

Título: A ilha de sangue: uma análise das práticas de vingança na Islândia medieval.

Autor: Caio de Amorim Féo

Filiação institucional: Universidade Federal Fluminense

Resumo: O objetivo do presente trabalho é, essencialmente, compreender os mecanismos de reprodução da sociedade islandesa durante o período do Estado Livre (930-1264) pela análise da violência presente nas ações de vingança privada. Embora cristianizados desde o ano 1000, é possível verificar na Islândia a permanência de um *ethos* violento antigo que se mantém enraizado até a submissão à coroa norueguesa. Desse modo, delinear as estruturas que fundamentam a atitude vingativa fornece um panorama ampliado do corpo social pelo fato das motivações para o início de uma vendeta serem extremamente variadas.

Palavras chave: Vingança; Islândia; Violência

Resumo: El objetivo del presente trabajo es, esencialmente, comprender los mecanismos de reproducción de la sociedad islandesa durante el período del Estado Libre (930-1264) por el análisis de la violencia presente en las acciones de venganza privada. Aunque cristianizados desde el año 1000, es posible verificar en Islandia la permanencia de un *ethos* violento antiguo que se mantiene enraizado hasta la sumisión a la corona noruega. De este modo, delinear las estructuras que fundamentan la actitud vengativa proporciona un panorama ampliado del cuerpo social por el hecho de que las motivaciones para el inicio de una vendetta son extremadamente variadas.

Palabras clave: Venganza; Islandia; violencia

Abstract: The purpose of this paper is essentially to understand the mechanisms of reproduction of Icelandic society during the period of the Free State (930-1264) by analyzing the violence present in the actions of private revenge. Although Christianized since the year 1000, it is possible to verify in Iceland the permanence of an ancient violent *ethos* that remains rooted until submission to the Norwegian Crown. In this way, delineating the structures that underlie the vengeful attitude provides an expanded view of the social body because the motivations for the beginning of a vendetta are extremely varied.

Keywords: Revenge; Iceland; Violence

Nos últimos anos temos presenciado uma expansão considerável em relação às produções sobre a sociedade nórdica medieval, principalmente no período da Era Viking. Os empreendimentos na área cinematográfica a partir de filmes e séries, revistas em quadrinhos, teses e artigos são somente alguns dos exemplos que demonstram a importância da temática não somente no mundo do entretenimento como também acadêmico. Considerando, assim, que a deflagração de tal crescimento é parte do aumento de interesse sobre a área de História Medieval como um todo, levamos em conta a importância da análise de processos relativos à esfera política, social, cultural e religiosa. Portanto, compreender os casos de vingança na Islândia medieval possibilita iluminar demais fenômenos em outras sociedades que comportam diferentes recortes espaço-temporais graças à recorrência de processos semelhantes em sociedades de origem germânica.

Diversas são as sociedades nas quais a vingança foi uma prática de extrema importância no que diz respeito à consolidação da posição social dos indivíduos. Na Escandinávia medieval e da Era Viking essa prática foi percebida em tons diferentes em cada região, consoante, inclusive, a diversa influência do cristianismo na vida social. Buscamos esclarecer a presença do que denominamos de *ethos* violento presente nas práticas de vingança que se articulavam na Islândia do período pré-cristão até o fim do Estado Livre, em 1264, como elemento estruturante de uma sociedade altamente marcializada.

Pode-se estipular a história da Islândia como tendo início por volta de 870, quando noruegueses fugidos da centralização do poder de Haroldo Cabelos Belos no continente migraram para a ilha. Esses colonos independentes trouxeram consigo suas crenças e costumes, encontrando um ambiente extremo em que poucos eram os recursos disponíveis. Além das dificuldades geográficas, a vingança, que era uma prática recorrente entre os vikings sendo registrada tanto nas sagas quanto nas *eddas*, representaria mais uma dificuldade aos colonos de lidarem uns com os outros. A violência e a honra fazem parte desta cultura altamente marcializada e militarizada, sendo componentes da formação social do indivíduo desde o seu nascimento. (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006 apud Palamin, 2015, p. 43.) A presença da violência

e de valores como a honra e coragem muito bem demarcados no cotidiano de cada indivíduo. A guerra, portanto, possui um caráter fundamental na manutenção e reprodução das estruturas sustentadoras da sociedade. A atividade sistemática da guerra exercida pelos povos de cultura germânica já havia sido apresentada por Tácito na obra *Germânia*, e esclarece o ideal do guerreiro germânico durante sua definição do *comitatus germânico*:

