



NEIL PRICE

VIKINGS

A história definitiva
dos povos do norte

MELHOR LIVRO DO ANO PELOS JORNAIS
THE TIMES E *THE SUNDAY TIMES*

CRÍTICA

TRECHO ANTECIPADO PARA DIVULGAÇÃO. VENDA PROIBIDA

NEIL PRICE

VIKINGS



A história definitiva
dos povos do norte

Tradução
Renato Marques de Oliveira

CRÍTICA

TRECHO ANTECIPADO PARA DIVULGAÇÃO. VENDA PROIBIDA

Copyright © Neil Price, 2020
Copyright © Editora Planeta do Brasil, 2021
Copyright da tradução © Renato Marques de Oliveira, 2021
Todos os direitos reservados.
Título original: *Children of Ash and Elm: a history of the Vikings*

PREPARAÇÃO: Tiago Ferro
REVISÃO: Karina Barbosa dos Santos e Carmen T. S. Costa
DIAGRAMAÇÃO: Anna Yue e Francisco Lavorini
CAPA: Elmo Rosa
IMAGEM DE CAPA: Jonas Lau Markussen

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
ANGÉLICA ILACQUA CRB-8/7057

Price, Neil
Vikings: a história definitiva dos povos do Norte / Neil Price;
tradução de Renato Marques de Oliveira. – São Paulo: Planeta, 2021.
640 p.

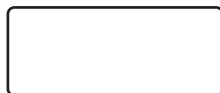
Bibliografia
ISBN 978-65-5535-527-7
Título original: *Children of Ash and Elm: a history of the Vikings*

1. Vikings – História 2. Civilização viking 3. Antiguidades vikings I.
Título II. Oliveira, Renato Marques de

21-3710

CDD 948.022

Índice para catálogo sistemático:
1. Vikings - História



Ao escolher este livro, você está apoiando o
manejo responsável das florestas do mundo

2021
Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA PLANETA DO BRASIL LTDA.
Rua Bela Cintra 986, 4º andar – Consolação
São Paulo – SP CEP 01415-002
www.planetadelivros.com.br
faleconosco@editoraplaneta.com.br

TRECHO ANTECIPADO PARA DIVULGAÇÃO. VENDA PROIBIDA

Sumário

Uma nota sobre a língua.....	17
Prólogo: Madeira flutuante.....	19
Introdução: Ancestrais e herdeiros.....	25

A criação de Midgard

1. A casa de suas formas.....	48
2. Uma era de lobos, uma era de ventos.....	81
3. A rede social.....	124
4. A busca da liberdade.....	158
5. Travessia de fronteiras.....	172
6. O desempenho do poder.....	197
7. Encontrando os “outros”.....	222
8. Lidando com os mortos.....	242

O fenômeno viking

9. Incursões.....	286
10. Maritoria.....	301
11. Guerreiros.....	323
12. Hidrarquia.....	350
13. Diáspora.....	377

Novos mundos, novas nações

14. A idade de ouro dos criadores de ovelhas.....	398
15. Prata, escravos e seda.....	412
16. Os experimentos da monarquia.....	455
17. Terras de Fogo e Videiras.....	485
18. Os muitos finais da Era Viking.....	506

Epílogo: Jogos.....	516
Referências bibliográficas.....	522
Livros sobre vikings e mitos nórdicos em língua portuguesa.....	597
Agradecimentos.....	600
Índice remissivo.....	606

A criação de Mídgard

CRÍTICA

A casa de suas formas

Interpretado em sentido literal e sem maiores questionamentos, o mundo dos vikings parecia ser o mesmo de todos os que viviam ao redor deles: indivíduos mais ou menos parecidos com você e comigo, mas com roupas diferentes, cuidando de sua vida rotineira e se deslocando por paisagens e povoações que – embora de aparência rústica – ainda seriam inteligíveis todos estes séculos depois. Mas era só isto: superfície, uma tela a mascarar algo muito diferente, muito antigo e muito estranho.

Qualquer tentativa de entender os vikings deve, em primeiro lugar, examinar a fundo esse exterior enganoso de modo a, por meio de uma investigação minuciosa, entrar na mente deles, até mesmo dentro de seus corpos. O que encontramos lá, e suas implicações, fornece a primeira chave para realmente vermos o mundo através dos olhos dos vikings.

Os vikings não estavam sozinhos, mas compartilhavam seu mundo com uma multidão de “outros” – não apenas outros seres humanos, mas outras coisas. Os “outros” mais óbvios eram os deuses, cuja forma plural em si os diferenciava das culturas monoteístas do grande continente ao sul. Eles estavam familiarizados também com os servos dessas divindades (alguns deles absolutamente aterrorizantes) e com uma legião de outros seres, espíritos e criaturas que sobreviveram sob o reconfortante rótulo de “folclore”, mas que, à época, eram bastante reais. Essa questão da realidade é importante, pois os vikings não *acreditavam* nessas coisas

na mesma medida em que alguém hoje em dia “acredita” no mar. Em vez disso, *sabiam* sobre elas, que eram uma parte tão natural do mundo quanto árvores e rochas. O fato de que não era possível ver esses seres não era relevante.

Essa população imaginária, ao lado da qual os vikings caminhavam, abrangia também mais que um mundo, e aqui está outra diferença: os escandinavos situavam-se no centro de muitos reinos da existência – muito além da conhecida perspectiva binária encontrada em religiões cujo preceito é o de que a vida após a morte pode ser “boa” ou “ruim”. Na mente viking, esses mundos eram todos os outros lugares para outros habitantes, mas ordenados e conectados de uma maneira que os tornava acessíveis para quem conhecesse os caminhos certos a serem trilhados.

