

# Mitos trágicos, projéteis mágicos: as narrativas míticas do deus Balder enquanto vestígios de um repertório de magias ofensivas na Escandinávia Medieval

Tragic myths, magic projectiles: the mythical narratives of Baldr as vestiges of a repertoire of offensive magic in Medieval Scandinavia

Victor Hugo Sampaio Alves<sup>1</sup>

## RESUMO

Uma das narrativas míticas mais marcantes da mitologia nórdica diz respeito à morte do deus Balder, atingido por um ramo de azevinho. A importância desse mito é tamanha que ele é tido pelo evento que precede o Ragnarök, o fim dos deuses e homens. Nosso objetivo é analisar esse mito em suas conexões com certos tipos de magia ofensiva praticadas por especialistas religiosos entre os povos da Escandinávia Medieval, levantando a hipótese de que o mito da morte de Balder seja um vestígio mnemônico da crença em projéteis mágicos que podiam causar dano ou até mesmo levar à morte.

**Palavras-chave:** Mitologia nórdica. História da Magia. Escandinávia Medieval.

## ABSTRACT

One of the most impressive myths from Norse mythology is the one regarding the death of Baldr, who is struck by a mistletoe. The importance of this myth is such that it antecedes Ragnarök, the end of gods and men. The purpose of this paper is to analyze this myth in connection to certain types of offensive magic practiced by the ritual specialists of the Medieval Scandinavian peoples. Our hypothesis is that the myth of Baldr's death is a mnemonic vestige of the belief in magical projectiles which were believed to cause harm or even death.

**Keywords:** Norse mythology. History of Magic. Medieval Scandinavia.

## Introdução

A palavra “mito” encontra-se tão profundamente preenchida por tanta carga semântica ideológica, embora muitas vezes implícita, que o próprio campo de estudos da mitologia e da análise dos mitos produz poucas reflexões epistemológicas a respeito do que é que buscamos exatamente quando pesquisamos determinado mito ou conjunto de mitos. Dentre as diversas

<sup>1</sup> Doutor em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba (2023). E-mail: victorweg77@gmail.com

perspectivas e definições podemos identificar duas grandes tendências acadêmicas: uma delas compreende o mito enquanto narrativa (ainda que os critérios para se delimitar o que exatamente constitui uma narrativa sejam variáveis); e a outra enxerga o mito enquanto modelo estrutural para pensarmos e compreendermos o mundo (Frog, 2018, p. 2).

Uma terceira perspectiva que surgiu recentemente foi a do discurso mítico. Propondo um olhar mais abrangente, a teoria do discurso mítico propõe que os mitos podem ser vistos como o fio condutor dos discursos, teorias e entendimentos contemporâneos de determinado povo a respeito da existência, do mundo circundante, do coletivo e da própria construção da subjetividade. É no mito que essas estruturas mentais se reúnem e tornam-se passíveis de serem manifestadas, comunicadas e transformadas por meio de uma linguagem poética e metafórica, ditada pelos elementos simbólicos específicos pertencentes a cada tradição mitológica. Viabiliza-se, assim, o engajamento afetivo dos sujeitos para com as teorias compartilhadas de sua cultura, e é precisamente esse engajamento que permite que a mentalidade e as percepções de seu contexto sejam (re)validados, perpetuados e, em alguns momentos, transformados: ao invés de operar de maneira lógica e linear, o mito apoia-se na linguagem metafórica para instituir uma ordem de sentidos sobre o mundo, gerando verdades vistas como fundamentais e respondendo a questões tanto culturais quanto existenciais (Siikala, 2012, p. 21; Frog, 2018, p. 3). As narrativas mitológicas acabam tornando-se um repositório cognitivo em potencial, passível de ser analisado, em termos históricos, por nós para que compreendamos os esforços feitos pelas comunidades e pessoas de determinado povo/contexto passado ou contemporâneo para criarem uma imagem mnemônica coletiva de suas origens e para que consigam com ela se relacionarem de alguma forma (Ólason, 2018).

Alinhados a esta última perspectiva, propomos analisar duas narrativas mitológicas oriundas do contexto escandinavo medieval em torno da morte do deus Balder, conectando-as em seguida a uma série de evidências de que dispomos a respeito de um tipo de magia ofensiva praticada não apenas pelos nórdicos (ou “vikings”) medievais, mas também por outros dois povos que habitavam o território escandinavo: os sámis e os balto-fínicos. O argumento que defenderemos é o de que as narrativas mitológicas que descrevem Balder sendo morto por um azevinho (*viscum album*) arremessado em sua direção constituem uma imagem mnemônica reveladora da crença em projéteis mágicos que podiam ser lançados contra uma pessoa visando lhe causar dano ou matá-la. Essa investigação também confere peso ao argumento já lançado anteriormente por certos estudos (Frog, 2019; Alves, 2023a) de que o corpo era concebido na Escandinávia Medieval em termos de penetrabilidade x impenetrabilidade.

Começaremos contextualizando o deus Balder e as fontes documentais a respeito de sua morte, recorrendo em seguida a diversos materiais literários que apontam para a existência da crença em certos especialistas religiosos tidos por capazes de enviarem projéteis mágicos em direção a seus alvos.

## O deus Balder

De acordo com as fontes Islandesas<sup>2</sup>, Balder<sup>3</sup> era filho dos deuses Óðinn e Frigg. Ele é descrito como tendo beleza ímpar, além de ser justo, ponderado, puro e defensor da paz:

O segundo filho de Odin é Baldr, e há coisas boas para dizerem a seu respeito. Ele é o melhor e todos o elogiam. Sua aparência é tão bela e ele é tão reluzente que luz emana dele, e há uma planta tão branca que ela é chamada de cílio de Balder. Ela é a mais branca de todas as plantas, e à partir disso você consegue saber o quão belos são seu corpo e seu cabelo. Ele é o mais sábio dos Æsires<sup>4</sup>, da fala mais bela e o mais piedoso, mas uma de suas características é também a de que nenhuma de suas decisões acaba sendo realizada. Ele vive em um lugar chamado Breidablik. Fica no céu. Nenhuma coisa impura é permitida lá (*Gylfaginning* 21, tradução nossa)<sup>5</sup>.

É fácil notar que as características prontamente elencadas sobre Balder visam conferi-lo elevado *status* ao ressaltar suas qualidades de pureza, justiça e beleza. Interessante notar que, muito antes de sua associação à pureza no Cristianismo, a cor branca esteve relacionada à sacralidade e à cor dos deuses desde a Antiguidade, como entre os povos habitando as regiões do Egito, Anatólia, Mesopotâmia e Pérsia; os druidas celtas, ao que tudo indica, vestiam-se de branco no momento de colher plantas mágicas como o azevinho (Pastoureau, 2023, p. 25). O branco costuma ser também designado como “a cor do candidato”: aquele que sabe-se que em breve mudará de condição e de estado; é uma cor de passagem que ilustra momentos transitórios entre diferentes estados da existência, como a morte<sup>6</sup> (Chevalier & Gheerbrant, 2001, p. 142); o mito de Balder, veremos, ilustra justamente seu morrer como situado num estado fronteiro entre sua vida conforme a vivia no mundo dos deuses e sua vida, depois de morto, no submundo

<sup>2</sup> O problema das diferentes fontes e as discrepâncias entre elas será abordado no próximo tópico.

<sup>3</sup> Para uma breve introdução ao deus Balder em língua portuguesa, ver Maltauro (2015).

<sup>4</sup> Nome dado à principal família divina do panteão nórdico.

<sup>5</sup> “Odin’s second son is Baldr, and there is good to be told of him. He is best and all praise him. He is so fair in appearance and so bright that light shines from him, and there is a plant so white that it’s called after Baldr’s eyelash. It is the whitest of all plants, and from this you can tell his beauty both of hair and body. He is the wisest of the Æsir and most beautifully spoken and most merciful, but is one of his characteristics that none of his decisions can be fulfilled. He lives in a place called Breidablik. This is in heaven. No unclean thing is permitted to be there” (*Gylfaginning* 21). Disponível em: *The Prose Edda*. Tradução e notas por Anthony Faulkes. Londres: Everyman, 1995, p. 23.

<sup>6</sup> Outro destaque conferido à cor branca nas fontes escritas diz respeito à poderosa feiticeira Thorbjörg, na *Eiríks saga rauða* 4, que é descrita vestindo luvas brancas e um capuz também nesta cor, ressaltando um simbolismo atrelado à magia. Já na cultura material, algumas sepulturas da região da Gotlândia (Suécia) datadas da Era Viking contêm ossadas de mulheres jovens usando colares com contas tingidas de branco, o que pode indicar que a cor fosse um marcador social para mulheres percebidas como sexualmente imaturas e, possivelmente, indisponíveis nesse sentido (Thedéen, 2010, p. 113).

de Hel<sup>7</sup>. No entanto, se por um lado encontramos enumerados os traços de Balder que, em sua totalidade, o posicionam como uma divindade de atributos unicamente positivos, por outro somos avisados da impermanência (ou até mesmo impossibilidade) de implementação de seus desejos e vontades no cosmos.

Sendo assim, tudo indica que, dentro das mitologias e religiões nórdicas pré-cristãs, Balder tenha sido visto como uma divindade em que convergiam exclusivamente características positivas, uma vez que apenas afirmações desta natureza são feitas a seu respeito no *corpus* mitológico (Dumézil, 1973, p. 59; Turville-Petre, 1964, p. 106). É possível que ele tenha sido uma espécie de contraponto à cosmovisão germânico-escandinava fortemente centrada em Óðinn, ou seja, constituída por uma ideologia marcial e belicosa (Puhvel, 1989, p. 213; sobre agressividade e ideologia guerreira na cosmovisão e magia nórdicas, ver Price, 2019, cap. 6).

A tradição narrativa desenvolvida na Escandinávia Medieval em torno de Balder se detém apenas sobre o episódio que trata de sua morte<sup>8</sup>, diferentemente de outros deuses, como Þórr e Óðinn, em torno dos quais abundantes tradições narrativas surgiram. O quadro complica-se ainda mais ao tentarmos identificar práticas de culto destinadas a Balder, pois apesar de seu nome ocorrer algumas poucas vezes na toponímia, principalmente em alguns lugares da Dinamarca e no sul da Noruega<sup>9</sup>, não há qualquer evidência de que tenha existido um culto organizado ao deus (Davidson, 1994, p. 75; Abram, 2019, p. 94). Além de sua total ausência na toponímia da Islândia, Suécia e norte da Noruega, as esparsas aparições do nome de Balder na região dinamarquesa terminam por ser inconclusivas (Brink, 2007, p. 121-122) e não são o suficiente para levantarmos a hipótese um culto destinado ao deus (Lindow, 2020, p. 1.325).

