

10.4025/6cih.pphuem.501

O ideal de coragem do guerreiro Viking representado nos heróis *Sigmund* e *Sinfjolth*.

Flávio Guadagnucci Palamin

O presente artigo tem como objetivo fazer uma análise do ideal de coragem do guerreiro Viking representado nos heróis *Sigmund* e *Sinfjolth*. Partindo do conceito de representação de Chartier (2002), veremos como a violência e as constantes batalhas em que as sociedades da Era Viking (Noruega, Dinamarca, Suécia e Islândia, entre 700/800 d.C e 1030/1125 d.C.) estavam inseridas, deram a seus heróis uma 'face' digna de seus anseios.

De início, concordamos com a afirmação de Hedenstierna-Jonson, que

Na verdade, a guerra foi, provavelmente, o assunto mais importante da elite política no início dos tempos medievais. As sociedades eram, em muitos aspectos, enraizadas na guerra e a mentalidade ou ideologia do guerreiro, impregnaram ideais, códigos de moral e ações, não deixando nenhuma parte da sociedade intocada pelo conceito de guerra. A fim de compreender a sociedade escandinava da Era Viking é minha convicção profunda de que o tema da violência e da guerra devem ser tratadas como uma de suas características mais importantes. (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.24)

É vasta a recorrência de temáticas ligadas a marcialidade e as figuras dos heróis e guerreiros na literatura. Mesmo "as pedras rúnicas da Escandinávia raramente mencionavam atividades pacíficas" (BRONDSTED, 2004, p.195). Quando entendidos como representações da vida dessas sociedades, esses monumentos (LE GOFF, 1996) nos levam a concluir, inicialmente, que tais culturas estavam inseridas em um cotidiano violento. Mais precisamente, a violência permeava os diversos aspectos dessas sociedades.

Nessas sociedades, baseadas em uma cultura de violência, virtudes guerreiras e heroicas eram exaltadas e constituíam os valores morais em todos os aspectos da vida. Os ideais de guerra estavam presentes não somente na mentalidade dos homens, mas também nas mulheres e crianças.

10.4025/6cih.pphuem.501

“Em uma cultura onde a família era o grupo de combate fundamental, o treinamento seria, de maneira geral, parte da vida cotidiana.” (CHARTRAND; DURHAM; HARRISON; HEATH, 2006, p.85). A criança era treinada desde cedo pelos membros mais velhos da família, seja na forma de ensinamento de técnicas de batalha, ou mesmo contando as histórias dos guerreiros e heróis passados, formando-a dentro da cultura guerreira. “O ideal de guerra endêmico teve um forte impacto na sociedade, com uma presença constante de guerra, os jovens eram preparados para a vida pela sua formação de guerreiro.” (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.30)

A idealização do guerreiro não se restringia ao guerreiro propriamente dito,

Tal como acontece com muitas outras comunidades do início dos tempos medievais, 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)

A reputação e a honra eram atributos essenciais de toda sociedade Viking. Tais qualidades moldaram os ideais do guerreiro Viking. Para Dawson, “em uma cultura extremamente bélica, honra e glória marcial normalmente são o único meio pelo qual os homens podem adquirir prestígio entre seus companheiros” (DAWSON apud HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.27)

Ao isolarmos tal ideal de honra, dentro da batalha, encontramos uma concepção de coragem intrínseca a ele. Essa coragem era necessária não somente para ir à batalha, mas, estando nela, manter-se firme perante a morte certa. O rei norueguês, *Sverri*, que reinou de 1184 até 1202, percebendo que suas tropas estavam enfrentando todas as adversidades, diz o seguinte para seus companheiros:

47. Antes das fileiras ingressarem na batalha, o rei Sverri dirigiu-se a seus homens, começando seu discurso desta forma:
[...] Agora, meus bravos companheiros, é o suficiente ter uma escolha entre duas maneiras: uma, conquistar a vitória, a outra, morrer com honra. [...]” Ouça o que disse um soldado que foi com o filho para os navios de guerra e deu-lhe conselhos, dizendo-lhe para ser ousado e severo frente à perigos. 'se você estivesse envolvido em uma batalha e soubesse de antemão que você está predestinado