No nível mais fundamental de todos, dentro de cada pessoa da Era Viking havia não apenas uma “alma” abstrata (se isso atende ao gosto espiritual do leitor), mas vários seres separados, e até mesmo independentes. Cada um representando um componente do indivíduo total.

Interpretar os vikings “ao pé da letra”, portanto, teria sido um grande erro, que, no entanto, foi cometido por muitos de seus contemporâneos. Alguns, em especial os cristãos, parecem ter percebido exatamente quem e o que os vikings eram, e de modo geral esse conhecimento os deixou horrorizados. Mas hoje não há por que ter medo. Se examinarmos os vikings com olhos e mentes abertos, é possível entrarmos em seu mundo.

Não existe uma geografia totalmente compreensível do cosmo nórdico, nada que realmente faça sentido coerente nos poemas e nas histórias. Talvez isso seja um produto da longa e atribulada jornada que os relatos e histórias percorreram ao longo dos séculos para chegar até nós, mas em igual medida pode também refletir uma falta de clareza ou mesmo de preocupação já na época. Não devemos atribuir a esse fato uma importância exagerada, pois, afinal (tomando apenas um exemplo religioso), quantos dos cristãos mais devotos são capazes, hoje, de esboçar um mapa preciso da vida após a morte? Também é importante compreender que os nórdicos nunca tinham ouvido falar dos “mitos nórdicos”. As coletâneas de narrativas e poemas agora convenientemente empacotadas com esse

rótulo em nossas livrarias são sínteses de épocas muito posteriores, compiladas após sua fossilização como texto por pessoas que não eram inteiramente simpáticas ao seu conteúdo. São muito diferentes do mundo vivo e orgânico das histórias orais que mudavam cada vez que eram contadas e provavelmente também variavam de forma considerável nos diferentes vales, planícies, montanhas e canais da Escandinávia.

Os nomes e naturezas dos mundos, e seus primórdios, são descritos em uma série de textos mitológicos compilados na *Edda poética*, bem como em forma narrativa mais longa por Snorri, em seu manual em prosa. Suas informações são bastante difíceis de avaliar precisamente *por serem* muito detalhadas e abundantes. Por que esse astuto político cristão, que tinha aguda consciência de seu lugar no mundo, se daria ao árduo trabalho de registrar as complexidades de uma religião morta que era um anátema para a Igreja cujos interesses ele defendia? A resposta talvez esteja no fato de que os temas espirituais nos poemas escáldicos citados por ele eram quase todos organizados em nome de uma única causa: o louvor de reis e o registro de seus feitos. Se essas alusões e metáforas mitológicas não fossem ativamente mantidas, não haveria possibilidade de compreender e perpetuar de maneira adequada as heroicas histórias reais. Pode ter sido essa a razão pela qual Snorri escreveu sua *Edda*: acionar esse recurso a serviço da memória aproveitada para fins políticos. Felizmente para os estudiosos dos vikings, a lealdade de Snorri à ideia da monarquia escandinava nos presenteou com um tesouro de conhecimento desses outros mundos. Sempre de modo indireto, à medida que perguntas e respostas se desenrolam, ou o conhecimento é transmitido de má vontade, emerge uma imagem fragmentária – mas quase o suficiente.

No centro de tudo estava uma árvore, a Árvore ou a “Árvore do Mundo”, que abarcava todos os mundos e os unia. Um grande freixo, cujo nome era Yggdrasill, literalmente o “corcel do terrível”. Ygg, “o terrível”, é um dos nomes de Odin, e a árvore também é chamada de “o cavalo de Odin”, uma dica acerca das propriedades mais amplas da árvore, pois ela não apenas conectava os reinos, mas também servia como estrada entre os reinos para aqueles que sabiam como montar nela. Que o primeiro homem tenha sido feito da mesma substância talvez não fosse coincidência, o que implica alguma qualidade sutil da humanidade que infundiu o universo.

No princípio, nada havia além de Ginnungagap, a “garganta do abismo” sem grama, uma lacuna de nada que se estendia para todo o sempre. Embora não fosse um vazio completo, pois em suas profundezas jazia um potencial adormecido, um poder e uma presença dentro da ausência, esperando para despertar. No norte [as direções são importantes aqui] estava o espaço gelado de Niflheim, o “mundo escuro”. Ao sul ficava Muspellsheim, o mundo das chamas. Rios de veneno, o Élivágar, jorravam de uma nascente em Niflheim e congelavam em Ginnungagap. Quando as brasas e fagulhas do fogo de Muspell encontraram as geleiras, as calotas geladas começaram a derreter e, no processo, a mudar – as gotículas que caíam lentamente foram tomando forma e feito. O primeiro ser de toda a criação foi gerado: o gigante do gelo, Ymir. A ele logo se juntou outra coisa, algo muito diferente, cujo nome era Authumbla [ou Audhumla] – uma grande vaca sem chifres que cambaleava no vazio. O leite que fluía de suas tetas manteve o gigante vivo.

Assim como os primeiros humanos que mais tarde surgiriam do tronco de uma árvore, os próprios deuses tiveram uma origem semelhante. Como o gado costuma fazer, Authumbla gostava de lambear a branca geada salgada que se formava nos blocos de gelo espalhados por Ginnungagap, e foi sob sua língua que o primeiro deles acordou para a vida. A língua da vaca lambia o gelo, e no primeiro dia deixou à mostra o cabelo de um homem; no segundo dia, a cabeça; por fim, no terceiro, a forma completa saiu do gelo para o frio. Esse homem era Búri, o ancestral dos deuses Aesir, a família divina. Logo apareceram mais e mais criaturas nesse lugar desolado. De alguma maneira, mais gigantes se aglutinaram a partir do suor sob as axilas de Ymir. Uma de suas pernas se acasalou com a outra e gerou um filho. Entre esses descendentes estavam Bölthorn e sua filha Bestla, os ancestrais dos gigantes.