“Se a comunidade a que pertencem cai na pasmaceira e no ócio, durante longo tempo, a mocidade nobre passa, com armas e bagagens, alegremente, para os países que se acham em guerra: porque esta gente odeia a paz e o repouso e se lhe afigura mais fácil ganhar nomeada no arrostar perigos. Com tal estado de espírito, só é possível mantê-la, pois, sob a violência das armas. E torna-se impossível aos príncipes sustentar tal comitiva a não ser por meio de pilhagem e da guerra, portanto: da sua liberalidade exigem os que o cercam ora um bom cavalo, ora uma frâmea vitoriosa, tinta de sangue do inimigo.” (GERGMÂNIA, XIV)

Além das guerras os conflitos promovidos pelas relações sociais propiciavam a vingança como principal forma de se fazer justiça, não sendo só um direito do indivíduo como também fazia parte de um dever moral, com o vingador podendo agir não necessariamente contra o culpado, mas também contra alguém que na sua mente tivesse relação com o iniciador do conflito. (MILLER, 1996 apud PALAMIN, 2015, p. 44.) Não se pode considerar a vingança, no entanto, como apenas uma ação individual que tem por meta a manutenção da honra, pois ela é socialmente referendada, de modo que o indivíduo busca agir de acordo com as normas sociais. É justamente esse ethos violento presente nessa sociedade que atua como motor das práticas de vingança de sangue. A título de ilustração, quando um conflito se prolonga a ponto de não se ter mais controle sobre a situação por parte das autoridades, encaminha-se a solução da contenda por meio de um duelo. Para melhor compreendermos essas características da sociedade nórdica medieval faz-se necessário, todavia, esclarecer o funcionamento da sociedade islandesa em nosso recorte cronológico.

O parentesco na Escandinávia funcionava com base num "sistema eletivo de aliança", como afirma Vogt. (VOGT, 2010, p. 11) A definição de parentesco não era bem estabelecida, sendo quase uma opção pessoal, já que as intenções políticas pesavam mais nas escolhas. Assim, embora a relação consanguínea fosse o elemento principal do parentesco, sua estabilidade era muitas vezes complementada com uma rede de colaboração entre indivíduos, que passavam a ter obrigações a cumprir para com seu

grupo. (SIGURDSSON, 1995, apud, VOGT, 2010, p. 328) Desse modo, outras relações como de amizade e principalmente os casamentos desempenhavam um papel fundamental na estruturação da noção de parentesco. Porém, por se tratar de relações estritamente pessoais, esse funcionamento explicita sua fraqueza quando uma das partes morre, fazendo com que a estrutura desmoronasse e novos conflitos aflorassem.⁸ (VOGT, 2010, pp. 12-13)

Além disso, a descentralização do poder na esfera executiva islandesa tem papel fundamental nos processos vingativos na medida que autorizava legalmente a ação da parte vencedora da contenda que poderia envolver desde uma punição até uma medida mais extrema como o assassinato. Assim, percebemos que, apesar das decisões estabelecidas pelas *things*, cabia à família envolvida no conflito exercer tal determinação, como afirma Palamin (2015). Vale ressaltar que não havia diferenciação no direito de se obter vingança caso o indivíduo atingido fosse livre, homem ou mulher. Essa, inclusive, cumpria um papel importante tendo em vista que agiam como instigadoras do conflito, influenciando os homens a defenderem a honra da família. Outrossim, os poucos empecilhos para se obter o divórcio que, caso concretizado, causaria graves obrigações financeiras para o homem, se tornava uma forte intimidação que a mulher poderia utilizar com o fim de instigar o marido a buscar vingança gerada por um conflito ou tomar decisões face às dificuldades de determinada situação. (CAMPOS, 2017, pp. 513-517)

Partindo da perspectiva de Jesse Byock (2001), os conflitos levados até as *things* eram solucionados muitas vezes por compensação monetária, em que o *wergeld* seria um dos instrumentos mais utilizados, e não somente na Islândia, mas em outras sociedades que apresentam características semelhantes em relação às práticas de vendeta. Essa compensação monetária seria utilizada justamente para evitar que o conflito se alastrasse a ponto de prejudicar a comunidade como um todo. Do elenco das formas compensatórias destacamos também, além do *wergeld* mencionado acima, a compensação de sangue, que seria proporcional à importância do indivíduo na sociedade além de sua proximidade em relação ao solicitante da indenização, como destaca Tucker (2013). Vale ressaltar que, embora a maior parte dos conflitos sejam desencadeados por um assassinato, as disputas poderiam se manifestar de inúmeras maneiras, como através de insultos, roubos e concorrência na influência local. (BYOCK, 2001, p. 225)