10.4025/6cih.pphuem.501

a cair, como você agiria? E o filho respondeu: 'Que bem traria deixar de ferir à direita e esquerda? "E agora", disse o soldado, "se alguém soubesse e dissesse que na verdade você não iria cair na batalha?" O filho respondeu: "que bom seria se abster de pressionar o inimigo para a frente ao máximo?" Uma das duas coisas vai acontecer ", disse o pai:" em cada batalha, onde você estará presente, ou você vai cair ou você sairá vivo . Seja valente, portanto, desde que tudo é determinado de antemão. Ninguém pode enviar um homem ao seu túmulo se seu tempo não está para vir, e se ele está condenado a morrer, nada pode salvá-lo. Pois morrer em fuga é a pior morte de todas." (SVERISSAGA, 47)

Fugir de uma batalha era considerado uma das mais terríveis desonras. Como argumenta Sprague, "embora tenha sido considerada glorioso morrer em batalha, morrer em fuga era considerado vergonhoso, a pior morte de todas." (2007, p.71). Os guerreiros eram sempre elogiados por não terem fugido da morte certa, em uma batalha. Inscrições rúnicas contam com passagens como "ele não fugiu", "lutou enquanto tinha uma arma", ou mesmo "ele perdeu a vida porque seus companheiros fugiram". Esses registros fornecem "percepções sobre as qualidades que foram valorizadas e honradas em batalha." (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006, p.28). Entretanto, a fuga poderia ser justificada "desde que ela não representasse covardia e era permitida, se, por exemplo, a traição foi a sua causa." (SPRAGUE, 2007, p.74)

Desse modo, a honra era adquirida com a coragem e bravura mostradas nas batalhas, diante de uma grande ameaça. Caso o guerreiro se deparasse com tal situação, de nada adiantaria fugir, ou mesmo demonstrar medo. O melhor a fazer era manter a compostura e receber a morte com honra (SPRAGUE, 2007, p.52).

O guerreiro, o fazendeiro, a mulher, ou seja, toda a sociedade estava imersa nessa cultura de violência e as narrativas mitológicas eram passadas desde a juventude, formando suas próprias idealizações de vida, pautadas nas figuras dos deuses e no que elas representam. Entretanto, acreditamos que os heróis míticos auxiliam nessa formação, possuindo, nas sociedades, dentro do conceito de representação, papel mais importante que os próprios deuses. Ou, ainda, "é essa interação entre os deuses e os gigantes, por um lado, e heróis lendários, por outro, que tem sido um dos aspectos mais interessantes da mitologia nórdica através dos séculos." (O'DONOGHUE, 2007, p.50)

10.4025/6cih.pphuem.501

Joseph Campbell (1990) desenvolve o conceito do monomito, pautado no estudo de diversas narrativas mitológicas. Conclui que todas sociedades, em todos os lugares e momentos, possuem, por mais distintas que sejam, as mesmas estruturas nas histórias de seus heróis e “pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos.” (1990, p.150)

O monomito estipula que o herói deve passar por três etapas: o chamado para a aventura e o afastamento do lugar de origem; processos e provas de iniciação; e retorno ao lugar de origem, transformado pelo processo. “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (1997, p.18).

Podemos ainda utilizar a resposta de Campbell, quando questionado sobre a importância das narrativas heroicas para a humanidade:

Se a história representa o que se pode chamar de uma aventura arquetípica – a história de uma criança se tornando um jovem, o despertar do novo mundo que se abre para a adolescência, sempre ajuda a fornecer um modelo para acompanhar esse desenvolvimento. (CAMPBELL, 1990, p.150)

Embora as etapas sejam as mesmas em todas as narrativas, os lugares em que estão inseridas não o são. Com certeza as características de cada uma dessas sociedades deram estruturas únicas para seus mitos e nas narrativas Vikings não é diferente.

A violência e as constantes batalhas em que tais sociedades estavam inseridas deram a seus heróis uma ‘face’ digna de seus anseios. São personagens que se aventuram em busca de glória pessoal, que defendem sua honra, demonstrando coragem nos momentos mais perigosos, não sabem o significado do medo. São modelos do que todo guerreiro Viking deveria ser. Representam, portanto, a moral e os ideais dos guerreiros Vikings.