É difícil saber como as pessoas da Era Viking compreendiam essas histórias, com suas estranhezas, contradições e aparentes absurdos. Será que sabiamente assentiam com a cabeça para concordar com os mistérios, diante da sabedoria ancestral transmitida aos privilegiados? Elas riam? Os

mais velhos julgavam que eram verdades profundas e lendárias, ao passo que para os jovens não passavam de histórias? A única certeza é que, de uma forma ou de outra, as narrativas sobreviveram por séculos e chegaram até os nossos dias: alguém – na verdade muitas pessoas ao longo dos anos – deve tê-las considerado realmente muito importantes.

Búri, também misteriosamente, teve um filho – Burr. De sua união com a gigante Bestla nasceu o primeiro dos Aesir. Seus filhos eram Odin e seus dois irmãos, Vili e Ve, e foram eles que começaram a moldar os mundos, por meio de assassinato, cuidadosamente planejado.

Os três jovens deuses ficam de tocaia, aguardando Ymir. Armam uma emboscada e o matam a punhaladas, e literalmente o despedaçam. O sangue que jorra de Ymir cria uma torrente que vai subindo e subindo e afoga todos os gigantes, exceto dois, Bergelmir e sua esposa, que sobrevivem subindo em um tronco que os carrega como uma jangada. Ele e sua espécie, os gigantes do gelo, farão o seu próprio mundo; retornarão e se lembrarão do que Odin e seus irmãos fizeram.

Quando os rios de sangue começam a descer, os deuses arrastam o cadáver de Ymir para o centro de Ginnungagap. Da carne dilacerada do gigante, moldam a terra. Seu cabelo se transforma em árvores e as águas fluem de seu sangue – todos os rios e lagos vermelhos. Seus ossos empilhados são as rochas e montanhas; seus dentes, seus molares, são os rochedos e o cascalho. Acima de tudo está a cúpula do céu feita da abóbada do crânio de Ymir. Para suportar seu grande peso, os deuses colocaram quatro anões nos cantos da terra: seus nomes são Austri, Vestri, Nordri e Sudri – os pontos cardeais. Em seguida, jogam nacos do cérebro do gigante para os céus, formando as nuvens.

Em torno de tudo isso, os deuses colocaram uma grande cerca feita com as sobrancelhas e cílios de Ymir – uma fronteira defensiva para o mundo, uma poderosa barreira marítima contra o oceano de sangue circundante. Chamam a esta paliçada de Midgard, o nome pelo qual toda a terra será conhecida, o lugar do Freixo e do Olmo.

Esse componente final de Midgard, sua fronteira, exemplifica um conceito central na mentalidade viking que é encontrado em toda a sua

mundividência. O sufixo *-garðr* significa literalmente espaço fechado, um lugar definido por um limite, uma borda ou divisa. Ainda hoje nas línguas escandinavas a palavra *gård* significa simplesmente “fazenda”, e este é o seu sentido básico – um lugar estabelecido, um lugar *confinado, delimitado*, até mesmo um mundo inteiro; no mesmo sentido de recinto ou terreno cercado, é a raiz da palavra *yard*, que em inglês moderno quer dizer “pátio, terreiro, quintal, curral, viveiro, depósito”. Essa ideia de estar intramuros, dentro de limites, em contraste com o que está além e, portanto, fora do controle, está no cerne dos conceitos de estabelecimento, povoamento e ordem da Era Viking. É um vislumbre de sua maneira de pensar.

Até então, Midgard ainda estava às escuras, mas os deuses trouxeram luzes, arrebatadas das brasas derretidas de Muspellsheim, e as colocaram ao redor do firmamento. No início, os corpos celestes ficaram confusos; nas palavras da *Profecia da Vidente* [*Völuspá*]:

Sól [sol] não sabia
onde era seu lar.
Máni [lua] não sabia
a força que tinha para lutar.
As estrelas não sabiam
onde estava seu lugar.

Então os deuses trouxeram ordem ao céu. O crânio de Ymir começou a brilhar enquanto a carruagem do dia cavalgava em sua abóbada, iluminada pelo sol; seu irmão Máni seguia os cavalos da noite para completar o ciclo (apenas de passagem, à guisa de mais uma informação esclarecedora sobre a mentalidade nórdica, vale a pena notar o sexo incomum dos corpos celestes, o sol feminino e a lua masculina). Para definir o ritmo do sol e da lua, mesmo agora, os dois são perseguidos por lobos, uma caçada infinita que só vai acabar no Ragnarök, a derradeira batalha que trará o fim dos dias e a queda de todas as coisas.

É então que Odin e seus irmãos caminham pela praia, onde a madeira flutuante está à espera. Onde nós estamos à espera.

À medida que Midgard e seu povo tomavam forma (como sempre, o período de tempo é tão ambíguo quanto todo o resto), os outros mundos ao redor deles vão surgindo, o grande freixo em seu meio. Até certo ponto, existem pelo menos localizações relativas. Acima estava *Ásgarðr*, ou Asgard – outro espaço delimitado –, literalmente o “lar dos Aesir”, em outras palavras, o reino dos deuses. Era uma paisagem vasta e ondulante de campos e florestas, montanhas e lagos, essencialmente um espelho divino do mundo humano abaixo, no qual tudo foi devidamente dimensionado em tamanho e grandeza descomunais, como condiz com seus residentes.

Uma estrada, ou melhor, uma ponte, corria entre o reino dos deuses e a casa dos humanos: o arco-íris formando um arco entre os mundos. Seu nome era Bifröst, o “caminho cintilante” e que, de acordo com os poemas, ardia em chamas. Conhecida também como “ponte dos Aesir” e “caminho do poder”, era também uma linha de defesa contra os gigantes. Abaixo dela, havia dois rios caudalosos, Körmt e Örmt, sempre em inundações torrenciais.