Embora a violência estivesse presente até mesmo na relação entre parentes, a Islândia tinha, já na Era Viking, a consciência de que os assassinatos não poderiam

extrapolar a linha entre vendeta e *feud*. A diferença entre vendeta e *feud* estaria no fato de a primeira ser uma disputa de cunho individual que envolvia, quando muito, pequenos grupos, ao passo que a segunda consistia em conflito de maior escala em relação aos grupos familiares envolvidos e ao tempo de duração da contenda. (BYOCK, 2001, p. 220) Assim, os islandeses, apesar das disputas internas, eram conscientes de que os assassinatos requeriam uma moderação, já que ambas as partes da disputa vivem no que Byock chama de *great village*, fazendo com que as regiões mantivessem relações de cooperação uma com as outras. (BYOCK, 2001, pp. 219-220)

Nem todos os assassinatos dentro da sociedade eram considerados da mesma forma. Byock (2003) ressalta uma diferença importante no que tange à explicitação do ato face à sociedade, o que decidiria o destino do perpetrador. Desse modo, os termos *morð* e *víg* são diferenciados na medida em que o primeiro é considerado um ato desonroso, em que o indivíduo omite sua ação dos demais, trazendo pesadas consequências como o ostracismo ou a condição de fora da lei. No entanto, o segundo termo representava o assassinato declarado, afastando todo o sentido de covardia uma vez que o indivíduo não fugia daquilo que havia cometido. Esse tipo de atitude é o que dava a possibilidade de o conflito ser resolvido por meio do pagamento de uma taxa de indenização, efetuada a algum integrante da família do morto que fizesse o requerimento da compensação.

Com a chegada da religião cristã a sociedade islandesa passara por um processo longo de transformação. Mesmo com a oficialização do cristianismo na Althing por volta do ano 1000, a mudança nos costumes não foi sedimentada imediatamente, tornando necessário uma presença episcopal frequente no território. Um dos valores que mais levaria tempo para ser modificado era a honra, que, como já vimos, fazia parte do conjunto de princípios a ser defendido com as práticas de vingança durante o período pré-cristão. Como Ciklamini (1966) indica, o foco ao se centrar mais na busca por realizar acordos judiciais estaria conectado ao cristianismo, mas também à dúvida crescente em relação à eficácia da vingança de sangue, cuja mais evidente expressão ocorreu durante a guerra civil, nos anos de 1220-1264. Em outras palavras, como aponta Ciklamini, visando amortizar a disrupção social decorrente da violência inerente à vingança privada, embora sem grande sucesso, o cristianismo tornou-se o principal estimulador das práticas compensatórias, modificando o conceito de honra paulatinamente. (CIKLAMINI, 1966, pp. 303-317)

Inicialmente a Islândia estruturava-se com base numa divisão social simples, reduzida a chefes (goðar) e a fazendeiros (bændr). Porém, durante os séculos XII e XIII, alguns goðar bem-sucedidos passaram a ampliar o seu poder, processo que Byock considerou como uma evolução social. (BYOCK, 2001, pp. 341-343) Juntamente à ascensão da categoria dos grandes chefes (stórgoðar) estava a dos grandes fazendeiros (stórbændr), que surgiria graças ao vácuo do poder de base local, possibilitando que fazendeiros oferecessem proteção e serviços legais na localidade. Desse modo, a sociedade islandesa passaria de uma divisão dual para uma ternária, sendo formada por grandes chefes, grandes fazendeiros e fazendeiros. A influência dos grandes chefes levou a uma disputa pelo poder exercido pelos chefes (goðar) nas *Things* e na localidade de maneira geral. Essa disputa desencadeou uma série de vinganças a partir da primeira metade do século XIII, sendo o momento mais violento da história do Estado Livre Islandês. A ilha nunca foi unificada inteiramente, como afirma Oliveira, já que nenhum dos que disputavam o poder durante a guerra civil tinham condições de estender o seu domínio para além de sua localidade. (OLIVEIRA, 2017, pp. 688-689) A violência alcançaria um extremo, quando os chefes locais buscaram o apoio da coroa norueguesa, o que levaria os demais chefes a se redirem. Assim, em 1264 o Estado Livre chegava ao fim com a submissão da Islândia à Noruega.