A etimologia de seu nome reforça as características de beleza, realeza e pureza. Para Hilda Davidson (1990, p. 183), seu nome teria se derivado do anglo-saxão *baldæg* e significaria “dia claro”; Anatoly Liberman (2016, p. 297) elevou ainda mais essa concepção e defendeu que o nome de Balder significaria “reluzente”, “brilhante”, o que, segundo o autor, seria indício de que o deus teria sido percebido enquanto divindade celestial no passado germânico. É possível que

<sup>7</sup> Na mitologia nórdica é a regente do mundo dos mortos, filha de Loki com a gigante Angrboda (Lindow, 2001, p. 172).

<sup>8</sup> Talvez o único indício de uma tradição continental em torno de Balder seja encontrada na segunda fórmula mágica d’Os *Encantamentos de Merseburg (die Merseburger Zaubersprüche)*, preservados em um manuscrito redigido em alto alemão antigo, datado do século IX/X. Os versos contam como o cavalo de Balder havia torcido sua pata, até que o deus Wotan (precursor germânico de Óðinn) pronuncia um encantamento sobre seu ferimento para curá-lo (ver Bragança, 2015, p. 164).

<sup>9</sup> O nome *Baldæg*, análogo a Balder, é encontrado em algumas genealogias de reis da Inglaterra Anglo-Saxã listadas como relacionadas à realeza danesa (Davidson, 1990, p. 183). Existe uma curiosa ocorrência do nome conferido ao salão de Balder na *Edda em Prosa*, o *Breiðablik*, numa toponímia em solo dinamarquês, sobre a forma de Bredebliche (Simek, 2007, p. 27). Dessa forma, conforme defende Simek (2007, p. 27), é possível que Balder tenha sido o ancestral mítico da família real dinamarquesa, tal como o deus Freyr era visto como o ancestral mítico da família real sueca.

haja alguma relação com a palavra em inglês antigo *bealdor* (“senhor”) (Simek, 2007, p. 28; Puhvel, 1989, p. 214). A maioria dos escandinavistas contemporâneos, contudo, discordam desta última possibilidade (cf. Lindow, 2020, p. 1.324), favorecendo a hipótese de que o nome de fato designaria sua beleza reluzente e “solar”: inclusive, o deus finlandês Lemminkäinen, com quem Balder divide uma série de semelhanças (como a estória trágica e as características de beleza), era também conhecido por seus traços solares e diurnos, sendo chamado de *päivän poika* (“o menino-sol”) (Siikala, 2002, p. 315).

Existem duas principais tradições narrativas acerca do mito da morte de Balder: a primeira é a tradição islandesa conforme consta na *Edda em Prosa*<sup>10</sup> cuja autoria é atribuída a Snorri Sturluson; a segunda é a versão continental composta pelo dinamarquês Saxo Grammaticus em sua *Gesta Danorum*<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Supõe-se que Snorri teria escrito a *Edda em Prosa* por volta de 1220 d.C. A *Edda em Prosa* é dividida em três capítulos e um prólogo, considerado por muitos como apócrifo. Trata-se de uma explicação, dentro do racionalismo cristão e da tradição evemerista, acerca das origens da religião pagã nórdica. Dentro dessa ótica, os deuses da religião pré-cristã foram definidos como antigos heróis e magos, descendentes do rei Príamo, que teriam migrado após a queda de Troia. No prólogo é explicado como, durante seu percurso rumo ao norte, esses heróis fizeram grandes feitos a ponto de passarem por um processo de apoteose e começarem a ser tidos por deuses (Langer, 2015b, p. 143). Tal explicação faz parte de uma tradição cristã de integrar os deuses pagãos à história da humanidade, tornando-os mais humanos e menos divinos. A *Edda em Prosa* consiste numa grande tentativa erudita e antiquária de registrar as crenças de seus antepassados sem um olhar julgador e preconceituoso (apesar de que certamente podemos indagar até que ponto essa imparcialidade foi sustentada). Estas crenças, mesmo já fazendo parte do que era o passado dos povos nórdicos, ainda era relevante para que se entendesse como sua poesia antiga era feita, poesia essa que Snorri sem dúvida gostaria de ver preservada e cujos reflexos faziam reconhecidamente parte da cultura islandesa do momento. Aliás, foi movido pelo próprio interesse de preservação desse material poético e sua ars poetica que Snorri deu razão de ser à sua obra. Conforme lembra Langer (2015a, p. 144), devemos manter em mente que Snorri Sturluson foi ninguém menos do que a primeira pessoa a tratar a mitologia nórdica de uma perspectiva acadêmica (aos moldes da época), unindo e selecionando o material de forma sistêmica. As atitudes do autor para com os mitos trazidos não se mostram moralistas; Snorri não faz juízos de valor e evita outras atitudes típicas de sua época, como a condenação dos costumes e religião pagãos ou a equalização das divindades com demônios.

<sup>11</sup> Composta pelo dinamarquês Saxo Grammaticus entre os anos de 1216 e 1233, a *Gesta Danorum* (“Feitos dos Dinamarqueses”) apresenta a história do povo dinamarquês dividida em dezesseis livros, que podem ser agrupados tematicamente da seguinte forma: a descrição dos dinamarqueses e sua história até o nascimento de Cristo (livros 1-4); sua conversão ao cristianismo (livros 5-6); o crescimento e desenvolvimento em torno de Lund (livros 9-12); e, por fim, sua história então contemporânea (livros 13-16). Os livros de 1 a 9 são de particular interesse para buscar por narrativas lendárias e mitológicas elencadas por Saxo – e, claro, apresentadas como sendo históricas (Orchard, 1997, p. 137). Saxo era extremamente erudito. Escreveu sua obra em latim e foi devedor de uma herança intelectual da literatura romana, tendo principalmente Virgílio e Horácio como modelos intelectuais, o que é perceptível inclusive em seu estilo e opções de escrita. Seu léxico e escolhas de vocabulário também apontam para uma forte latinização típica do eruditismo medieval. Os nomes de divindades não passaram incólumes por esse processo: o nome de Balder, por exemplo, aparece como Balderus, o de Høðr, como Høtherus, etc. Ao contrário de Snorri Sturluson, Saxo Grammaticus não foi exatamente movido por um interesse antiquário: seu objetivo era argumentar que a religião pagã havia enganado seus antepassados dinamarqueses: alinhando o passado de seu povo ao das culturas europeias vistas então como sendo de grande prestígio (como a romana, cujo povo também havia sido ludibriado pelo paganismo anteriormente), Saxo defendia, nas entrelinhas, que o paganismo entre os dinamarqueses tampouco os afastou de feitos

Diversos outros materiais<sup>12</sup>, contudo, fazem alusões mais ou menos pontuais ao deus e ao episódio de sua morte: na poesia escáldica<sup>13</sup> o deus é citado no poema *Eiríksmál*, composto como elegia a um rei nórdico do século X, onde é dito que o barulho dos reis mortos banqueteados em Valhalla soava “como se Balder estivesse retornando ao salão”; e no *Húsdrápa*, composto próximo ao fim do século X, que descreve a procissão funerária e a consternação por conta de sua morte. Já na poesia éddica<sup>14</sup> encontramos a narrativa quase que completa (se comparada aos materiais prosaicos) no poema *Baldrs draummar* (“O sonho de Balder”); outros poemas, apesar de não focarem em Balder, aludem explicitamente a sua morte, como o *Lokasenna* e o *Vafthrúðnismál*. Há também informações importantes no poema *Völuspá*, na sua versão R (presente no manuscrito chamado *Codex Regius*), que faz alusão ao episódio da morte do deus (Lindow, 2020, p. 1.305).

Sabemos que essas fontes literárias, todas parte da tradição que chamamos de “nórdica ocidental” (Noruega e Islândia) constituem os materiais nos quais Snorri Sturluson se embasou para escrever sua versão da narrativa (Turville-Petre, 1964, p. 108; Davidson, 1990, p. 188; Lindow, 2020, p. 1.317).

Por sua vez, as fontes usadas por Saxo Grammaticus são mais obscuras. Conforme vimos, o autor estava constantemente preocupado em alinhar a estética de sua obra ao ideal erudito latino; além disso, como queria apartar-se

---

gloriosos. Dessa forma, o erudito acabou claramente distanciando-se do paganismo e dos mitos pagãos que elencou, narrando-os de forma a afastar também sua audiência do paganismo – contudo, ele nunca condenou abertamente a religião nativa e seus mitos (Abram, 2019, p. 274).

<sup>12</sup> Por questões de espaço e escopo, nossa proposta se debruça exclusivamente sobre as fontes documentais literárias nas quais o mito da morte de Balder é narrado. Conforme mencionamos, não existem evidências em torno de algum culto a Balder durante a Era Viking ou no Medieval; sendo assim, conforme era de se esperar, não existe na cultura material uma tradição iconográfica clara em torno da figura do deus. Na década de 1970 Klaus Hauck, pesquisador alemão, levantou a hipótese de que certas bracteatas do Período das Migrações ilustravam a cena da morte de Balder. No entanto, essa teoria tem sofrido críticas desde os anos 90, e diversos autores têm apontado falhas metodológicas na análise do autor (para um resumo da teoria de Klaus Hauck e os questionamentos por ela sofridos consultar Langer, no prelo, p. 38).

<sup>13</sup> A grande maioria das poesias compostas na Escandinávia Medieval, sobretudo na Islândia, costuma ser caracterizada como escáldica. Seu nome vem da palavra em nórdico antigo *skald* (mais tarde, *skáld*), que significa “poeta”, sendo esse provavelmente o termo mais comum, à época, para se referir a textos em verso relacionados à Escandinávia da Era Viking/Medieval. Se adotarmos uma definição mais ampla do termo, “escáldica” seria toda poesia composta pelos escaldos, esses poetas das cortes nórdicas entre os séculos IX e XIV. Nesse sentido, pode-se inclusive dizer que a poesia escáldica era o modo mais dominante nas produções versificadas da Islândia e Noruega medievais. Ela pode ser contrastada com a poesia éddica tanto na questão temática das composições como também a respeito de autoria, versificação, métrica e estilo. Embora estudiosos como Margaret Clunies-Ross sugiram o abandono de tal distinção nós optamos por mantê-la aqui para que o leitor saiba com mais precisão a qual tradição estamos nos referindo: se à poesia composta por escaldos, ou a que consta no *Codex Regius* (e, por isso, *éddica*) (Clunies-Ross, 2005, p. 13-14).