A água corrente também separava Midgard do reino ou jardim dos gigantes, Jötunheim (às vezes encontrado em uma forma plural, “mundos gigantes”), que ficava a leste. Em algum lugar nessa fronteira estava também *Járnviðr*, “floresta de ferro”, onde mulheres *troll* gigantes deram à luz os lobos que, no final, engolirão os corpos celestes.

Ainda mais a leste ficava *Útgardr*, Utgard, “o lugar externo” ou “terreno externo”, um deserto literalmente além dos mundos dos humanos, deuses e gigantes, como seu nome indica. Nas histórias há poucos detalhes, mas Utgard parece ter sido um espaço turbulento, sombrio e informe, o lar de coisas em que não se podia confiar – *trolls*, monstros e poderes malignos. Não era um lugar aonde gostaríamos de ir. Nos textos, tanto o mundo dos gigantes quanto o mundo além dele se deslocam continuamente para o norte, à medida que as fontes medievais se afastam no tempo da Era Viking, talvez uma reorientação que reflete uma das localizações cristãs do inferno.

Os nórdicos também tinham um reino especial para os mortos, embora não haja nenhuma sugestão contemporânea de que fosse um lugar ruim ou um ambiente de punição. O nome desse mundo era Hel, desconcertantemente próximo de *hell* [inferno], seu negativo equivalente cristão

em língua inglesa; a relação exata entre eles, se houver, é desconhecida, mas matizes cristãos podem ser vistos claramente em fontes posteriores. Alguns filólogos argumentaram que, em nórdico antigo, o nome original se relacionava, em vez disso, a algo subterrâneo, essencialmente uma metáfora para o túmulo, explicação que faz sentido. De acordo com Snorri, o caminho para Hel se dirigia do alto para baixo e rumo ao norte. Era sem dúvida um reino inferior, estendendo-se por cerca de 38 quilômetros solo adentro, através de nove mundos de morte, com Niflhel, “Hel sombrio”, o mundo escuro feito de névoa fria, no fundo. Era delimitado por uma grande cerca, Nágrind, ou “portão dos cadáveres”, protegida por um terrível cão de guarda. Para chegar lá era necessário cruzar um rio de águas encrespadas de facas e espadas e colidir com blocos de gelo sobre a ponte Gjallabrú, colmada de ouro cintilante e guardada por uma gigante.

Conectando todos esses reinos, novamente, estava o grande freixo, Yggdrasill. Já se fizeram inúmeras tentativas de visualizar as relações espaciais dos mundos nórdicos, todas elas especulativas e algumas imersas, com descuidado abandono, na fantasia da Nova Era. Esses mundos tinham a forma de discos concêntricos, um dentro do outro, movendo-se para fora em duas dimensões, como ondulações da pedra atirada da Árvore do Mundo? Ou eram dispostos como uma pilha, uma prateleira vertical de camadas de reinos enfiados no tronco de Yggdrasill como um fuso? Talvez fossem empoleirados nos galhos individuais da árvore. De acordo com o poema *Os ditos de Grímnir*, a árvore tinha três raízes que cobriam respectivamente os mundos dos humanos, dos gigantes e dos mortos; a versão de Snorri é um pouco diferente: eles se estendem sobre os deuses, os gigantes e Niflheim.

Yggdrasill era uma árvore de folhas perenes, ao contrário de seus análogos terrestres, e se nutria de três fontes em suas raízes. Mais uma vez o material de pesquisa histórica diverge, mas parece claro que pelo menos duas delas surgiram de poços. Abaixo da raiz que levava ao reino dos gigantes do gelo estava o Poço de Mímir,⁶ guardado por um ser de mesmo nome. Suas águas continham toda a sabedoria e podiam ser tomadas no Gjallarhorn, o chifre de Heimdall, o guardião dos deuses. A

6 * O gigante Mímir, o sábio, é tio de Odin e guardião da fonte da sabedoria em Jötunheim. (N.T.)

raiz dos deuses subia aos céus (é o que diz Snorri, em consonância com a contraditória física do cosmo nórdico), mas abaixo dela estava o Poço de Urd, a “fonte do destino” onde se localizava também a assembleia dos Aesir. A terceira raiz descia para o mundo escuro, alimentando-se da fonte Hvergelmir, “o caldeirão borbulhante” em terna ebulição, em que todos os rios do mundo tiveram sua origem.

É evidente que parte da cosmologia nórdica se baseava na natureza física – afinal, quase todo mundo já viu Bifröst, a ponte arco-íris, em um momento ou outro da vida. Da mesma forma, as paisagens vulcânicas da Islândia, onde a maioria das fontes foi registrada em forma escrita, são um pano de fundo natural para a volátil mistura de fogo e gelo a partir da qual os mundos foram formados. A Árvore também pode ter uma manifestação na percepção cotidiana. Sabe-se relativamente pouco sobre o modo como os vikings entendiam o céu noturno, as estrelas e as constelações; exceto por algumas referências ambíguas em Snorri, que alguns estudiosos rejeitam ao passo que outros levam a sério, há poucas informações concretas. No entanto, um acadêmico islandês está convencido de que Yggdrasill pode ser lida como uma interpretação da Via Láctea – certamente uma ideia plausível, em especial quando alguém escapa da poluição luminosa noturna de nossas cidades e vê sua majestade erguendo-se nos píncaros, impossivelmente vasta, com seus braços enevoados estendendo-se por todo o céu feito galhos.

A forma dos mundos nórdicos pode ser vagamente percebida através de séculos de distância, a grande Árvore conectando-os de uma ponta à outra do vazio. Mas e quanto a seus habitantes?

