o fim dos deuses, consideramos que tal fato representa a tomada de consciência de que

a vingança constitui, portanto um processo infinito, interminável. Quando a violência surge em um ponto qualquer da comunidade, tende a se alastrar e ganhar a totalidade do corpo social, ameaçando desencadear uma verdadeira reação em cadeia, com consequências rapidamente fatais em uma sociedade de dimensões reduzidas. (GIRARD apud LANGER, 2004, p.68)

Desse modo, “A eliminação do mecanismo da vingança foi um dos grandes objetivos das sociedades, onde o sistema judiciário ainda não era muito complexo ou estava associado a um poder político realmente forte” (LANGER, 2004, p.68). Ou ainda, como argumenta Thompson, “alguns personagens das sagas perceberam que um sistema baseado na honra inflexível e vingança é antiquado, destruidor e tolo” (THOMPSON apud LANPHER, 2010, p.170). A seguinte passagem da *Grettis saga* elucida bem a questão:

Deixe que o quebrador-de-tréguas, que quebra a promessa ou estraga a trégua, seja rejeitado e afastado de Deus e os homens de bem, do reino dos céus e de todos os homens santos, e em nenhum lugar caiba para estar entre homens e, portanto, de todos os lugares expulso, onde lobos são afastados longe ou onde cristãos frequentem a igreja, homens pagãos sacrificam nos templos, [...] ele deverá ser mantido longe de igrejas e cristãos, pagãos, casas e cavernas, cada morada, exceto o inferno. (GRETTIS SAGA 232-3 apud LANPHER, 2010, p.168)

É importante notar que no excerto, ainda que possua forte presença cristã, não há uma fala contra a antiga prática pagã, mas contra a prática da violência continuada, ou àquele que incita a tal.

Acreditamos, portanto, que as discussões sobre as representações da vingança e do conceito de honra nas narrativas mitológicas vikings, possam ajudar a identificar e esclarecer a presença do cristianismo nas mesmas, bem como as transformações sociais ocorridas com a chegada da nova religião.

Referências

Fontes Primárias

- BALDRS DRAUMAR In: *The Poetic Edda: the mythological poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2004. p.195-200.
- BROT AF SIGURTHARKVITHU In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.150-158.
- FAFNISMOL In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.118-133.
- FRA DAUTHA SINFJOLTLA In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007.
- GRIPISPO In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.85-103.
- IBN FADLAN. Risala. English translation J. E. Montgomery. In: *Journal of Arabic and Islamic Studies*, vol.III, 2000: 1–25. (<http://www.lancs.ac.uk/jais/volume/volume3.htm>) acesso em 20/09/2012.
- REGINSMOL In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.104-117.
- SIGURTHARKVITHA EN SKAMMA In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.168-189.
- SIGDRIFUMOL In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007. p.134-149.
- STURLUSON, Snorri. *The Prose Edda: tales from Norse mythology*. Introdução, tradução e notas de Arthur Gilchrist Brodeur. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2006.
- VÖLSUNGASAGA. In: *The Volsunga Saga*, with excerpts from the Poetic Edda, anonymous Old Norse and Icelandic mythologies translated by William Morris and Eiríkr Magnússon. A Penn State Electronic Classics Series Publication, 1888.

Bibliografia

- BELOWS, H. A. In: *The Poetic Edda: the heroic poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2007.
- BERGER, P. *A Construção Social da Realidade*. Petrópolis: Vozes, 1974.
- BRONSTED, Johannes. *Os Vikings: História de uma Fascinante Civilização*. São Paulo, Hemus, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. *Isto é Tir*. Redimensionando a Metáfora Religiosa. São Paulo: Landy, 2002.
- CIKLAMINI, M. The Concept of Honor in *Valla-Ljóts Saga*. *Journal of English and Germanic Philology* 65, 1966. p.303–317.
- CHARTIER, Roger. *Á Beira da Falésia: A História entre certezas e inquietude*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

- CHARTRAND, R.; DURHAM, K.; HARRISON, M.; HEATH, I. *The Vikings: Voyagers of Discovery and Plunder*. Oxford: Osprey Publishing, 2006.
- ELIADE, M. *O Sagrado e o Profano*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1992.
- HEDENSTIERNA-JONSON, Charlotte. *The Birka warrior, the material culture of a martial society*. Stockholm University, Stockholm 2006.
- HOLMAN, Katherine. *Historical Dictionary of the Vikings*. Oxford: The Scarecrow Press, 2003.
- LANGER, J. Midwinterblot: O Sacrifício Humano na Cultura Viking e no Imaginário Contemporâneo. *Brathair* 4 (2), 2004: 61-85. (<http://www.brathair.com>) acesso em 15/08/2008, 16:30.
- LANPHER, A. P. *The Problem of Revenge in Medieval Literature: Beowulf, The Canterbury Tales, And Ljósvetninga Saga*. Toronto: University of Toronto, 2010.
- LINDOW, J. Bloodfeud and Scandinavian Mythology. *Ahlismál* 4, 1994: 51-68. (<http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/4feud.pdf>) acesso em 10/08/2015.
- LINDOW, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. New York: Oxford University Press, 2002.
- LÖNROTH, L.; ÓLASON, V.; PILTZ, A. Literature. In: HELLE, Knut. *The Cambridge History of Scandinavia, v. 1*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. Cap.5, p.487-520.
- MILLER, Willian Ian. *Bloodtaking and Peacemaking: Feud, Law and Society in Saga Iceland*. Chicago: The University of Chicago Press, 1996.
- MOOSBURGER, Théo de Borba. Os varangos nas sagas islandesas. *Brathair* 9 (1), 2009: 117-128. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/04/2010, 15:50.
- ÓLASON, V. The Middle Ages / Old Icelandic Poetry. In: NEIJMAN, Daisy, (editora). *A History of Icelandic Literature*. Nebraska: Unisersity of Nebraska, 2006.
- OLIVEIRA, João Bittencourt de. Aventura e Magia no Mundo das Sagas Islandesas. *Brathair* 9 (1), 2009: 38-65. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/04/2010, 15:45.
- ROSS, M. C. The conservation and reinterpretation of myth in medieval Icelandic writings. In: ROSS, Margaret Clunies (organizadora). *Old Icelandic Literature and Society*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000. p.116-139.
- SØRENSEN, P. M. From oral poetry to literature. In: ROESDAHL, Else; WILSON, David M., (organizadores). *From Viking To Crusader: Scandinavia and Europe 800-1200*. New York: Rizzoli, 1992. p.166-171.
- SPRAGUE, Martina. *Norse Warfare: Unconventional Battle Strategies of the Ancient Vikings*. New Yourk: Hippocrene Books, 2007.