A *Edda Poética* oferece alguns exemplos desses heróis. Na realidade, a maior parte dos poemas heroicos dedica-se ao ciclo dos *Volsungos*, que é narrado, também, na *Völsungasaga*. A obra, fonte na qual Richard Wagner se baseou ao

10.4025/6cih.pphuem.501
compor a ópera *Ring des Nibelungen*, foi escrita na Islândia, provavelmente entre 1260-1270 e preservada em manuscrito do século XV (HOLMAN, 2003, p.282). A narrativa que iremos descrever é majoritariamente tirada da *Völsungasa*. Segue a história:

O rei *Volsung*, bisneto de *Odin*, tinha onze filhos, dos quais *Sigmund* e sua irmã gêmea, *Signy*, eram os mais velhos, mais sábios e belos. O rei de Gothland, *Siggeir*, quis desposar *Signy* e, embora ela se opusesse à união, acaba cedendo ao desejo de seu pai.

A festa de casamento é feita no salão de *Vosung*, no qual havia uma grande árvore no centro. Ao cair da noite, um velho, que possuía somente um olho, e que ninguém no salão conhecia, entra na festa e enfia uma espada, até o punho, na árvore. O velho diz a todos: “Quem retirar a espada deste tronco a terá como presente de mim e deverá encontrar a verdade que nunca segurará em sua mão espada melhor que esta.” (VÖLSUNGASAGA, III). Um a um os convidados tentam a façanha, sem sucesso. Chega a vez de *Sigmund*, que retira a espada sem esforço.

O rei *Siggeir* fica tentado pela espada e tenta comprá-la de *Sigmund*, oferecendo por ela três vezes seu peso em ouro. *Sigmund* responde: “Tu poderias ter tomado a espada, assim como eu, de lá enquanto ele estava, se fosse tua para suportá-la, mas agora, uma vez que, antes de tudo, ela caiu na minha mão, nunca a terás, mesmo tu ofereças tudo o que tens de ouro.” (VÖLSUNGASAGA, III)

Ouvindo tais palavras, *Siggeir* decide se vingar de *Sigmund*. Assim, três meses após retornar para seu reino, o rei convida *Volsung* e seus filhos para visitá-lo.

Quando *Volsung* e seus seguidores chegam, *Signy* os avisa que *Siggeir* mobilizou um enorme exército e implora que retornem. Assim, *Volsung* responde:

Todas as pessoas e nações deverão falar da palavra que eu falei, mesmo ainda os que estão por nascer, na qual eu fiz um voto que eu não iria fugir com medo nem do fogo nem da espada, assim eu tenho feito até agora, e eu devo parar com isso agora que sou velho? Além disto nunca as donzelas zombarão de meus filhos nos jogos, e clamarão para eles que possuem medo da morte; Uma vez só todos os homens precisam morrer, e desse destino nenhum deve escapar, por isso minha palavra é que não fugiremos, mas faremos o trabalho de nossas mãos da maneira mais viril que podemos; cem lutas eu

10.4025/6cih.pphuem.501

lutei e algumas vezes eu tive mais, outras eu tive menos, e ainda assim eu obtive a vitória, nunca deverá ser ouvido falar de mim que eu fugi ou rezei pela paz. (VÖLSUNGASAGA, V)

Volsung e seus seguidores são atacados e todos mortos, com exceção de seus dez filhos, que são feitos prisioneiros. *Signy* então implora para que *Siggeir* não mate seus irmãos, mas que os coloque em berlindas. Isso é feito em uma floresta, onde todas as noites uma loba (alguns dizem que seria a própria mãe de *Siggeir*, transformada por magia) devora um dos filhos de *Volsung*. Após nove noites seguidas, somente *Sigmund* ainda vive. Então, *Signy* manda que um homem de confiança vá até ele e passe mel em seu rosto. Quando chega a noite e a loba vai ao seu encontro, ao perceber o mel em seu rosto, começa a lambê-lo. Quando a língua da loba entra na boca de *Sigmund*, ele, sem medo, morde a língua dela, que, se debatendo, afrouxa a berlinda na qual *Sigmund* estava preso.

Sigmund foge e se esconde em um abrigo na floresta, recebendo provisões de *Signy*. Assim, o Rei *Siggeir* acredita que todos os *Volsungs* estão mortos. Muito tempo se passa.

Nesse momento da história, *Signy* tem dois filhos de *Siggeir*. Quando o mais velho faz dez anos, *Signy* o manda para a floresta, onde deverá encontrar *Sigmund* e ajudá-lo a se vingar de *Siggeir*. O garoto agora tem que passar em um teste: *Sigmund* dá ao garoto um saco de farinha e pede que prepare a massa para fazer pão, enquanto ele, *Sigmund*, vai buscar lenha para a fogueira. Quando *Sigmund* retorna, pergunta ao garoto se a massa estava pronta. O garoto diz que não teve coragem de enfiar a mão no saco de farinha, pois havia algo lá dentro. Assim, vendo a covardia de seu filho, *Signy* fala a *Sigmund*: “Pega-o e mata-o, então, por que haveria alguém assim viver mais?” (VÖLSUNGASAGA, VI). E assim ele o faz. Um ano se passa e *Signy* manda seu outro filho e o mesmo teste e resultado acontecem.