Os vikings sofreram sobremaneira com os estereótipos, em um grau que só encontra paralelo na forma como seus deuses e outros seres sobrenaturais têm sido concebidos. Na imaginação popular, o mundo divino de Asgard tem um único e grande salão ou saguão: Valhalla (na verdade, uma corruptela ortográfica vitoriana de *Valhöll* ou *Valhoöll* [que em língua inglesa também se grafa Walhalla, Valhall e Walhall]), lar de Odin e hoje famoso mundialmente como o “paraíso viking”, o destino para onde iam os que tiveram mortes honrosas em batalha desde o início dos tempos, e sinônimo nórdico da vida após a morte. No entanto, os mitos são claros

no sentido de mostrar que o palácio de Valhalla era apenas uma de muitas dessas residências, já que cada um dos deuses principais vivia em sua própria morada. Cada uma dessas propriedades teria sido entendida como um salão principal circundado por cabanas, celeiros e estábulos para a família e os animais – reflexos do tamanho de deuses das casas-grandes senhoriais das elites de Midgard. Asgard estava mais para uma paisagem, um mundo por seus próprios méritos.

As origens literais dos deuses mais antigos, emergindo do gelo primordial, de forma alguma explicam todas as divindades nórdicas. Eles vieram de duas famílias, os Aesir – de quem Odin é o chefe – e os Vanir, que de alguma maneira bizarra parecem ser os mais velhos dos dois grupos, apesar do fato de não aparecerem no mito básico da criação. Os Vanir eram deuses da terra e suas riquezas, representando a relação de dependência entre os humanos e o solo numa sociedade agrícola. Os Aesir eram distintos, com uma estrutura familiar mais patriarcal e maior propensão para a violência (o que não equivale a dizer que os Vanir, embora menos belicosos, fossem inteiramente pacíficos). A *Profecia da Vidente* descreve como, a princípio, as duas famílias travaram um violento confronto em uma guerra cruenta, com batalhas que abalaram Asgard e foram resolvidas apenas após negociações complexas e a entrega de reféns.

Não está claro o que as duas famílias divinas realmente significam, ou mesmo se essa é uma questão relevante. Seriam os Vanir remanescentes das supostas religiões baseadas na terra remontando à Idade do Bronze e ao início da Idade do Ferro, muitos séculos antes? A guerra entre os deuses seria uma imagem amplificada das turbulências do mundo real dos humanos e (nos termos artificiais dos historiadores) uma metáfora da transição do século V para a “Idade do Ferro tardia”? Alguns estudiosos pensam que sim, mas está longe de haver consenso acerca do que os mais distantes escandinavos pré-históricos realmente acreditavam. Apesar de extraordinárias evidências arqueológicas acumuladas nos últimos dois séculos e analisadas em profundidade, não podemos ter certeza. O sol e o ciclo dos corpos celestes eram importantes, assim como os lugares liminares, como brejos e pântanos, uma sugestão de poderes ctônicos existentes abaixo. Tudo isso foi referenciado na cultura material, retratado na arte e homenageado por meio de oferendas aquáticas de ouro, metais

caros, alimentos, animais – e humanos sacrificados. Parece ter havido uma preocupação clara com a propiciação, uma espécie de apólice de seguro sagrado e ações rituais para agradar as divindades e pedir sua mercê para a prosperidade agrícola, a fertilidade individual e, provavelmente, o sucesso na guerra. Os povos da Idade do Ferro não estavam sozinhos no que dizia respeito a essas preocupações, mas não é difícil encaixar os Vanir nesse cenário.

Nos contos e relatos, os Vanir se juntaram aos Aesir depois que se declarou uma trégua na guerra entre as duas famílias, e depois disso eles aparecem juntos em Asgard – uma imagem de uma sociedade refeita? As qualidades peculiares dos deuses mais velhos surgem, portanto, como habilidades e atributos específicos ao lado daqueles de seus novos primos, em vez de diferenças que separavam fundamentalmente as famílias.

O chefe dos Vanir é Njörd [ou Njord], uma fonte de sabedoria, a deidade que propiciava colheitas abundantes, pescaria farta e ventos favoráveis enfunando as velas. Como padroeiro dos agricultores e regente dos marinheiros, teria sido um deus de elevada posição na Idade do Bronze e no início da Idade do Ferro. Seu salão é Nóatún, o “recinto do navio”. Desde o início, essa figura fundadora incorpora um dos principais aspectos dos Vanir segundo o que aparece nas fontes – um desconcertante e reprovável desvio sexual. Seus filhos são Freya [ou Freyja] e Freyr [ou Frey], e sua mãe era irmã do próprio Njörd. Por sua vez, havia rumores de que os dois irmãos, além de gêmeos, também eram amantes. Embora a carnalidade aberta fosse decerto uma característica dos Vanir, a noção de que era um atributo negativo pode muito bem ser uma intervenção cristã nas fontes. Freya, em especial, era exatamente o tipo de mulher de comportamento sexual independente que aterrorizava a Igreja.

Freyr aparece nos textos como um senhor da chuva e do sol, o deus dos campos de cultivo, que montava um javali dourado e era o senhor de um navio especial que poderia ser dobrado para caber no bolso. Por alguma razão, é frequentemente associado a gigantes e pode ser encontrado lutando contra eles e cortejando-os. Sua tentativa de seduzir a gigante Gerðr [ou Gerd], conduzida por procuração (por meio de recados de um criado), é feita com ameaças violentas e abusivas. Freyr é um ser bastante sensual, e uma descrição do século XI do que parece ser sua imagem em

um templo o descreve como dotado de uma ereção gigantesca. Seu salão fica em Álfheim, “lar dos elfos”.