<sup>14</sup> “Poesia éddica” refere-se ao tipo específico de poesia encontrada em um manuscrito islandês conhecido como *Codex Regius*, datado da segunda metade do século XIII. O manuscrito, comumente chamado de *Edda Poética*, contém uma série de poemas mitológicos e heróicos que não possuem relação direta entre si, mas que são protagonizados por diversos deuses da mitologia nórdica (Langer, 2015b, p. 147).

intelectualmente do passado pagão que estava a descrever, Saxo coloca-se como observador externo de um sistema cultural que teria forjado esses mitos, mas não elenca como teria obtido seu conhecimento acerca da mitologia nórdica. Esse detalhe fica ainda mais obscuro ao considerarmos que não há qualquer outra evidência dinamarquesa do período que ateste a circulação, em pleno século XII, de tradições poéticas ou outros conteúdos pagãos de maneira vívida, ao contrário do que conseguimos vislumbrar na Islândia do mesmo período, por exemplo (Abram, 2019, p. 272-273).

Conforme elencaremos, sua versão do mito possui diversos elementos em comum à versão de Snorri; a morte de Balder, o uso de uma arma com propriedades especiais e memoráveis para fazê-lo; Óðinn busca vingança pela morte de seu filho, etc. Contudo, as diferenças entre as duas versões são notáveis: Loki, que desempenha uma função essencial e diretamente relacionada à morte de Balder no relato de Snorri está completamente ausente da narrativa de Saxo, por exemplo. Isso faz com suspeitemos de que Saxo tenha tido acesso a tradições em torno de Balder que distanciavam-se da tradição islandesa, provavelmente acessíveis apenas em formato de oralidade no território dinamaquês ou nas tradições nórdicas orientais (Dinamarca e Suécia) como um todo<sup>15</sup> (Turville-Petre, 1964, p. 144). Essa discrepância entre as diferentes narrativas talvez também indique que ambos os compositores medievais precisaram lidar com fontes obscuras, contraditórias e confusas para embasarem sua narrativa (Davidson, 1990, p. 187). A maior diferença entre os dois relatos é que Saxo, buscando evemerizar a narrativa ao máximo possível, representa Balder como um nobre cavaleiro, porém mero mortal (Davidson, 1990, p. 189); talvez numa tentativa de conectá-lo à estória fundacional do reino dinamarquês (Lindow, 2020, p. 1.315).

A narrativa oferecida na *Edda em Prosa* é a mais completa, uma vez que Snorri Sturluson faz um apanhado em torno do que as fontes islandesas traziam de modo fragmentado, incluindo também algumas informações novas, como a tentativa de resgatar Balder do submundo de Hel (Lindow, 2020, p. 1315). Podemos resumir o enredo da seguinte forma: Balder é acometido por um pesadelo que retrata sua morte. Ao contá-lo aos deuses Æsires, Frigg, sua mãe, decide protegê-lo e parte colhendo o juramento de todas as criaturas e coisas (animais, ferro, fogo, pedras, doenças, venenos, etc.), que prometem jamais feri-lo. Em seguida, os deuses se reúnem e decidem se divertirem arremessando diferentes armas e objetos na direção de Balder, já que era impossível machucá-lo dessa forma. Incomodado com o que está vendo, Loki<sup>16</sup> transforma-se e assume a

---

<sup>15</sup> Por exemplo, ao longo de sua obra Saxo menciona diversos locais da Dinamarca em que supostamente diversas tradições sobre Balder existiam (Turville-Petre, 1964, p. 114).

<sup>16</sup> A figura de Loki é permeada por mistérios e incertezas de diferentes tipos. Primeiramente porque, apesar de suas constantes aparições nas narrativas mitológicas, não existem evidências de que teria havido qualquer tipo de culto a Loki na Escandinávia medieval (Davidson, 1990, p. 177; Turville-Petre, 1964, p. 80; Simek, 2007, p. 195) e seu nome tampouco consta na toponímia sagrada da região escandinava (Brink, 2007). Em segundo lugar, é no mínimo estranho que, enquanto os outros deuses do panteão nórdico têm suas funções e áreas de regência descritas de maneira clara nas fontes literárias medievais, os mitos não atrelam Loki a funções específicas (Simek, 2007, p. 195; Price, 2019, p. 267). Em linhas gerais, nos mitos Loki costuma encarnar a típica figura do

forma de uma mulher anciã, aproximando-se de Frigg em seguida e enganando-a, conversando até descobrir que Frigg não havia pedido juramento ao azevinho, uma vez que o achou muito jovem e inofensivo. Loki, então, desce até a terra para buscar um azevinho e, retornando, entrega-o nas mãos de Hodr, o deus cego. Loki o convida para participar da brincadeira e, guiando sua mão, o faz arremessar o azevinho na direção de Balder, que prontamente cai morto no chão. Percebendo o que aconteceu, os deuses põem-se a chorar, e Óðinn é o que melhor compreende o que está em jogo<sup>17</sup>. O restante da narrativa trata-se de tentar reaver Balder do mundo dos mortos.

Na versão de Saxo Grammaticus, Hotherus (Hodr) e Balderus (Balder) são inimigos disputando o trono da Dinamarca e seus exércitos batalham em três ocasiões distintas. Balderus é descrito como sendo filho de Othinus (Óðinn), porém é um semi-deus. Antes da quarta e última batalha, Proserpina (provável personificação de Hel) aparece para Balderus em sonho e, após três dias, ele morre pelas mãos de seu inimigo.

Para além da ausência de Loki, das maiores diferenças entre as versões é que, na *Gesta Danorum*, Balder não é morto pelo azevinho: as descrições em torno de sua morte são muito distintas (Davidson, 1990, p. 183; Turville-Petre, 1964, p. 113). Segundo Saxo, Hotherus assassinou Balder com uma espada mágica chamada *Mimingus*. Na *Edda em Prosa*, o substantivo para azevinho no idioma original é *mistilteinn* (correspondente ao *mistletoe* no inglês moderno) (Zoëga, 1910, p. 201; Cleasby & Vigfusson, 1874, p. 432). O problema é que em islandês antigo muitos nomes próprios conferidos a espadas apresentavam o sufixo *-teinn*, sendo o exemplo mais famoso a *Lævateinn*, citada no poema *Fjölsvinnsmál* 26: além da semelhança ortográfica, o nome desta última espada significa literalmente “ramo-de-dano” (Simek, 2007, p. 185), o que aponta para uma concepção de analogias entre espadas e plantas/árvores. Sendo assim, é possível que Saxo Grammaticus tenha confundido o substantivo *mistilteinn* como sendo o nome próprio de uma espada mágica (Lieberman, 2004, p. 26), tendo em seguida oferecido uma versão latinizada de seu nome.

Concordamos com esta hipótese. Pode parecer estranho que uma planta fosse responsável pela morte de um deus, mas na verdade todo o valor narrativo do mito encontra-se nesta quebra de expectativa: além de ser uma arma inesperada, o uso do azevinho na Escandinávia Medieval era justamente apotropaico, ou seja, acreditava-se que ele conferia proteção (Simek, 2007, p. 218). Ora, foi justamente por isso que Frigg não lhe exigiu o juramento. A outra

---

*trickster*: Loki desfaz inúmeras das oposições binárias constituintes da cosmovisão nórdica e parece habitar a zona marginal entre elas, atuando como o elemento que de alguma maneira as aproxima: não é deus e nem gigante; não habita Ásgard (o mundo dos deuses) e tampouco Jotunheim (mundo dos gigantes); assume a forma de animais; pode mudar seu gênero e até mesmo gestar; é capaz de inúmeros atos indiscutivelmente malignos, mas também fornece valiosíssimo auxílio aos deuses. Acrescentemos a esse balanço o fato de que os *tricksters* também não costumam ser alvo de culto (De Vries, 1933, p. 255; 258) e teremos um quadro que nos aproxima ainda mais de Loki.  
<sup>17</sup> Na cosmologia nórdica, a morte de Balder é o evento que precede e anuncia o Ragnarök, o fim da Era dos deuses e do mundo conforme o conhecemos.

alegação da deusa foi a de que o azevinho seria muito jovem para fazer um juramento: o uso desse motivo narrativo casa perfeitamente com a regulação social da Islândia Medieval, onde os homens que ainda não houvessem atingido a maioria não podiam fazer juramentos e estavam, portanto, fora do sistema legal islandês (Kaplan, 2012, p. 36-50). Assim, o azevinho torna-se um símbolo da impossibilidade de conciliação e da derrocada das expectativas, tanto é que no mito de Balder deparamo-nos nada mais, nada menos do que com a morte de uma divindade. Por essa razão, inúmeros escandinavistas concedem prioridade à versão ocidental (islandesa) do mito de Balder (cf. Liberman, 2004, p. 64; Davidson, 1990, p. 183; Turville-Petre, 1964, p. 113-115).

Dois fatores são essenciais para nossa argumentação. O primeiro é o fato de que, na versão da *Edda em Prosa*, acompanhamos a clara transformação do azevinho de um ramo aparentemente inocente em um projétil mortal semelhante a um dardo (Lindow, 2020, p. 1.307). Assim que, guiado por Loki, Hodr faz o arremesso, conta-se que “O projétil voou até ele, que caiu morto no chão” (*Gyfaðinning* 49)<sup>18</sup>. A versão do poema *Völuspá* que consta no manuscrito R (*Codex Regius*), ao qual Snorri Sturluson provavelmente teve acesso, evidencia a transformação de maneira mais explícita: “À partir daquele ramo que parecia tão franzino surgiu um perigoso dardo venenoso” (*Völuspá R* 32)<sup>19</sup>. Há, portanto, uma clara percepção de que o azevinho tornou-se um dardo, um projétil capaz de causar a morte até mesmo a uma divindade.

O próximo fator diz respeito à ambientação mágica e às proporções aparentemente fundamentais do mito. Na versão de Snorri Sturluson todo o desenrolar da narrativa se dá na morada dos deuses, presenciamos um momento de *shapeshifting* de Loki e, após a morte de Balder, Hermódr, outro filho de Óðinn, toma emprestado o corcel mágico de oito patas do pai, Sleipnir, e cavalga até Hel para tentar retornar com Balder. A própria versão de Saxo Grammaticus também reteve temas mágicos, quando, por exemplo, Hotherus recorre por duas vezes à ajuda das “damas da floresta”<sup>20</sup> (*syluestrium virgines*); ou quando, após a morte de Balder, Othinus busca auxílio mágico de um feiticeiro lapão (sámi<sup>21</sup>) para conseguir obter vingança sobre Hotherus (Turville-Petre, 1964, p. 113). Não esqueçamos que, em ambas as versões, a morte de Balder é avisada de antemão na forma profética de um sonho (Turville-Petre, 1964, p. 108). Pensemos no relato de Snorri: se a narrativa inteira é ambientada no mundo dos deuses e se sabemos, por outros materiais medievais como a *Ynglinga Saga* 6-7, que a deusa Freyja foi

<sup>18</sup> “The missile flew through him and he fell dead to the ground”. Disponível em: The Prose Edda. Tradução e notas por Anthony Faulkes. Londres: Everyman, 1995, p. 45.