Signy então troca sua aparência com uma bruxa (mulher de *seidr*, magia) e vai ao encontro de seu irmão, com o qual se deita durante três noites. Assim, *Signy* retorna à sua casa e à sua aparência. O tempo passa e ela dá à luz um filho de *Sigmund*, grande, forte e belo, como um verdadeiro descendente de *Volsung*. A ele *Signy* da o nome de *Sinfjolph*.

10.4025/6cih.pphuem.501

Dez anos se passam e *Signy* manda *Sinfjolt* à casa de *Sigmund*, na floresta. Quando o mesmo teste é aplicado a *Sinfjolth*, este enfia a mão no saco de farinha, sem pensar duas vezes e começa a preparar a massa. Quando *Sigmund* retorna, pergunta a *Sinfjolth* se ele não havia reparado que havia algo no saco. Assim responde *Sinfjolth*: “Eu desconfiei que havia algo se mexendo na massa quando eu comecei a amassar, mas eu amassei tudo junto, tanto a massa e que foi nela, o que quer que fosse.” (VÖLSUNGASAGA, VII). *Sigmund* então ri e fala que no saco de farinha havia uma cobra peçonhenta. É dito que *Sigmund* era tão forte que poderia ingerir o veneno da cobra, mas que *Sinfjolth* somente o suportaria sobre a pele, não podendo nem comê-lo nem bebê-lo.

Pai e filho vivem juntos na floresta agora, embora *Sigmund* acredite que *Sinfjolth* seja filho de *Siggeir*. Um dia, enquanto caçavam na floresta, eles encontram dois filhos de um rei descansando, com suas peles de lobo penduradas próximas a eles. *Sigmund* e *Sinfjolth* pegam as peles de lobo e as colocam, não conseguindo mais tirá-las. Eles então assumem a natureza do animal, falando em uivos e compreendendo tal linguagem.

Os dois combinam que enfrentariam no máximo sete homens, quando estivessem sozinhos e caso algum deles se deparasse com mais de sete, deveria uivar pedindo ajuda. Assim o faz *Sigmund*, quando se depara com tal cenário. *Sinfjolth*, entretanto, enfrenta onze homens sozinho, sem pedir ajuda para *Sigmund*. *Sinfjolth* mata todos os homens, mas se fere no processo.

Quando *Sigmund* chega até *Sinfjolth* e pergunta porque ele não chamou por ajuda, *Sinfjolth* debocha de *Sigmund*, dizendo que ele não precisava de ajuda contra onze, como ele precisou contra sete.

Sigmund avança sobre *Sinfjolth*, mordendo-lhe a garganta e carrega-o para casa, em suas costas. Um corvo aparece, nesse momento, trazendo uma erva. *Sigmund* pressiona a folha sobre a ferida e essa é curada imediatamente. Finalmente, eles conseguem tirar as peles de lobo. Assim, eles as queimam, desejando que mal nenhum recaia mais sobre eles.

Os dois vão até *Siggeir* em busca da tal almejada vingança, mas são capturados. Com a ajuda de *Signy* e da poderosa espada, presente de *Odin*, os dois escapam, vão até o salão de *Siggeir* e ateam fogo. *Siggeir*, em desespero, pergunta

10.4025/6cih.pphuem.501
por que ele fez isto, ao que *Sigmund* responde: "Eis-me aqui", diz *Sigmund*, "com *Sinfjotli*, filho da minha irmã, e nós achamos que tu deves saber bem que os Volsungos ainda não estão todos mortos." (VÖLSUNGASAGA, VIII)

Signy beija irmão e filho e entra para morrer no salão em chamas. *Sigmund* e *Sinfjolth* retornam para as terras de sua família, onde *Sigmund* se torna um grande Rei e *Sinfjolth*, um famoso guerreiro. Ele toma por esposa *Borghild* e com ela tem dois filhos: *Helgi* e *Hámund*. Conta-se que quando *Helgi* nasceu, norns vieram dizendo que ele se tornaria o mais renomado dos reis.