Sua irmã, Freya, é rotineiramente imaginada como uma deusa da fertilidade, e às vezes até do amor, como se fosse uma espécie de Vênus viking. Esses clichês têm pouca semelhança com a forma como ela surge nos contos. Freya é, principalmente, uma personificação das mulheres e de todos os aspectos da vida feminina, de sua agência e potencial, incluindo o parto. Sobretudo, é um ser poderoso, uma das divindades mais extraordinárias. Sempre no controle, ela desafia as tentativas de deuses, anões, gigantes e outros de objetificá-la e coagi-la. Dirige uma carroça puxada por gatos. A sexualidade de Freya está no cerne de seu ser, e ela a usa para seu prazer e desfrute, às vezes com conotações afetuosas, mas também como manipulação e meio de violência. Embora casada com Ód, seu marido está praticamente ausente da mitologia, e Freya tem muitos amantes (de acordo com Loki, ela dormiu com todos os elfos de Asgard, bem como com todos os Aesir). Ela comprou o colar de Brísingamen ao se deitar com seus quatro ferreiros anões, um de cada vez, e era muito cortejada por gigantes. Seduzia reis, persuadindo-os a cometer um erro fatal; dividia seu afeto entre rivais, levando-os à destruição mútua; tirava proveito da luxúria dos outros para obter ganhos materiais. Alguns dos outros deuses, sobretudo Loki, tentam constrangê-la qualificando-a como vadia e acusando-a de promiscuidade; Freya ignora todas as ofensas. É claro que ela é dona de seu corpo e decide a quem prestar favores sexuais (o que provavelmente irritava os deuses) e também tem pouca consideração pelas opiniões alheias. É também uma divindade do campo de batalha e seus desdobramentos. Ao contrário da suposição geral de que todos os guerreiros vikings mortos em combate iam para Odin em Valhalla,^{7*} apenas metade deles realmente encontrava um lar póstumo lá; os restantes viajavam para a casa de Freya, o palácio de Sessrúmnir, o “salão dos muitos assentos”.

Problemas de atitude semelhantes (antigos e modernos) tendem a afli- gir as outras deusas, a quem conotações de “fertilidade” e “fecundidade”

7 * Se para Valhalla iam apenas os que tiveram mortes honrosas em batalha, para os domínios de Hel iam aqueles que morriam fora de batalha ou que, durante a vida, fizeram o mal. [N. T.]

também se tornaram tão frequentes a ponto de constituir uma espécie de *tópos* reflexivo. Assim, Iduna, a guardiã das maçãs especiais que garantiam a juventude eterna dos deuses, é vista como uma passiva deusa da “abundância”, em vez de ser aquela que detém em seu poder a própria vida dos imortais. Iduna não era a única deusa com influência sobre a sorte e o destino. Frigga, cujo marido era Odin, atuava como gerente de Asgard e controlava os arranjos do mundo dos deuses; outros se curvavam à autoridade de Frigga, que era um atributo dela mesma, não uma permissão concedida por algum deus masculino. Sim, as deusas eram lindas, exata-



3. Um potentado no trono? Essa pequena cadeira de prata fundida com ocupante foi encontrada por um detector de metais em 2009 perto da antiga localidade real de Lejre, na Dinamarca. Datada de c. 900, seus detalhes de corvos, lobos e o fato de que a figura tem um olho só (confirmado por análise microscópica) sugerem que pode ser Odin em seu assento de poder e autoridade real, o trono Hlidskjálfr. O fato de a figura estar vestindo o que convencionalmente seria interpretado como roupa feminina apenas aprofunda sua interessante ambiguidade. (Crédito: Ole Manning, © Museu de Roskilde, usada com gentil permissão.)

mente como diz o estereótipo, mas de uma forma que inspirava terror e desejo em igual medida.

Entre os Aesir, a principal figura é claramente Odin, ainda que nas fontes escritas a noção de que ele é de fato o senhor supremo de tudo, o “pai-de-todos”, é algo que quase sempre permanece ambíguo. Odin tem mais de duzentos nomes: ele é Máscara, Terceiro, Falcão, Árvore da Vitória, Senhor dos Fantasmas, Estripador, Grito da Batalha, e muitos mais. Odin é um deus da guerra e um assassino, brandindo sua lança, Gungnir. É o protetor de reis, dos proscritos e rejeitados, mas também um mentiroso contumaz. Pode conceder a quem quiser os belos dons da poesia ou ludibriar qualquer um com a mais pérfida traição. Provavelmente dormirá com a esposa ou, possivelmente, com o marido de todo mundo – um ser de contradições e seduições, em quem é imprudente confiar. Mas a sabedoria é seu prêmio, sua fome (ele deu seu olho por ela), e há poucas coisas que Odin não fará para realmente *saber*. Em especial, conversa com os mortos por meio de feitiços e é capaz de fazer falar um cadáver enforcado. Odin é hábil em abrir uma pequena fresta nas costuras onde os mundos se unem, apenas o suficiente para passar, montando seu garanhão de oito pernas cujo nome, Sleipnir, significa “deslizante”, e cujos dentes são gravados com runas. Odin é o mestre supremo da feitiçaria, e envia projeções de sua mente e memória na forma de corvos para vasculhar os mundos em busca de notícias. Odin tem vários palácios e residências, como convém a um rei: Valaskjálf, Gladsheimr e, é claro, Valhalla, o “salão dos mortos em batalha”.

Os líderes dos Aesir eram em larga medida aparentados entre si, embora através da mais emaranhada das árvores genealógicas. Thor era filho de Odin com uma gigante, em um de seus muitos casos amorosos fora do casamento com Frigga. Thor era o mais forte dos deuses, o senhor dos ventos e do clima, o invocador das tempestades e do trovão. Um grande cinturão duplicava sua força já prodigiosa, e suas luvas de ferro lhe davam poder, em especial para manejar seu famoso martelo, Mjölnir. Amuletos no formato dessa arma foram encontrados em todo o mundo viking, e o deus do trovão era de fato venerado por humanos. Thor era o flagelo dos gigantes; há um poema que é simplesmente uma lista de suas muitas vítimas, e essas interações constituem a maior parte dos mitos. Sua morada

é Bilskírnir, que Snorri chama de “o maior edifício jamais construído”, com 540 quartos. Ele compartilha o palácio com sua esposa, Síf, cujos cabelos loiros e dourados eram a inveja de todos, e usados pelos poetas como uma metáfora para o ouro.