<sup>19</sup> “From that stem which seemed so slender there came a dangerous grief-dart”. Disponível em: LINDOW, John. Baldr. In: *The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*, vol. III. Turnhout: Brepols, 2020, p. 1.306.

<sup>20</sup> Provavelmente alguma categoria de seres coletivos femininos semelhantes às valquírias, por exemplo (Lindow, 2020, p. 1.323).

<sup>21</sup> No próximo tópico veremos como os sámis, vizinhos dos nórdicos, eram conhecidos por suas habilidades mágicas/xamânicas, e inclusive também praticavam magias ofensivas em forma de projétil.

responsável por ensinar a Óðinn a prática do seiðr<sup>22</sup>, e ele por sua vez encarregou-se de transmiti-la aos homens, então podemos concluir que aparentemente os deuses praticavam alguma forma de magia; é possível, então, que o núcleo da narrativa ARREMESSO DE PROJÉTIL -> MORTE DE BALDER seja algum tipo de resquício mnemônico de certa concepção antiga, mantenedora da função pedagógica de explicitar os perigos da magia ofensiva.

A importância cosmológica do mito da morte de Balder nos reafirma a probabilidade de que ele tenha sido visto como fundamental em diversos aspectos. Primeiramente, a morte de Balder é nada menos que o evento desencadeador do Ragnarök, a batalha final entre os deuses e seus inimigos, a escatologia de acordo com a mitologia nórdica. Por isso Óðinn é retratado tão consternado com a morte de seu filho, uma vez que estava ciente de suas implicações: a morte de Balder anuncia a inevitabilidade do drama cósmico e é um evento chave da cosmologia nórdica<sup>23</sup> (Dumézil, 1973, p. 101-103); assim, o mito de Balder é o próprio mito de fundação da morte (Lindow, 2020, p. 1.330). As procissões funerárias descritas em ambas as versões carregam a narrativa de solenidade e teor ritualístico, podendo ter atuado como mito fundacional e em alguma medida como modelo ritualístico de processões funerárias da realeza entre os nórdicos (Lindow, 2020, p. 1.315).

À primeira vista pode parecer contraditório que um mito fundacional tão representativo e relevante do ponto de vista da cosmovisão presente como protagonista um deus que não aparenta ter sido objeto de culto na Escandinávia Medieval. Talvez precisamente isso justifique a manutenção de Balder enquanto divindade que, na mitologia, pôde atuar feito uma espécie de repositório cognitivo onde foram alojadas percepções coletivas sobre assuntos muito importantes como a morte, o perigo e poder da magia e a própria imagem hegemônica de corpo. Portanto, como defende Frog (2021, p. 356), talvez nunca tenha existido um único enredo linear e coeso com a narrativa de Balder, e sim dois ciclos narrativos complementários de eventos, que podiam ser mesclados e alterados de inúmeras maneiras: um centrado na prevenção de sua morte, e outro presumindo que ela era inevitável. Talvez esses eventos não fossem tão significativos enquanto estórias propriamente ditas, mas quanto nexos de entendimento conectados à criação de significados em outros contextos (Frog, 2021, p. 356), podendo muito bem atuar, por exemplo, na construção de compreensões sobre as tecnologias rituais disponíveis na época e seus efeitos (potencialmente letais) sobre o corpo conforme era compreendido.

---

<sup>22</sup> Forma de magia profética e/ou ofensiva entre os nórdicos. Veremos seus usos no próximo tópico.

<sup>23</sup> É interessante notar que, descrito como justo, belo e pacífico, Balder termina por representar um grande contraponto à cosmovisão germânica dominada por Óðinn (Puhvel, 1989, p. 213).

## Projéteis mágicos e magia ofensiva na Escandinávia Medieval

Existiram, diversas formas de magia divinatória e profética na Escandinávia medieval. Mesmo representando apenas uma dentre essas possibilidades de técnicas ritualísticas mágicas de divinação (Tolley, 2009, p. 136), o seiðr é uma das mais mencionadas na literatura em nórdico antigo, ao lado do galdr (Langer, 2009, p. 68). Utilizado em rituais de caráter divinatório/profético e também para fins curativos o seiðr é costumeiramente retratado como um ritual mais elaborado e como meio de conferir poder sobre certa situação. Isso não o torna, repetimos, necessariamente uma forma maligna de magia, pois tudo dependia da perspectiva: o que poderia ser visto como manipulação injusta das forças e destruição para alguém talvez estivesse simultaneamente operando como cura e resolução de mazelas para outra pessoa (Raudvere, 2002, p. 86).

Ao visarmos compreender a magia nórdica, o seiðr talvez seja o ritual mais central; o termo ocorre em muitos contextos divergentes, mas, em sentido mais amplo, o seiðr é uma técnica para obtenção de conhecimento a respeito do futuro ou então uma tentativa de alterá-lo a favor de alguém (seja uma pessoa, família ou até mesmo toda uma comunidade). Sua aparição enquanto termo não indica por si só qual era o intuito em usá-lo, sendo necessária uma verificação caso a caso (Raudvere, 2002, p. 111). o seiðr manifestava características xamânicas e circumpolares<sup>24</sup> (Price, 2019, p. 269-272; 2008, p. 247; Langer, 2009, p. 68; Alves, 2023b, p. 114-148) e consistia em uma cerimônia na qual um ou mais performers agiam ritualisticamente diante de uma audiência e, de acordo com algumas sagas, podiam apelar para o uso de artefatos variados (Raudvere, 2002, p. 111), sendo importante ressaltar seu caráter público e comunitário (Langer, 2005, p. 70) e sua ocorrência predominante em tempos de crise, apelando a espíritos, informações divinatórias e viagens a outros mundos (DuBois, 1999, p. 123).

Os praticantes de seiðr são majoritariamente mulheres, que costumam ser chamadas de vǫlva (no plural, vǫlur)<sup>25</sup>, embora nomes como seiðkona e seiðmaðr (“mulher praticante de seiðr” e “homem praticante de seiðr”, respectivamente) apareçam em contextos cristãos com tom difamatório e agourento (Raudvere, 2002, p. 111). O termo vǫlva aparece tanto nas fontes prosaicas quanto poéticas para se referir acima de tudo a mulheres de um passado distante detentoras de um conhecimento singular. As muitas narrativas sobre as vǫlur na literatura em nórdico

<sup>24</sup> O termo circumpolar é empregado de forma ampla para se referir às culturas dos povos das regiões árticas do hemisfério norte, englobando da Sibéria ao Alasca, passando pela Groenlândia e norte da Europa.

<sup>25</sup> Em algumas sagas, porém, os termos vǫlva, spákona e vísindakona são empregados de modo alternado para referir-se à mesma feiticeira (*Óláfs saga Helga* 25, *Flateyjarbók*, *Eiríks saga rauða* 4); além disso, algumas vezes a mesma mulher é chamada de vǫlva e seiðkona indiscriminadamente (*Ynglinga saga* 13-14; Heiðr em *Hrólfs saga kraka* 3 e *Örvar-Odds saga* 2), o que indica que os tipos de magia por elas praticados não eram vistos como habilidades distintas entre si (McKinell, 2003, p. 242). Essa hipótese é reforçada ao lembrarmos que técnicas mágicas diferentes podiam ser executadas pelas mesmas agentes em situações diferentes, como o seiðr e o galdr, ambos descritos como podendo ser operados por uma galdrakona, seiðkona ou uma vǫlva (Langer, 2009, p. 68).

antigo provavelmente refletem um topos literário oriundo da mitologia e de suas narrativas a respeito de profetisas conectadas aos mortos e à raça dos gigantes (McKinnell, 2003, p. 242; 250). Isso não significa, contudo, que as vǫlur e sua magia não tenham existido fora do *corpus* mitológico e literário, já que, há uma série de achados arqueológicos sustentando as conexões entre as vǫlur descritas nesses documentos e a cultura material (Price, 2019, p. 84-190; Gardeła, 2023; 2016; Sundqvist, 2020, p. 775).

No entanto, a parte do seiðr que nos interessa especificamente diz respeito às suas propriedades ofensivas e na crença de que ele se manifestava na forma de projéteis mágicos. Ainda que a palavra seja derivada do substantivo seið, um termo amplo para se referir à ideia de “magia” (De Vries, 1977, p. 467), existe uma conexão etimológica específica às noções de “corda”, “cordão” “captura”, “rédea”, o que seria compatível com o entendimento de que, durante sua ocorrência, o especialista ritual, uma vez em transe, era capaz de pulsionar e enviar sua alma em direção a outros seres feito uma corda ou rédea, que iria rodopiando até o alvo, como se fosse um novelo de lã (Heide, 2004, p. 166). No cerne deste entendimento estaria a visão do seiðr como sendo representação da mente e da volução do especialista atuando por meio de um emissário giratório e rodopiante, claramente ligado a fenômenos meteorológicos como tempestades e fortes ventos<sup>26</sup>. No caso específico do seiðr para fins divinatórios, que nos interessa mais, essa noção que a princípio parece estranha é explicada ao lembrarmos que o destino, na cosmologia nórdica, era traçado pelas nornir<sup>27</sup>, entidades que teciam o fio da vida de cada pessoa (Heide, 2004, p. 166).

O exemplo mais vívido a esse respeito é encontrado na *Laxdæla saga* 54, quando a personagem Guðrún está em casa tecendo e Bolli está em outro lugar matando Kjartan (a saga gira em torno de um triângulo amoroso entre os três): ao chegar em casa e contar a Guðrún sobre o ocorrido, ela compara o seu ato de tecer ao assassinato cometido por Bolli. Se tivermos em mente que a maioria dos praticantes de seiðr eram mulheres (as vǫlur, como dissemos) e que, na Escandinávia medieval, a tecelagem era um dos mais característicos trabalhos

<sup>26</sup> Exemplos incluem a *Laxdæla saga* 99 e a *Gríms saga loðinkinna* 186-188.