Para trazer à luz a prática e a resolução de uma vingança na Islândia durante o nosso período cronológico é indispensável a utilização das Grágás. As Grágás correspondem a um compilado de leis presentes em vários códices produzido no século XIII na Islândia. No entanto, tais leis dizem respeito a momentos cronológicos diversos, englobando os períodos anterior e posterior ao advento do cristianismo na ilha. Como indica Miranda, as Grágás possuem inúmeras diferenças em relação aos demais conjuntos de leis existentes na Escandinávia, porém, as referências sobre punições que variam de castigos físicos até a morte, merecem aqui destaque por serem exercidas pelo vencedor da causa, e não por alguma autoridade específica. (MIRANDA, 2017, p. 319-322) Conjugando a fonte acima mencionada com o *Íslendingabók* e o *Landnámabók*, podemos obter um panorama completo de como os islandeses resolviam suas disputas desde o período de colonização e assentamento até o fim do Estado Livre, ocorrido na segunda metade do século XIII.

As leis da Islândia são de extrema importância para o entendimento da vingança privada, principalmente se considerarmos que o costume conceituado como motor de

criação do direito medieval. (GUREVITCH, 1991, p. 216) O avanço produzido por Gurevitch ao abordar as relações sociais constitutivas das sociedades germânicas pós-queda do Império Romano do Ocidente e da sociedade cristã europeia demonstrando a participação das leis nas vidas dos indivíduos já nos indicava essas articulações promovidas pelo que chamamos de direito consuetudinário. No mundo "bárbaro", como denomina o autor, o costume é sinônimo de lei, e o respeito aos antepassados é tido como fundamental para a convivência em sociedade. A religião possui um papel central na medida em que, juntamente à moral e o direito, não abria a possibilidade de escolha por parte do indivíduo para ingressar em determinado grupo ou modificar o seu comportamento. Em outras palavras, o homem, na sociedade germânica, desfruta dos direitos e submete-se aos deveres referentes à sua categoria social, sempre pré-definida já que a família é o principal núcleo dessa sociedade.

Portanto, o direito durante a Idade Média é tido como mais justo quanto mais antigo fosse. No caso escandinavo, os *lagmen*, por exemplo, buscavam realizar modificações nas leis ao invés de criar novas condutas jurídicas, pois o direito consuetudinário era tido como uma outra fonte da lei, na medida em que a consciência moral representava a tradição. A título de ilustração, o sistema jurídico islandês representou o único elemento de unificação social na Islândia até a submissão à coroa norueguesa, na segunda metade do século XIII, já que os homens se viam unidos pelo direito até a submissão à coroa norueguesa na segunda metade do século XIII. (GUREVITCH, 1991, p. 187) Destarte, as leis eram utilizadas como instrumento de regulamentação das relações sociais medievais, já que o direito antigo harmonizava-se com o novo devido às reformulações que sofre. Ou seja, a prática das sociedades medievais, fossem elas cristãs ou pré-cristãs, eram pautadas e referenciadas pelo velho costume.

Além das fontes jurídicas que mencionamos acima, os mecanismos de tentativa de controle das vinganças privadas foram ainda mais diversos. Um desses mecanismos que extrapola a esfera jurídica é a representação de antigos mitos, presentes nas *Eddas*. A título de ilustração, a *Gylfaginning*, primeira parte de três (*Skáldskaparmál* e *Háttatal* respectivamente) da Edda em Prosa escrita pelo goði islandês Snorri Sturluson em 1220 é talvez o exemplo melhor percebido de atitudes vingativas em sequência entre os deuses e gigantes. O texto é introduzido pela ida do rei sueco Gylfi indo em direção à Asgard disfarçado de velho e com o nome Gangleri, tendo por objetivo obter conhecimento

acerca dos deuses. Ao encontrar em um grande salão as três divindades Hár, Jafnhár e Thrithi, Gangleri inicia uma série de perguntas abordando temas que vão desde a cosmogonia até a escatologia. Tais temas estão inseridos nas narrativas em que deuses e criaturas fantásticas como gigantes e anões são as personagens principais. Nomeando e descrevendo as características dos deuses e de suas moradas, além de apresentar histórias como a ida de Thor ao castelo de Útgarda-Loki, Snorri Sturluson proporciona com a obra uma espécie de manual de mitologia nórdica aos jovens poetas de sua época, já que as antigas tradições de metáforas e narrativas míticas estavam em um processo de esquecimento, como afirma Johnni Langer (2015). Durante a obra a vingança se apresenta como espinha dorsal da narrativa, estruturando os acontecimentos do início dos tempos até o momento escatológico mais importante da religião nórdica antiga, o Ragnarök.