A história da morte de *Sinfjolth* é contada, na volsungasaga e no poema *Fra Dautha Sinfjoltla*, da seguinte maneira: *Sinfjolth* e o irmão de *Borghild*, sua madrasta, cortejavam a mesma mulher e devido a esse fato, *Sinfjolth* matou o irmão de *Borghild*. Quando *Sinfjolth* retorna à casa de seu pai, *Borghild* tenta matá-lo servindo-lhe bebida envenenada. Duas vezes *Sinfjolth* recusa a bebida e *Sigmund* a toma em seu lugar. Uma terceira vez lhe é oferecida e, dessa feita, aceitando, *Sinfjolth* cai morto ao tomar o veneno.

Sigmund carregou-o por um longo caminho em seus braços e chegou a um fiorde estreito e longo, onde havia um pequeno barco com um homem dentro, que se ofereceu para levar *Sigmund* através do fiorde. Mas quando *Sigmund* colocou o corpo no barco, a embarcação ficou cheia. O homem disse para *Sigmund* dar a volta na extremidade interna do fiorde. Em seguida, o homem empurrou o barco e desapareceu. (FRA DAUTHA SINFJOLTLA).

Sobre a morte de *Sigmund* voltemos à *Volsungasaga*. *Sigmund*, já velho, entra em guerra com outro rei. A vitória parecia garantida para *Sigmund*,

Mas agora, quando a batalha tinha durado um certo tempo, veio um homem à luta, vestido com um manto azul e com um chapéu caído na cabeça. Era caolho e, carregando uma lança em sua mão, partiu contra o Rei *Sigmund*, pressionando a lança contra ele. Quando *Sigmund* investiu contra o velho com sua espada, ela bateu na lança e se partiu ao meio.(VÖLSUNGASAGA, XI)

O rumo da batalha muda e cai morto o rei *Sigmund*. Assim termina a narrativa de *Sigmund* e *Sinfjolth*.

10.4025/6cih.pphuem.501

Inicialmente, há o afastamento. *Sinfjolth* é mandado para junto do pai. De acordo com Campbell, “a criança do destino tem de enfrentar um longo período de obscuridade.” (1997, p.70). Ela deve adentrar o reino do desconhecido e receber a influência de alguma entidade. Para *Sinfjolth*, *Sigmund* não passa de um homem da floresta, afastado da civilização e que transmite todos os ensinamentos necessários para o herói.

Os ritos de iniciação são bem claros. *Sinfjolth* passa por dois, o primeiro quando demonstra coragem ao enfiar a mão no saco de farinha que continha a cobra. No segundo, e mais importante, *Sigmund* morde a garganta de *Sinfjolth* e depois o cura com a erva. A passagem simboliza a morte e o renascimento do herói. Após passar por essa situação, ele pode retirar a pele do lobo e voltar a ser humano.

Eles não são heróis somente pela força do destino. Eles fazem por merecer tal status. As provações são colocadas diante deles “para ver se o pretendente a herói pode realmente ser um herói. Será que ele está à altura da tarefa? Será que é capaz de ultrapassar os perigos? Será que tem a coragem, o conhecimento, a capacidade que o habilitem a servir?” (CAMPBELL, 1990, p.139)

A presença do deus *Odin* é atestada na narrativa. É ele quem enfia a espada na árvore e a dá para *Sigmund*. O deus, então, retorna na última batalha de *Sigmund*, onde enfrenta o herói e causa sua morte. Ele é o barqueiro que aparece para levar *Sinfjolth*.

Tais participações do deus remetem à escatologia viking, o *Ragnarok*. Para se preparar para o *Ragnarok*, *Odin* constrói o *Valhall*, onde recolhe os mais valorosos guerreiros mortos para lutar ao lado do deus na batalha final.