<sup>27</sup> O termo nornir designa o coletivo de espíritos femininos que aparecem em algumas fontes éddicas (*Fafnismál*, *Vǫluspá*) e que, no *Gylfaginning* da *Edda em Prosa*, são descritas como responsáveis pelo destino das vidas humanas (Lindow, 2001, pp. 243-244). Sua maior presença, no entanto, se dá na poesia escáldica mas esta, quando as cita, não se preocupa em descrevê-las em termos de atribuições mitológicas, fazendo com que o significado destas entidades continue envolto em mistério: o que sabemos é que elas aparecem, de modo explícito, relacionadas ao nascimento e à morte, com a tendência de serem lembradas com mais frequência no último caso. Apesar da aparição e descrição das nornir costumarem ser de certa forma sinistras nas fontes, nada indica que devemos associá-las única e exclusivamente a destinos trágicos ou malignos que acometiam as pessoas; faz mais sentido afirmar que a aparição destas entidades na literatura nórdica constitui, de maneira geral, quase que uma espécie de metáfora poética para eventos e circunstâncias que, do ponto de vista daqueles envolvidos, revelavam uma espécie de tragicidade, no sentido de inexorabilidade do destino (Bek-Pedersen, 2011, p. 40-41). É relevante apontar que nas mitologias dos povos sâmis havia um fenômeno semelhante: um coletivo de entidades sobrenaturais femininas chamado akka, também citadas, nas fontes dos séculos XVII e XVIII, como estando relacionadas ao nascimento e destino dos homens (Bäckman, 1984, p. 32-35).

femininos, além do fato de que os homens praticantes de seiðr eram acusados de serem afeminados e passivamente homossexuais<sup>28</sup> (Price, 2019, p. 80-81; Raudvere, 2002, p. 118; Langer, 2005, p. 70), enxergar a atuação do seiðr dessa maneira parece fazer sentido (Heide, 2004, p. 166-167).

Possivelmente relacionado a essa etimologia para o termo seiðr está o conceito de que certos tipos de magia eram capazes de “projetar” má sorte e/ou danos físicos ao outro. Segundo essa noção, os feiticeiros poderiam fazer uso de projéteis mágicos que eram “arremessados” em direção ao inimigo, feito dardos ou outros tipos de armas; esses projéteis assumiam, algumas vezes, a forma de espíritos animais e, em outras, algum aspecto da essência do feiticeiro (Price, 2019, p. 292-293). Essa ideia de projeção associada ao seiðr pode ser encontrada na *Ynglinga saga* 13-14, por exemplo, quando a *vǫlva Hulð*, a mando de *Drífa*, envia um cavalo que pisoteia *Vanlandi* e acaba por matá-lo; em seguida, ela projeta uma magia a mando dos filhos de *Vísurr*, ocasionando a morte deste; o mesmo acontecimento é citado no *Ynglingatal* 3. Outro relato da *Ynglinga saga* é semelhante, embora nesse caso não haja um agente desencadeador da magia como *Hulð* no exemplo anterior. Nesse relato,

O rei *Aðils* participou de um sacrifício aos *Dísir* (deusas ou espíritos guardiões), montando um cavalo pelos salões de *Dís*. O cavalo tropeçou e caiu, lançando o rei para a frente, e sua cabeça atingiu uma pedra, de maneira que seu crânio foi quebrado e seus miolos espalharam-se pela pedra. Essa foi sua morte (*Ynglinga saga* 29)<sup>29</sup>.

Ainda que nesse contexto não seja possível identificar quem teria enviado o espírito de um cavalo para matar *Aðils* (se é que alguém o fez), é relevante notar que o evento se deu no momento de realização de um ritual aos *dísir*, posicionando-o em um contexto sobrenatural e religioso. Esse fato, somado ao

<sup>28</sup> A dominância das figuras femininas em práticas mágicas como o seiðr estava relacionada à percepção acerca deste tipo de magia e performance na Escandinávia medieval. As fontes mitológicas atribuem a prática do seiðr aos deuses *Vanes*, conforme afirma *Snorri Sturluson* na *Ynglinga saga* 4 ao dizer que esta forma de magia havia sido apresentada aos deuses *Æsires* por *Freyja*. Os *Vanes* são divindades intimamente associadas aos cultos de fertilidade e à sexualidade, ao contrário de deuses *Æsires* como *Pórr*, *Óðinn* e *Týr*, todos relacionados em algum nível à guerra, à marcialidade ou à violência (Davidson, 1990, p. 48-127; Turville-Petre, 1975, p. 35-105; Dumézil, 1973, p. 26-49). Por conta disso, em contraste à cosmovisão e à organização social dos nórdicos medievais, dominadas pela ideologia guerreira e patriarcal, *Snorri Sturluson* elenca que “o homem que acompanha o seiðr é qualificado de *ergi*” (*Ynglinga saga* 8). O termo *ergi* pode ser traduzido como “homossexualidade” (Raudvere, 2002, p. 118), embora devamos evitar ao máximo, tendo essa tradução em mãos, cair no perigo do anacronismo. *Ergi* também era uma palavra usada para se referir às mulheres, embora, nesse caso, não significasse homossexualidade, mas hiperatividade sexual, uma espécie de “ninfomania” (Ström, 1974, p. 4). Contudo, embora o significado de *ergi* pareça de certa forma maleável, sua carga pejorativa gira em torno de comportamentos que eram tidos por abomináveis na esfera sexual, especificamente ao se assumir o papel tido por feminino (*ibid.*, p. 7).

<sup>29</sup> “King *Aðils* attended a sacrifice for the *Dísir* (goddesses or guardian spirits) and rode a horse through the hall of the *Dís*. The horse stumbled under him and fell, and the king was thrown forward, and his head struck a stone so that the skull was broken and his brains lay on the stone. That was the death of him”. Disponível em: *Heimskringla*, v.1: The Beginnings to *Óláfr Tryggvason*. Tradução de Alison Finlay e Anthony Faulkes. Viking Society for Northern Research, 2011, p. 32.

detalhe de que o espírito do cavalo foi o responsável por pisotear também Vanlandi a mando de Hulðr, parece indicar uma conexão entre a magia do seiðr para fins nocivos e uma série de seres espirituais que assumiam o papel de um projétil e conduziam a magia ao seu alvo; é o caso também da *Eyrbyggja saga* 53, que narra como Þorgunna, praticante de seiðr, fez uso de um selo mágico que possibilitava que os espíritos dos mortos matassem inúmeras pessoas da região a seu comando. De maneira resumida, essas entidades eram em alguma medida os espíritos auxiliares de quem performava a magia, sendo responsáveis por entregar sua intenção (morte, doença e outros males) ao alvo, concretizando-a. A crença nesses espíritos de certa forma “maléficos” está relacionada à concepção de fisiologia vernacular, amplamente presente no norte euroasiático, de que doenças e enfermidades eram entidades/agentes sobrenaturais (embora personificados em um corpo) que atacavam o doente (Price, 2019, p. 292; Siikala, 2002, p. 182-184; Frog, 2019, p. 246-249).

Certos achados arqueológicos corroboram potencialmente essa suposição, como no caso de certos objetos encontrados no navio de Oseberg (rostos de animais entalhados em madeira e algumas contas em formato de olhos), que poderiam ter sido depositados ritualisticamente no momento da inumação enquanto objetos apotropaicos para a proteção contra os mortos (Bill, 2016). Diversas inscrições rúnicas espalhadas por território escandinavo trazem fórmulas de cura enquanto atribuem a causa da enfermidade à algum espírito maligno que havia penetrado no corpo do enfermo por algum orifício. Uma delas, que consta num amuleto de bronze encontrado em Sigtuna, na Suécia, datado do século XI, refere-se à doença como tendo sido causada por um “lobo”, termo que era também aplicado a quem acometia crimes; além do emprego desse termo figura a palavra Þurs também para designar o agente causador da doença (MacLeod & Mees, 2006, p. 118). Em nórdico antigo, Þurs é um dos termos possíveis para designar seres sobrenaturais tidos por hostis em relação aos seres humanos, geralmente gigantes, ogros ou trolls (Frog, 2013, p. 52-53), nesse caso, responsabilizando-o pela origem da doença:

Ogro da doença febril, senhor dos ogros! Fuja agora! (Você) foi encontrado. Eis aqui três espasmos para você, lobo! Eis aqui nove feitos para você, lobo! Que estas (runas) de gelo o satisfaçam, lobo. Faça bom uso desses encantamentos de cura!<sup>30</sup>

Neste exemplo, os “três espasmos” e “nove feitos” referem-se a um ato de exorcismo do ogro, expulsando-o, enquanto doença, do corpo que ele está acometendo ao direcionar, para ele mesmo, esses “nove feitos”, que provavelmente se tratam de atribulação. Apesar de as evidências rúnicas que mencionem o combate a agentes maléficos causadores de doença nos contextos germânico e anglo-saxão serem relativamente escassas, elas existem. Uma série de

<sup>30</sup> “Ogre of wound-fever, lord of the ogres! Flee now! (You) are found. Have for yourself three pangs, wolf! Have for yourself nine needs, wolf! These ice (runes) may grant that you be satisfied, wolf. Make good use of the healing charms!”. Disponível em: MACLEOD, Mindy & MEES, Bernard. Runic Amulets and Magic Objects. Melbourne: Boydell Press, 2006, p. 118.

encantamentos anglo-saxões mencionam a crença em entidades da natureza que poderiam acometer o homem com doenças e venenos, como os elfos, por exemplo (MacLeod & Mees, 2006, p. 117); o próprio poema épico em inglês antigo, *Beowulf*, composto em algum período entre os séculos VII e X e que narra as aventuras de um herói escandinavo que dá nome à obra, refere-se a Grendel, seu grande inimigo, como sendo um þyrs (*Beowulf* 100<sup>31</sup>); outros encantamentos oriundos do contexto anglo-saxão medieval, registrados em manuscritos, invocam o poder agentivo da doença ao tentarem realizar seu expurgo, mesmo quando não são capazes de lhe atribuir uma identidade (MacLeod & Mees, 2006, p. 118): “Cisto, cisto, pequeno cisto,/aqui não se alojarás, nem terás qualquer morada,/mas irá para o norte, em direção à colina vizinha”.