Assim, percebemos como que a prática da vingança atinge todas as parcelas da sociedade, em maior ou menor grau. Isso comprova que os elementos dentro da esfera jurídica, política, religiosa e econômica se articulam de modo que toda a sociedade se reproduz dentro de uma lógica no qual a violência é o combustível a movimentar o corpo social. Portanto, uma análise que considere a violência apenas como forma de opressão visando o benefício econômico está fadada ao entendimento somente de parte da problemática envolvendo o período de assentamento até a consolidação do Estado Livre islandês. Mais do que uma forma de obter poder econômico a violência atua em conjunto com outros princípios fundamentais para a reprodução daquela sociedade, visando a manutenção do núcleo familiar e reforçando os laços de parentesco.

Fontes Primárias:

STURLUSON, Snorri (1984). Edda Menor. De la edición y Traducción: Luis Lerate. Alianza Editorial, Madrid, 1984.

Laws of Early Iceland: Grágás, the Codex Regius of Grágás, with material from others manuscripts. V.1 Tradução de Andrew Dennis, Peter Foote, Richard Perkins. Winnipeg Canada. University of Manitoba Press, 1980.

TACITUS. Germânia (trad. e notas de Sadi Garibaldi). Rio de Janeiro: Editora Livraria Para Todos, 1943. Disponível em: <https://www.ricardocosta.com/traducoes/textos/germania-98-d-c>

Bibliografia Básica:

BYOCK, Jesse L. Viking Age Iceland. London: Penguin Books, 2001.

_____. Feuding in Viking Age Iceland's Great Village. In: BROWN, Warren C.; GÓRECKI, Piotr (Eds.). *Conflict in Medieval Europe: Changing Perspectives on Society and Culture*. Aldershot: Ashgate, 2003, p. 229-241

CAMPOS, Luciana. Mulheres. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo, Hedra, 2017, pp. 513-517.

CIKLAMINI, M. The Concept of Honor in Valla-Ljóts Saga. *Journal of English and Germanic Philology* 65, 1966. p.303–317

DAVIES, Wendy; FOURACRE, Paul. *The Settlement of Disputes in Early Medieval Europe*. Cambridge University Press, 1986.

GUREVITCH, Aron I. *As categorias da cultura medieval*. Lisboa: Caminho, 1991.

HEDENSTIERNA-JONSON, Charlotte. *The Birka warrior, the material culture of a martial society*. Stockholm, Stockholm University, 2006.

HELLE, Knut. *The Cambridge history of Scandinavia*. Vol. 1, edited by Knut Helle. Cambridge, Cambridge University Press, 2008.

LANGER, Johnni. (Org.). *Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.

_____. (Org). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017.

LINDOW, John. Bloodfeud and Scandinavian Mythology. *Alvíssmál* 4 (1994 [1995]): 51–68.

MILLER, Willian Ian. *Bloodtaking and Peacemaking: Feud, Law and Society in Saga Iceland*. Chicago: The University of Chicago Press, 1996.

MIRANDA, Pablo Gomes. Grágás. Em: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo, Hedra, 2017, pp. 319-322.

OLIVEIRA, André Araújo. Thing Em: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo, Hedra, 2017, pp. 688-689.

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. Edda em Prosa, Snorri Sturluson e suas Influências Cristãs. p. 1-10. *Anais do III Encontro Nacional do GT História das Religiões e das Religiosidades – ANPUH -Questões teórico-metodológicas no estudo das religiões e religiosidades*. IN: *Revista Brasileira de História das Religiões*. Maringá (PR) v. III, n.9, jan/2011. Disponível em <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/pub.html>.

_____. O ideal de coragem do guerreiro Viking representado nos heróis Sigmund e Sinfjolth. p. 1-14, VI Congresso Internacional de História, 2013.

_____. Representações de honra e vingança na mitologia nórdica. *Revista Brasileira de História das Religiões*, v. 8, n. 33, 2015, p. 39-55

TUCKER, Stefanit. The Protocol of Vengeance. In: *Viking-age Scandinavia*. *Vexillum*, v. 3, 2013, p. 68-74.

VOGT, Helle. *The Function of Kinship in Medieval Nordic Legislation*. Leiden. Brill, 2010.