Os guerreiros escolhidos por *Odin* eram chamados *Einherjar*, que significa “aquele que luta sozinho”. Snorri Sturluson descreve, na *Edda em Prosa*, que, ao longo do dia, os guerreiros mortos, reunidos em *Valhall*, realizam batalhas entre si. Essas batalhas renovavam-se todos os dias e os guerreiros, uma vez mortos, não poderiam morrer novamente. Desse modo, ao fim do dia, após passarem horas batalhando, os guerreiros se juntavam a *Odin*, em *Valhall*, para banquetear e festejar ao lado de seus companheiros, para, no próximo dia, voltarem a lutar entre si, num processo que se estenderia até o *Ragnarok*,

10.4025/6cih.pphuem.501

Vafthruthnir falou: 41. "Os einherjar todos | no salão de Othin a cada dia saem para combater; Eles derrubam uns aos outros, | e saem da luta todos curados completamente para em breve se sentar." (VAFTHRUTHNISMOL, 41)

Morin argumenta que os duplos "perpetuam para além da morte, suas atividades próprias, seu tipo de vida." (MORIN, 1997, 138). Assim, podemos conceber a rotina dos *Einherjar* como a idealização do pós morte para o guerreiro Viking.

Davidson avalia que aquele que morresse em nome de *Odin* e mostrasse seu valor, teria seu lugar garantido ao lado de *Odin*, em *Valhall*: "A ideia de entrar no palácio de *Odin* após a morte é bem sustentada por evidências da literatura. Aqueles que morriam a serviço do deus, através de uma morte violenta em batalha ou sacrifício, ganhavam entrada em seu reino" (DAVIDSON, 2004, p.127).

Schjødt compartilha a mesma opinião. Para o autor, apesar de que, a partir de várias fontes, as pessoas dominantes teriam seu lugar ao lado de *Odin* após suas mortes, parece também que os "guerreiros em geral, ou pelo menos alguns guerreiros, iriam encontrá-lo depois que eles fossem mortos. (2011, p.279).

Ainda, se pensarmos nos ritos funerários, amuletos, armas, *berserkir* e nas próprias narrativas mitológicas, nos parece mais provável que qualquer guerreiro valente morto em batalha pudesse ir ao *Valhall*.

Schjødt (2011, p.285) vai além, ao afirmar que não era necessário nem mesmo tombar em batalha para ir ao encontro de *Odin*. O autor argumenta que existiam ritos de iniciação, ou ritos realizados no leito de morte, onde a pessoa era marcada com a ponta de uma lança. Como sabemos, a lança é um símbolo de *Odin* e, assim, a pessoa marcada estaria oferecendo a si própria e sua lealdade ao deus. No caso do ritual ser feito no leito de morte, Ellis conclui que "ele é marcado com uma ponta de lança antes da morte, uma vez que somente por meio de armas pode ser adquirida a entrada para o mundo dos deuses" (ELLIS, 1968, p.32). Lembremos que o herói *Sinfjolth* não tombou em batalha, mas sendo ele um guerreiro de *Odin*, foi recolhido pelo próprio deus e recebido no *Valhall*.

Ao analisarmos o papel dos *Einherjar*, observamos a característica de "traidor", atribuída a *Odin*, e vemos que tal papel do deus não é de tão simples

10.4025/6cih.pphuem.501
atribuição. A escolha dos melhores guerreiros eventualmente acarreta a posição do deus de fazê-los tombar em batalha. O poema *Eiríksmál* nos dá uma boa imagem disso:

Odin acordou de manhã e chorou, enquanto abria seus olhos, com o seu sonho ainda fresco em sua mente: - '[...]Eu espero pela vinda de alguns chefes nobres da terra e por isso o meu coração está feliz.' Brage, conselheiro de *Odin*, agora desperta, com um grande estrondo, que é ouvido e grita: -'O que é esse estrondo, como se mil homens ou algum grande exército fossem dando passos firmes - as paredes e os bancos estão rangendo com isso - como se Balder estivesse voltando para o salão de *Odin*'?

"*Odin* responde: '-Certamente falas tolamente, bom Brage, embora tu sejas muito sábio, treveja para Eirik, o rei, que está vindo para o salão de *Odin*'"

"Então, voltando-se para seus heróis, ele grita: '-Sigmund e Sinfjotle, vão depressa ao encontro do príncipe! Perguntem se ele é Eirik, pois é ele que procuro! '.

"Sigmund pergunta: '-Por que esperas tu mais por Eirik, o rei, ao salão de *Odin*, do que para os outros reis?'

"*Odin* responde: '-Porque ele vermelheceu sua marca, e empunhou sua espada sangrenta em muitas terras.'

"Diz Sigmund: '-Por que o rei da vitória o roubou então, vendo que tu pensavas ele tão bravo?'