Contudo, a grande parte de evidências rúnicas que mencionam algum tipo de encantamento personificando doenças ou provém de território escandinavo ou fazem alusão à tradição escandinava em específico são consideravelmente tardias, datadas em grande parte do século X em diante. Exemplo disso é um encantamento do século X mencionado em um manuscrito da região inglesa da Cantuária, que também relata a expulsão de um agente maligno causando doenças (no caso, uma aparente infecção purulenta) por meio da invocação específica do deus Þórr. A diferença é que no caso em questão o invasor não é chamado de lobo, mas de ogro e literalmente de “causador da doença” (*sārðvara*), além de Gyril, provável nome próprio que talvez esteja relacionado etimologicamente a *gor*, como no inglês moderno *gore*, que refere-se, de forma geral, a sangue que foi espalhado (MacLeod & Mees, 2006, p. 120): “Gyril, causador de ferida, se vá agora! Você foi encontrado. Que Thor te abençoe, senhor dos ogros! Gyril, causador de ferida. Contra pus no vaso sanguíneo” . Embora não existam muitas evidências do papel curativo de Þórr, invocá-lo neste contexto parece fazer todo o sentido se condiserarmos seu papel como protetor e amigo próximo da comunidade humana (Davidson, 1994, p. 80; Simek, 2007, p. 317; Alves, 2019, p. 35-36).

Como a grande maioria desses encantamentos curativos que personificam as doenças são encontrados na Escandinávia ou, como no caso agora visto, remetem ao contexto nórdico de maneira clara (para uma ideia dessa distribuição, consultar MacLeod & Mees, 2006, p. 116-162), é viável hipotetizarmos que havia, no passado germânico e anglo-saxão, uma tendência, na época tímida, de personificar de modo sobrenatural os agentes causadores de doença, que só teria vindo a se desenvolver com mais força já posteriormente, no contexto escandinavo: justamente onde o mito de Balder surgiu e se desenvolveu. Nos parece haver dois motivos para isso, de forma alguma excludentes: em primeiro lugar, como a maioria dessas evidências datam do século X em diante, podemos pensar a influência do pensamento cristão e suas práticas de exorcismo, justificadas por uma ideia de possessão que é característica do Novo Testamento e que constam, também em inúmeros encantamentos curativos da tradição cristã, que visam expulsar o demônio maléfico do corpo do enfermo (MacLeod & Mees,

<sup>31</sup> A edição referenciada é a de HEANEY, Seamus. *Beowulf*. Nova York: W. W. Norton & Company, 2008.

2006, p. 116). Por outro lado, precisamos considerar também as influências dos vizinhos fino-úgricos nas tecnologias ritualísticas e repertório de encantamentos dos escandinavos: os balto-fínicos em especial vieram a desenvolver a mais rica tradição de encantamentos de todo o norte europeu e não faltam, em seu *corpus*, exemplos de personificação e expulsão de agentes sobrenaturais malignos que acometiam as pessoas com doenças (Siikala, 2002, p. 320-335; Frog, 2013, p. 55; Alves, 2023b, p. 176-208).

Paralelo relevante nesse sentido é o fato de que alguns encantamentos germânicos se refiram a esses agentes como sendo lobos, uma vez que nas tradições finlandesa e careliana de encantamentos o cão era uma personificação recorrente desses agentes causadores de doença, ou então até mesmo do próprio Diabo, nos contextos de magia, adoecimento e cura. Um dos modos de se enviar uma doença ou causar dano a um inimigo era por meio da projeção e envio de um “cão”, obviamente metafórico, em sua direção: o cão representava a própria essência daquele que o conjurava, podendo, assim, levar doenças ao “morder” seu alvo (Stark, 2006, p. 180-186). Por conta disso, os especialistas religiosos da Finlândia e Carélia Modernas, os tietäjät (tietjä no singular), dominavam um extenso repertório de fórmulas verbais entoadas durante rituais para protegerem seu corpo (chamadas *varaus*), “selando-o” contra forças agentivas malignas ou contra ataques de feiticeiros inimigos (Siikala, 2002, p. 97). Ainda que esta permaneça uma mera hipótese, é difícil conceber duas expressões paralelas tão análogas como sendo resultados de dois desenvolvimentos culturais completamente distintos que não revelem qualquer relação de contingência.

Em suma, o que podemos dizer com certa segurança é que, no entendimento êmico dos nórdicos discernível na literatura em nórdico antigo, inúmeras coisas tidas por nocivas ao corpo físico, à sorte e à prosperidade de um indivíduo, família ou comunidade eram concebidos como projéteis. De acordo com esse modelo de compreensão, palavras poderosas e rituais eram usados para frear a atuação de uma ameaça vinda de alguém, visualizada como uma flecha lançada por um remetente específico que visava um determinado alvo. Até mesmo a projeção verbal podia ser vista como sendo tão eficiente quanto uma resposta física (Raudvere, 2002, p. 143). Neste caso temos, uma vez mais, inúmeros paralelos oriundos do contexto anglo-saxão, apontando uma possível origem germânica para esse tipo de tecnologia mágico-verbal: dezenas de fontes literárias desse contexto mencionam doenças dos mais variados tipos, costumeiramente descritas como “dores agudas internas” (*gescot*) que, acreditava-se, eram ocasionadas por elfos ao atirarem flechas (Hall, 2007, p. 96, 115).

A dificuldade está em separar prováveis crenças genuinamente germânicas de concepções cristãs em torno dos elfos, criaturas sobrenaturais que remetiam ao antigo paganismo; não à toa, os materiais que mencionam esses projéteis trazem também encantamentos e expressões cristãs como possibilidades de cura, o que revela o quanto as duas religiões e cosmovisões encontravam-se tão amalgamadas na Inglaterra anglo-saxã (Jolly, 1996 p. 133). Para tornar o quadro ainda mais

complexo, a tradição da crença em elfos se desenvolveu em no território anglo-saxão de uma maneira um tanto quanto peculiar, sendo necessário que consideremos também as influências celtas (Simek, 2007, p. 73). Não conseguimos estimar, portanto, até que ponto os elfos e as tradições em torno deles correspondem à crença em elfos que existia nos contextos nórdicos.

Uma vez que parece haver razões para sustentarmos uma provável crença germânica em projéteis mágicos vistos como ofensivos e causadores de doenças e males, examinemos agora mais evidências da área escandinava, sobretudo presentes nos povos fino-úgricos, como os sâmis e os balto-fínicos. O levantamento deste quadro comparativo é importante porque nos permite identificar e analisar a ocorrência de crenças e ritos análogos que teriam superado as fronteiras linguísticas (DuBois, 1999, p. 27-28) e que teriam, portanto, tido ampla circulação na Escandinávia Medieval.

Na tradição xamânica dos povos sâmis (o noaidevuolta), uma vez em transe, o noaidi (xamã) “enviava” o mais poderoso de seus espíritos auxiliares em direção ao xamã inimigo (Hultkrantz, 1992, p. 143). Isaac Olsen, missionário norueguês entre os sâmis, relatou em 1708 que os noaidit “podiam atirar nas pessoas com suas flechas de *gand*, fazendo com que caíssem mortas se ele assim o quisesse”. *Gand*, palavra de origem norueguesa, é empregada também no material medieval *Historia Norwegie*<sup>32</sup> em sua ortografia latinizada, *gandum*, e assume, nela, o sentido de “alma livre” [do xamã] ou “espírito guardião”, ambos tendo a função de atuar como projéteis. É provável que o sentido original da palavra fosse “ramo afiado”; algumas fontes suecas dos séculos XVII e XVIII fazem uso do termo *tyre* para descrever o mesmo fenômeno, enquanto em sâmi a palavra assumiu a forma *dirre* (Bäckman & Hultkrantz, 1978, p. 56; 61).

A escolha do vocábulo *gand* por parte dos noruegueses para designar essa magia ofensiva dos sâmis é interessante e igualmente problemática. Ao testemunharem a execução desse tipo de magia ou ouvirem algo a seu respeito, foi-lhes preciso, por falta de conhecimento das línguas e tradições sâmis, recorrer à sua própria língua para tentarem explicar a seus contemporâneos em que essa prática consistia. Esse tipo de “tradução”, porém, pode oferecer falsas pistas,

---

<sup>32</sup> De autoria anônima, este texto, escrito em latim foi composto aproximadamente entre 1150 e 1175. Não se sabe ao certo onde ele teria sido escrito (Lund, Bergen e Trondheim são vistas como possibilidades), embora o mais seguro pareça ser atribuir o local de seu surgimento ao leste da Noruega, na província de Viken. Esta obra foi provavelmente concebida em círculos do governo episcopal, real ou em ambos, possuindo similaridades com outro texto composto à época, o *Historia de antiquitate regum norwagensium*, de Theodoricus Monachus. Basicamente, a *Historia Norwegie* apresenta uma esmiuçada descrição geográfica do Reino da Noruega no século XII, narrando também acerca dos feitos dos governantes noruegueses em sequência genealógica, começando pela família mítica dos reis Ynglingos e conferindo destaque aos reis Olavo Tryggvason (que reinou dos anos de 995 a 1000) e Olavo Haraldsson (rei da Noruega entre os anos de 1016 e 1028 e último monarca abordado na obra). Considerado um dos mais antigos documentos da história da Noruega, encontramos aqui inúmeros comentários e relatos sobre o processo de cristianização de seu território, levado a cabo sobretudo pelos dois reis supracitados, o que inclusive permite afirmar que o processo de conversão, principalmente no norte da Noruega, representa um aspecto central da narrativa da obra (Vianna, 2018, p. 387).

informando-nos mais a respeito da perspectiva e da tradição de quem as registrou do que acerca do evento propriamente dito e sua respectiva tradição: os nórdicos, por exemplo, eram influenciados pelo conhecimento que tinham a respeito do seiðr de seus antepassados, provavelmente para eles o que havia de mais próximo ao xamanismo sámi e ao noaidevuhta. Aparentemente, a magia ofensiva dos sámis fazia uso de espíritos auxiliares teriomórficos – que nas fontes registradas por nórdicos receberam o nome de *gandr* – para carregarem as intenções do noaidi até seu alvo e concretizá-las (Tolley, 1995, p. 71-72; Leduc, 2015, p. 121).

Curiosamente, o termo *gandr* é também passível de ser interpretado como outro nome para cajados mágicos. Nesse caso, a associação é problemática porque o vocábulo em questão revela grande variação, em especial por volta do fim da Idade Média e início da Modernidade quando, na Noruega, *gandr* podia ser empregado no sentido de “cajado” ou “espeto”, mas também se referia à noção geral de “magia”, principalmente relacionada aos sámis (Price, 2019, p. 133), como veremos adiante. Outras possibilidades interpretativas surgem ao nos aprofundarmos nesse último aspecto. Retomando a *Historia Norwegie* IV 16-24, o primeiro e mais antigo relato de um rito xamânico sámi conforme presenciado e registrado por nórdicos, é dito que no momento do ritual o xamã faz uso de um espírito chamado *gandus*. Ele seria, portanto, uma espécie de espírito auxiliar do xamã, capaz de viajar em diversas formas e entre diferentes mundos, sendo invocado para trazer informações. É possível que, como a obra foi escrita em latim, *gandus* seria a forma latinizada do nórdico antigo *gandr*, não consistindo, portanto, em um nome para designar os cajados (Tolley, 1995, p. 63-66). No entanto, a ocorrência de uma palavra derivada de *gandr*, *gøndull*, pode denotar o cajado utilizado justamente para invocar o *gandr*. O nome *Gøndlir*, atribuído a Óðinn (*Grímnismál* 49), pode significar “aquele que usa o *gøndull*”, o que faria sentido se pensarmos na conexão do deus com a prática do seiðr<sup>33</sup> (Price, 2019, p. 69-70).