Baldr [Baldur ou Balder], o deus belo e radiante, é filho de Odin e Frigga, e reside em Breidablikk. Amado por todos, ele é, por causa disso, impenetrável a ferimentos. A inesperada morte de Baldr, arquitetada por Loki e executada involuntariamente por seu irmão cego Höd [ou Hodur],



4. Martelo dos deuses. A arma sagrada de Thor, o Mjöltnir, parece ter sido adotada como símbolo de seu culto relativamente tarde na Era Viking, talvez em reação ao uso cristão da cruz. Encontrados como pingentes e em anéis de amuleto, esses itens estão entre os objetos mais comuns ligados à religião tradicional. Esse exemplar de Købelev, Lolland, Dinamarca, traz a útil inscrição rúnica “Isto é um martelo”. (Crédito: John Lee, © Museu Nacional da Dinamarca, usada com gentil permissão.)

outro filho de Odin, desencadeia eventos que, com o tempo, levarão ao fim dos mundos. Höd, por sua vez, será morto por Váli, mais um filho do deus da guerra com outra deusa, Rindr – camadas dentro das camadas da matança em família.

E há Ull [também grafado Ullr ou Uller], o deus arqueiro, rastreador, caçador, esquiador e filho de Síf (embora não, ao que parece, com Thor). Ull praticamente não dá as caras em qualquer lugar nos mitos, e ainda assim parece ter sido um deus popular, encontrado em nomes de lugares sagrados na Escandinávia, em especial na Suécia. Seu culto parece ter sido bastante difundido um dia. Snorri diz: “É bom orar para ele em um combate individual”. A morada de Ull ficava em Ýdalir, e ele usava um escudo como barco.

Heimdall, o soprador do chifre, reside em Himinbjörg, que se localiza no final da Bifröst, protegendo a ponte do arco-íris contra o inevitável momento em que os gigantes finalmente entrarão em guerra com Asgard. As histórias de Heimdall estão enterradas na obscuridade, mas ele era evidentemente muito velho quando os relatos um tanto contraditórios foram por fim escritos. Heimdall é filho de nove mães; tem dentes de ouro; é capaz de enxergar a 160 quilômetros de distância; pode ouvir a grama crescendo. Passará a eternidade como o vigia na muralha até que o galo Gullinkambi (“favo de ouro”) cante para anunciar que o Ragnarök começou.

Týr, que segundo Snorri é mais um filho de Odin, mas outras fontes afirmam ser descendente de gigantes, é um dos deuses mais antigos, com raízes que remontam à pré-história germânica. Era conhecido por sua coragem e bravura, embora haja pouquíssimos detalhes a seu respeito, e seu culto era popular (a julgar, novamente, pelos topônimos). Como os outros grandes deuses, ele nos deu o nome de um dia da semana: a terça-feira, que em inglês é *tuesday*, derivado de *Týr's Day* (dia de Týr), que antecede os dias de seu pai Odin e o dia de Freyr.^{8*} A semana terminava

8 * Depois do domingo (em inglês, *Sunday*, derivado de *Sun's Day*, o dia do sol) vinha a segunda-feira – *Monday*, derivado de *Moon's Day*, o dia da lua. A quarta-feira era *Wednesday*, *Woden's Day*, o dia de Odin – *Woden* é uma variação do inglês antigo para o nome de Odin. A quinta-feira é *Thursday*, derivação de *Thor's Day*, dia de Thor. A sexta-feira é *Friday*, derivado de *Frigg's Day*, dia de Frigga, a esposa de Odin e madrasta de Thor. [N. T.]

com um dia que em língua inglesa tem o nome de um deus romano, Saturno, mas nas línguas escandinavas ainda é *lördag*, derivado da palavra que em nórdico antigo designa uma fonte termal de águas quentes – em outras palavras, “noite de banho”, um adorável vislumbre sobre os hábitos de higiene dos vikings.

E, finalmente, há Loki, um dos seres de presença mais constante nos contos mitológicos, mas também um tanto misterioso. A mãe de Loki é Laufey, e não se pode nem mesmo dizer se ele é de fato um deus. Alguns o veem como um semideus e trapaceiro, uma figura clássica com paralelos em muitas outras culturas, mas esse tipo de nomenclatura talvez não ajude a compreendê-lo a partir da perspectiva dos próprios vikings. Loki muda de forma, aparecendo com a aparência de um peixe, um pássaro ou um inseto, a seu bel-prazer. Com a gigante Angrboda, ele gerou monstros, incluindo o lobo Fenrir, a serpente de Midgard e a jovem Hel [ou Hela], que cuida do domínio dos mortos. Na forma de uma égua, deu à luz Sleipnir, o cavalo de Odín (um ato de perversidade verdadeiramente perturbadora na mentalidade nórdica). Nos muitos relatos e narrativas a seu respeito, Loki causa intermináveis danos para os deuses e cria problemas com os gigantes, quase sempre para resolver sozinho e de forma matreira a bagunça resultante. É agradável e belo de se contemplar, bem-humorado, astuto e malicioso, tudo ao mesmo tempo. Foi Loki quem cortou o cabelo original de Sif, e depois fez um acordo com os anões para forjarem suas novas madeixas mágicas que brilhavam como ouro e o sol, mas cresciam como cabelo normal; ele também teve um caso com ela, para a fúria de Thor. Por ter causado o assassinato de Baldr, Loki será finalmente preso nas entranhas de seu próprio filho, veneno escorrendo em seu rosto para sempre, até o Ragnarök, quando todas as correntes são quebradas. No final, Loki vai conduzir o navio das hordas de mortos contra os deuses.