"*Odin* respondeu: '-Porque não se sabe certamente, quando o lobo cinzento virá sobre o trono do deus' (EIRÍKSMÁL)

O lobo cinza mencionado não é outro senão *Fenrir*, fazendo referência ao *Ragnarok* que se aproxima. Além do rei Eirik, que é "traído" por *Odin*, no excerto acima aparecem *Sigmund* e *Sinfjolth*. *Sigmund*, como vimos, também sofreu a mesma "traição" de *Odin*, enquanto *Sinfjolth* foi levado ao *Valhall* por *Odin* em pessoa, disfarçado de barqueiro.

Apesar de *Odin* estar relacionado com a coletividade dos guerreiros, o mito do deus recebendo os guerreiros no *Valhall* para serem parte dos einherjar,

pode ser interpretada como parte de uma pronunciada ideologia masculina do guerreiro, associada às camadas superiores da sociedade ocidental escandinava. Ao ligar a escatologia individual com a escatologia cósmica, uma ideologia do pós-vida, de uma visão mais ampla foi criada, o que teria forte apelo às elites dos guerreiros escandinavos do Período Viking. (HULTGARD, 2001, p.325)

10.4025/6cih.pphuem.501

Desse modo, é possível identificar o papel dos *Einherjar* como uma maneira dos guerreiros Vikings aceitarem que, mesmo lutando e honrando o nome de *Odin*, uma possível derrota no campo de batalha não significaria que o deus os tivesse abandonado, mas sim os escolhido.

Como argumenta Sprague:

Um guerreiro, liderado por um bom chefe, confiante de que ele estava agradando *Odin* e já praticando para o Ragnarok, a batalha final contra os gigantes, tornou-se imbuído de um foco e objetivo tão intensos que ele saía com coração e alma imersos na missão. Um líder tinha que ter destemido em liderar, rejeitar a covardia, possuir honra e coragem, proceder em batalha com um único propósito e sair vitorioso. (SPRAGUE, 2007, p.71)

Tais aspectos estão representados em *Sigmund e Sinfjolth*.

REFERÊNCIAS

FONTES PRIMÁRIAS

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. p.80-84.

VAFTHRUTHNISMOL In: *The Poetic Edda: the mythological poems*. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. Mineola, New York: Dover Publications, INC., 2004. p.68-83.

EIRÍKSMÁL In: STURLUSON, Snorri. *Heimskringla: The chronicle of the kings of Norway*. Blackmask online, 2010.

SVERISSAGA . The Saga of King Sverri of Norway. Translated by Stephnton, Ma. London: University of Oxford, 1899.

VÖLSUNGASAGA. In: *The Volsunga Saga*, with excerpts from the Poetic Edda, anonymous Old Norse and Icelandic mythologies translated by William Morris and Eirikr Magnusson. A PennState Electronic Classics Series Publication, 1888.

BIBLIOGRAFIA

10.4025/6cih.pphuem.501

BRONDSTED, Johannes. *Os Vikings: História de uma Fascinante Civilização*. São Paulo, Hemus, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Pensamento Ltda., 1997.

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CHARTIER, Roger. *À 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.

DAVIDSON, Hilda Roderik Ellis. *Deuses e Mitos do Norte da Europa: uma mitologia é o comentário de uma era ou civilização específica sobre os mistérios da existência e da mente humanas*, São Paulo: Madras, 2004.

ELLIS, Hilda Roderik. *The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*, New York: Greenwood Press, 1968.

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.

HULTGÅRD, Anders. Óðinn, Valhøel and the Einherjar. Eschatological myth and ideology in the late Viking Period. In: STEINLAND, Gro; SIGURÐSSON, Jón Viðar; REKDAL, Jan Erik; BEUERMANN, Ian. *Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and the Faeroes*. BOSTON: Brill, 2011. p.297-328.

LE GOFF, J. *História e Memória*. 4.ed. Campinas: Unicamp, 1996.

MORIN, Edgar. *O Homem e a Morte*, Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997.

O'DONOGHUE, Heather. *From Asgard to Valhalla: The Remarkable History of the Norse Myths*. London: I.B. Tauris, 2007.

SCHJØDT, Jens Peter. The warrior in old Norse religion. In: STEINLAND, Gro; SIGURÐSSON, Jón Viðar; REKDAL, Jan Erik; BEUERMANN, Ian. *Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and the Faeroes*. BOSTON: Brill, 2011. p.269-296.

10.4025/6cih.pphuem.501

SPRAGUE, Martina. *Norse Warfare: Unconventional Battle Strategies of the Ancient Vikings*. New Yourk: Hippocrene Books, 2007.