As evidências do uso de cajados mágicos por parte de feiticeiras são numerosas. Nesse sentido, a adoção de um azevinho, objeto tão estranho para assassinar um deus, enquanto arma pode ter sido uma forma de se representar os cajados de madeira. As sagas mencionam alguns praticantes de magia, a maioria delas vǫlur, fazendo uso de stafr (*Eiríks saga rauða* 4); stafsprotar (*Vatnsdæla saga* 44); sprota (*Ǫrvar-Odds saga* 2) e seiðrstafr (*Laxdæla saga* 76), sendo todas palavras que significam “cajado, bastão” (Price, 2019, p. 132). Ainda nos materiais literários, há dois contextos em que os cajados não figuram nas mãos de seres humanos: um gigante empunha um járnsstafr (cajado de ferro) na *Ólafs saga Tryggvasonar* 33, e um homem misterioso, que aparece no sonho de Flósi na *Njáls saga* 133, dizendo ser Járngrímr (um dos nomes de Óðinn), também segura um járnsstafr, com o qual ele depois bate no chão, causando um som de colisão e então desaparece. Um termo que não ocorre diretamente na literatura em nórdico

<sup>33</sup> Nos materiais medievais Óðinn é explicitamente descrito como o responsável por transmitir os saberes do seiðr aos seres humanos, como na *Ynglinga saga* 7. Além de ser considerado o deus da magia, Óðinn possivelmente tenha sido percebido pelos nórdicos medievais como uma espécie de modelo cultural e mítico para os praticantes de magia como as vǫlur (Alves, 2023, p. 284-321).

antigo, mas que muito provavelmente teria feito parte do vocabulário mágico nórdico é a palavra *vǫlr*, que seria um sinônimo de *stafr* ou *seiðstafr*; o próprio substantivo *vǫlva* que, conforme vimos, significa “portadora de cajado” teria sido derivado de *vǫlr*. No *Skáldskaparmál* 18 a gigante Gríðr, ao auxiliar Þórr, lhe empresta seu *Gríðavǫlr* (“cajado de Gríðr”) (Price, 2019, p. 133).

Algo que prontamente se destaca é o fato de que tanto no mundo humano quanto no mundo mitológico pessoas conectadas à magia são descritas portando cajados. Podemos assumir com relativa segurança que este era o seu equipamento mais distintivo, constituindo também um símbolo de poder (Gardeła, 2009, p. 191). Arqueólogos encontraram inúmeros cajados de ferro espalhados pela Escandinávia, além de dois feitos de madeira, um deles no famoso túmulo de Oseberg. Todos eles foram depositados ritualisticamente em locais de inumação, junto de seus prováveis donos, ou então em localidades vistas como “transicionais” ou “liminais” (Gardeła, 2009, p. 192). Apesar das diferenças espaço-temporais entre os locais onde esses artefatos foram encontrados, as semelhanças morfológicas entre eles são inegáveis, com todos aparentando compartilhar do mesmo padrão. Esse aspecto pode ser uma evidência de que ao confeccionar esses objetos e ao usá-los na ritualística mágica, as pessoas espalhadas por esse território o faziam com base em uma visão de mundo semelhante, compartilhada, e operavam dentro do mesmo molde de símbolos, mitos e ideologias (Gardeła, 2008, p. 47). Alguns documentos escritos também fornecem evidências nesse sentido, como no código norueguês, a *Lei de Eišivapingslov*, que proibia que os homens tivessem em casa altares, cajados ou “outros objetos associados a práticas pagãs” (Price, 2019, p. 132). Tais vestígios não apenas confirmam a existência material dos cajados mencionados nas fontes literárias como também indicam que os locais onde foram encontrados consistem em túmulos de *vǫlur* do mundo real (Gardeła, 2009, p. 192; Price, 2019, p. 84-120). Ou seja, temos diante de nós evidências de que, assim como nos relatos das sagas e poemas éddicos, de fato existiam mulheres que eram vistas como profetisas e feiticeiras (Alves, 2023b, p. 114-148).

Acreditamos ter apresentado evidências etimológicas, mitológicas e arqueológicas o bastante para especularmos que entre as diferentes culturas da Escandinávia circulava a noção de que o corpo podia ser penetrado por forças agentivas e malignas enviadas por alguém versado em magia na forma de projéteis, por mais que a visualização em torno da morfologia específica desses projéteis pudesse variar.

### Considerações finais

O mito da morte de Balder é um tanto ou quanto único. Sua considerável revelância dentro da cosmovisão nórdica é difícil de ser questionada: de um lado, temos fontes de diferentes naturezas e regiões que o mencionam; por outro, ele desencadeia “o grande drama cósmico” (Dumézil, 1973, p. 103) que culmina no Ragnarök, além de descrever ninguém menos que os deuses chorando por sua

morte, algo extremamente incomum na tradição islandesa medieval (Lindow, 2020, p. 1.316).

A questão é por que teria prosperado e se conservado uma narrativa mitológica tão impactante e grandiosa em torno de um deus em torno do qual aparentemente não teriam se desenvolvido ritos específicos da Escandinávia Medieval? Esse ponto nos leva a refletir sobre a distinção entre mito e rito. Se compreendermos o mito enquanto conjunto de dramatizações e representações que aludem a objetos e aos seres, e o rito enquanto ferramentas de comunicação com o sobrenatural e o Outro mundo (Schjødt, 2008, p. 64-68), então, embora possa haver óbvias correlações entre um e outro, eles não necessariamente obedecem à mesma ordem: o mito explica, confere sentido, e o rito obtém (Langer, 2023, p. 125). Assim, temos evidências de um conjunto de mitos preservados acerca de Balder, mas não contamos com registros claros de alguma forma de rito organizado em torno do deus. Contamos unicamente, conforme vimos, com alguns poucos registros toponímicos que contém seu nome, atrelados principalmente às famílias reais danesas (Simek, 2007, p. 27), então a possibilidade de que tenha havido alguma forma específica (e provavelmente regionalizada) de culto a Balder não deve ser de todo excluída.

Nossa proposta visa oferecer um provável caminho para responder a essa colocação inquietante, ainda que de forma parcial: talvez a imagem de Balder sendo atingido por um ramo de azevinho arremessado em sua direção tenha sido preservada enquanto registro menmônico (consciente ou não) da crença, amplamente presente entre os povos da Escandinávia, de que se deveria tomar cuidado contra certos tipos de magia ofensiva lançada em forma de projéteis. Esperamos ter conseguido apresentar um número suficiente de evidências para ilustrar o quanto essa crença em projéteis mágicos esteve presente na Escandinávia Medieval e até em tempos posteriores, Modernidade adentro. Coletas de material folclórico da tradição oral escandinava conduzidas nas regiões rurais ao longo do século XX, por exemplo, elencam a crença nesses projéteis em conexão a ideias de bruxaria (*trolldómr*): mísseis como o *satans skott* (dardo de Satã) e o *trolldomsskott* (dardo de bruxaria) são parte vívida de diversas narrativas folclóricas e lendas que descreviam de que forma pessoas invejosas e habilidosas na arte da magia podiam enviá-los em direção a alguém para causar dano ou prejudicá-lo (Raudvere, 2020, p. 142-143).

O fato de que a crença nesses projéteis é especialmente forte na região Circumpolar e em suas conexões com o xamanismo ártico (Bäckman & Hultkrantz, 1978, p. 56; Khudyaev, 2015, p. 224; Alves, 2023b, p. 167-169) explicaria porque não detectamos uma tradição germânica antiga e continental atrelada a Balder, encontrando-a somente ao norte, em solo escandinavo, onde os nórdicos estiveram sob a influência cultural circumpolar-xamânica. Esta seria uma forma de identificar na própria Escandinávia as razões culturais e de cosmovisão para o surgimento, desenvolvimento e perpetuação da imagem mítica de Balder sendo morto por um projétil arremessado em sua direção. Ainda que esta imagem não tenha necessariamente circulado atrelada a ritos específicos, ela pode ter operado

como repositório dos medos e inseguranças que a crena nesses mísseis mágicos despertava no imaginário dos escandinavos.

Além de certamente carecer de mais análises, esta hipótese também respalda e paralelamente ganha respaldo por teorias recentes a respeito das concepções hegemônicas de corpo na Escandinávia Medieval (Frog, 2019; Alves, 2023a), segundo as quais o corpo era passível de ser penetrado por forças agentivas manipuláveis magicamente. As hipóteses aqui levantadas também apontam para a necessidade de se analisarem à fundo as interconexões entre mito e rito.

## Referências

### *Fontes primárias*

**Beowulf.** Tradução e notas por Seamus Heaney. Nova York: W. W. Norton & Company, 2008.

**Historia Norwegie.** Edição de Inger Ekrem e Lars Boje Mortensen. Tradução de Peter Fisher. Museum Tusulanum Press, 2006.

LAESTADIUS, Lars Levi. **Fragments of Lappish Mythology.** London: Aspasia books, 2002.

MAGNUS, Olaus. **A Description of the Northern Peoples.** London: Hakluyt Society, 1996.

SAXO GRAMMATICUS. **Gesta Danorum – The History of the Danes.** Edição de Karsten Friis-Jansen. Tradução de Peter Fisher. Oxford: Clarendon Press, 2015.

SCHEFFERUS, John. **The History of Lapland.** Oxford: George West and Amos Curtein, 1674.

STURLUSON, Snorri. **Heimskringla: History of the Kings of Norway.** Tradução e notas de Alison Finlay e Anthony Faulkes. Londres: University College London, 2011.

STURLUSON, Snorri. **The Prose Edda.** Tradução e introdução de Anthony Faulkes. Grã-Bretanha: Everyman, 1995.

### *Fontes secundárias*

ABRAM, Christopher. **Mitos do Norte Pagão.** Tradução de Renan Marques Birro. Petrópolis: Vozes, 2019.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. O corpo (im)penetrável: magia e imagem hegemônica do corpo na Escandinávia Medieval. **Scandia – Journal of Medieval Norse Studies**, n. 6, 2023a, p. 149-176.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. **Xamanismo Ártico na Escandinávia: uma análise comparada da ocorrência de fenômenos xamânicos entre os povos nórdicos, balto-fínicos e sámis**. Tese de Doutorado em Ciências das Religiões – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2023b.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. **Diferentes sons do trovão: uma perspectiva comparativa entre os deuses Thor, Ukko e Horagalles**. 2019. Dissertação de Mestrado em Ciências das Religiões – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.

BÄCKMAN, Louise & HULTKRANTZ, Åke. **Studies in Lapp Shamanism**. Estocolmo: Almqvist & Wiksell, 1978.

BÄCKMAN, Louise. The Akkas: a study of four goddesses in the religion of the Saamis (Lapps). In: TYLOCH, Witold (ed.). **Current Progress in the Methodology of the Science of Religions**, Varsóvia: Polish Scientific Publishers, 1984, p. 31-39.

BEK-PEDERSEN, Karen. **The Norns in Old Norse Mythology**. Edimburgo: Dunedin, 2011.

BRAGANÇA Júnior, Álvaro. Encantamentos de Merseburg. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, p. 162-164.

BRINK, Stephan. How Uniform was Old Norse Religion?. In: QUINN, Judy; HESLOP, Kate & WILLS, Tarrin (Eds.). **Learning and Understanding in the Old Norse World: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross**, Turnhout: Brepols, 2007, p. 105-136.

CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

CLEASBY, Richard & VIGFUSSON, Gudbrand. **An Icelandic-English Dictionary**. Oxford: Clarendon Press, 1874.

CLUNIES-ROSS, Margaret. **A History of Old Norse Poetry and Poetics**. Cambridge: D.S. Brewer, 2005.

DAVIDSON, Hilda Ellis. **The Lost Beliefs of Northern Europe**. Londres: Routledge, 1994.

DAVIDSON, Hilda Ellis. **Gods and Myths of Northern Europe**. Londres: Penguin, 1990.

DE VRIES, Jan. **Altnordisches etymologisches wörterbuch**. Leiden: E.J. Brill, 1977.

DE VRIES, Jan. **The Problem of Loki**. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 1933.

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

DUMÉZIL, Georges. **Gods of the Ancient Northmen**. Los Angeles: University of California Press, 1973.

FROG. Análise do discurso mítico: dos princípios formais aos alinhamentos sociais e interação. **Scandia – Journal of Medieval Norse Studies**, 2021.

FROG. O berserkr nórdico, o tiētäjä fino-careliano e uma história de tecnologias rituais. **Scandia – Journal of Medieval Norse Studies**, n. 2, 2019, p. 232-287.

FROG. Myth. **Humanities**, n. 7, v. 4, 2018, p. 1-39.

FROG. Shamans, Christians, and Things in between: From Finnic-Germanic Contacts to the Conversion of Karelia. In: SŁUPECKI, Leszek & SIMEK, Rudolf (eds.). **Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages**, Viena: Fassbaender, 2013, p. 53-97.

HEIDE, Eldar. Spinnig seiðr. In: **Old Norse Religion in Long-term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions**, International conference in Lund, Suécia, 2004, p. 164-170.

HULTKRANTZ, Åke. Aspects of Saami (Lapp) Shamanism. In: HOPPÁL, Mihály & PENTIKÄINEN, Juha (eds.). **Northern Religions and Shamanism**, 1992, p. 138-145.

JOLLY, Karen Louise. **Popular Religion in Late Saxon England: Elf Charms in Context**. Nova York: University of North Carolina Press, 1996.

KAPLAN, Merril. Once More on the Mistletoe. In: KAPLAN, Merril & TANGHERLINI, Timothy R. (Eds.). **News from Other Worlds: Studies in Nordic Folklore, Mythology and Culture**, Berkeley: North Pinehurst, 2012, p. 36-60.

GARDEŁA, Leszek. Magic Staffs in the Viking World. In: GARDEŁA, Leszek; BØNDING, Sophie & PENTZ, Peter (Eds.). **The Norse Sorceress: Mind and Materiality in the Viking World**. Oxford: Oxbow, 2023, p. 419-434.

GARDEŁA, Leszek. **(Magic) staffs in the Viking Age**. Wien: Fassbaender, 2016.

GARDEŁA, Leszek. A biography of the seiðr-staffs: towards an archaeology of emotions. In: SŁUPECKI, Leszek & MORAWIEC, Jakub (eds.). **Between Paganism and Christianity in the North**, 2009, p. 190-219.

GARDEŁA, Leszek. Into Viking Minds: Reinterpreting the Staffs of Sorcery and Unravelling Seiðr. **Viking and Medieval Scandinavia**, n. 4, 2008, p. 45-84.

HALL, Alaric. **Elves in Anglo-Saxon England: Matters of Belief, Health, Gender and Identity**. Woodbridge: Boydell and Brewer, 2007.

KHUDYAEV, Andrey. Magic Ritual and its Spatial Structure in Archaic Cultures of the North. **Ritual Year**, n. 10, 2015, p. 220-229.

KUUTMA, Kristin. **Collaborative Representations: Interpreting the Creation of a Sámi Ethnography and a Seto Epic**. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2006.

LANGER, Johnni. **Eu, Odin: Uma História arqueológica da Dinamarca Viking**, livro (no prelo).

LANGER, Johnni. **As religiões nórdicas da Era Viking: símbolos, ritos e deuses**. Petrópolis: Vozes, 2023.

LANGER, Johnni. Edda em Prosa. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015a, p. 143-145.

LANGER, Johnni. Edda Poética. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015b, p. 146-149.

LANGER, Johnni. Galdr e feitiçaria nas Sagas Islandesas: uma análise do poema Buslubæn. **Brathair**, n. 9, v. 1, 2009, p. 66-90.

LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings: uma sistematização historiográfica. **Brathair**, n. 5, v. 2, 2005, p. 55-82.

LIBERMAN, Anatoly. In **Prayer and Laughter: Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture**. Moscou: Paleographic Press, 2016.

LIBERMAN, Anatoly. Some Controversial Aspects of the Myth of Baldr. **Alvíssmál**, n. 11, 2004, p. 17-54.

LINDOW, John. Baldr. In: SCHJØDT, Jens Peter *et al.* (Eds.). **The Pre-Christian Religions in the North: History and Structures**, vol. III. Londres: Brepols, 2020, p. 1.303-1.330.

LINDOW, John. **Norse Mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs**. Oxford: University Press, 2001.

LEHTOLA, Veli-Pekka. **The Sámi People: Traditions in Transition**. Tradução de Linna Weber Müller-Wille. Alasca: University of Alaska Press, 2004.

MACLEOD, M. & MEES, B. **Runic Amulets and Magic Objects**. Woodbridge: Boydell, 2006.

MALTAURO, Marlon Ângelo. Balder. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de Mitologia Nórdica: Símbolos, Mitos e Ritos**, São Paulo: Hedra, 2015, p. 53-55.

MENINI, Vitor Bianconi. **Lapponia: a legitimação do estado sueco na obra de Johannes Schefferus (1648-1673)**. 2020. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020.

MCKINNELL, John. Encounters with vödur. **Papers from the 11th International Saga Conference**, 2003, p. 239-251.

ÓLASON, Vésteinn. Dialogues with the past. In: GLAUSER, Jürg (Eds.). **Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies: Interdisciplinary Approaches**, Berlim: De Gruyter, 2018, p. 489-494.

ORCHARD, Andy. **Dictionary of Norse Myth and Legend**. Londres: Cassell, 1997.

PASTOUREAU, Michel. **White: The History of a Color**. Princeton: University Press, 2023.

PRICE, Neil. **The Viking Way: magic and mind in Late Iron Age Scandinavia**. Oxford: Oxbow Books, 2019.

PUHVEL, Jaan. **Comparative Mythology**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989.

RAUDVERE, Catharina. **Narratives and Rituals of the Nightmare Hag in Scandinavian Folk Belief**. Copenhagen: Palgrave Macmillan, 2020.

RAUDVERE, Catharina. Trolldómr in Early Medieval Scandinavia. In: RAUDVERE, Catharina; JOLLY, Karen; PETERS, Edward (eds.). **Witchcraft and Magic in Europe**. Volume 3: the Middle Ages, 2002, p. 73-173

SCHJØDT, Jens Peter. **Initiation between two worlds: structure and symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion**. Traduzido por Victor Hansen. Aarhus: University Press of Southern Denmark, 2008.

SIKALA, Anna-Leena. Myth as Multivalent Poetry: Three Complementary Approaches. In: FROG; SIKALA, Anna-Leena & STEPANOVA, Eila (eds.). **Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions**, Helsinque: Finnish Literature Society, 2012, p. 17-39.

SIKALA, Anna-Leena. **Mythic Images and Shamanism: A Perspective on Kalevala Poetry**. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 2002.

SIMEK, Rudolf. **Dictionary of Northern Mythology**. Cambridge: D.S. Brewer, 2007.

STARK, Laura. **The Magical Self: Body, Society and the Supernatural in Early Modern Rural Finland**. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 2006.

STRÖM, Folke. **Níð, Ergi and Old Norse Moral Attitudes**. Londres: Viking Society for Northern Research, 1974.

SUNDQVIST, Olof. Cultic Leaders and Religious Specialists. In: SCHJØDT, Jens Peter; LINDOW, John & ANDRÉN, Anders (Eds.). **The Pre-Christian Religions in the North: History and Structures**, vol. II. Londres: Brepols, 2020, p. 739-780.

THEDÉEN, Susanne. Immortal Maidens: The Visual Significance of the Colour White in Girl's Graves on Viking-Age Gotland. In: FAHLANDER, Fredrik & KJELLSTRÖM, Anna (Eds.). **Making Sense of Things: Archaeologies of Sensory Perception**, Estocolmo: Universidade de Estocolmo, 2010, p. 103-120.

TOLLEY, Clive. **Shamanism in Norse Myth and Magic**, v.1. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 2009.

TOLLEY, Clive. Vörðr and Gandr: Helping Spirits in Norse Magic. **Arkiv för nordisk filologi**, n. 110, 1995, p. 57-75.

TURVILLE-PETRE, Edward Oswald Gabriel. **Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia**. Nova York: Greenwood Press, 1964.

VIANNA, Luciano José. Historia Norwegiae. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2018, p. 387-390.

ZOËGA, Geir T. **A Concise Dictionary of Old Icelandic**. Oxford: Clarendon Press, 1910.

*Enviado em 26/01/2024  
Aprovado em 26/06/2024*