As listas dos Aesir são longas. A deusa Sága reside em Sökkvabekk, “margem afundada”, onde bebe todos os dias com Odín. Skadi, filha do gigante Thjazi, mas também citada como uma das deusas, a princípio é casada com Njörd e mais tarde amante de Odín e Loki – com saudades de casa no salão de Njörd à beira-mar, ela por fim retorna para suas amadas montanhas e sua residência em Thrymheim. Forseti, filho de Baldr, em seu salão de ouro e prata em Glitnir.

Muitos desses deuses tiveram filhos com gigantes ou suas esposas, e invariavelmente em tantas combinações que a estrutura familiar é bastante complexa. Existem também muitas outras divindades mencionadas apenas uma ou duas vezes – um nome e nada mais, em certas ocasiões um breve vislumbre do que devem ter sido, mas incompleto e difícil de ver. O barbudo Bragi, um deus da poesia, casado com a Iduna das maçãs. Fulla, a serva pessoal da deusa Frigga e guardiã de seus segredos. Vídar, filho de Odin e da gigante Grithr, e que vingará a morte de seu pai no Ragnarök. Eir, uma deusa da cura. Gefjon, em alguns contos uma deusa da virgindade; em outros, a amante de um dos filhos de Odin. Uma lista poética das *ásynjur*, as deusas, é a única fonte para algumas delas: Sjöfn, a incitadora da paixão; Lofn, a consoladora; Vár, deusa dos juramentos; Vör, uma personificação da consciência e sabedoria; Syn, que guarda as portas e cujo nome significa “recusa”; Snotra, a sábia; Gná, a mensageira, cujo corcel pode cavalgar através dos mares e dos céus.

Alguns desses deuses e deusas provavelmente eram lembranças na época dos vikings, talvez apenas nomes; teriam ressoado, certamente, mas como ecos distantes de antigas crenças do mundo da memória ancestral que os escandinavos sempre levaram em conta em camadas cada vez mais profundas de sabedoria e herança. Nunca se deve esquecer que os vikings também tiveram um passado; contavam suas histórias e não eram aves-sos ao mistério.

A grande variedade de muitos contos e histórias traz à baila uma questão importante. Além das personalidades e qualidades individuais dos deuses, de suas aventuras que constituem muitos dos mitos, está a questão mais básica do que eles realmente *fazem*. Fora do âmbito das grandes religiões monoteístas, de alguma forma nos acostumamos com divindades que são deuses de algo, personificações individuais do clima, da colheita, da caça e assim por diante. Isso não é válido no caso dos Aesir e dos Vanir, uma vez que muitos deles incorporavam várias coisas ao mesmo tempo, muitas vezes sobrepondo-se uns aos outros em seus interesses e atividades (exatamente como nós, verdade seja dita). É óbvio que havia deuses da guerra, por exemplo, mas cada um se relacionava com as batalhas de uma maneira que se ajustava à sua personalidade. Nesse contexto, Thor era a força bruta, a luta propriamente dita; Odin era planejamento, comando,

sorte e agressão frenética; Freya era a malícia, a crueldade calculista necessária para prevalecer contra tudo e todos; e também havia outros, mais personalistas em suas lealdades e preferências.

É claro que os deuses nórdicos não eram necessariamente admiráveis sob a óptica moderna, e talvez os próprios vikings também pensassem assim. Ainda que os Aesir e os Vanir pudessem dar seu apoio aos planos e indivíduos humanos, isso acontecia sobretudo por capricho ou impulso, quase por diversão. Eles também podiam ser rudes, estúpidos, assustadoramente preconceituosos aos nossos olhos, violentos e cruéis – em essência, os deuses como uma família briguenta, em grande medida indiferente aos humanos, exceto como objetos de interesse temporário. Aqui há um paralelo a ser encontrado entre os residentes de Asgard e os panteões mais antigos das culturas mediterrâneas clássicas, as desavenças familiares das divindades gregas do monte Olimpo e seus descendentes romanos, e isso suscita uma questão mais ampla que exige exame minucioso: é possível rastrear uma conexão genuína entre as crenças dos vikings e as da Antiguidade clássica?

Por certo existem muitos pontos de semelhança, não apenas nas famílias divinas, mas também em detalhes da própria mitologia. Na cosmogonia grega, conforme relatado por Hesíodo por volta de 700 AEC, os mundos começaram no *caos* (como um termo original e específico) que tinha o sentido de um vazio primordial de caráter informe, ilimitado e indefinido – tal qual o Ginnungagap. Mesmo a continuação da história da criação é similar, pelo menos em parte, com deuses gerados espontaneamente ou nascidos de cópulas improváveis, e um cosmo criado a partir de assassinatos e sangrentos esquarteramentos. Há outros elementos em comum, como Garm, o grande cão que guarda as portas de Hel, equivalente a Cérbero, o cão tricéfalo guardião dos infernos subterrâneos gregos habitados pelos mortos, e há outros mais a serem encontrados.

Alguns estudiosos veem os deuses nórdicos como sombras posteriores de precursores ancestrais, argumento aventado em especial no caso de Odin. Outros localizam a linhagem de Asgard em um passado ainda mais remoto e alegam, de forma controversa, que remonta às religiões vagamente perceptíveis dos indo-europeus, que em tese se originaram nas estepe asiáticas ou na Anatólia milhares de anos antes da época dos vikings.

É possível fazer comparações razoáveis, que também começam a construir uma ponte entre os imensos intervalos de tempo envolvidos. Por exemplo, alguns rituais registrados para o período védico da Índia da Idade do Bronze (c. 1500-500 AEC) são extraordinariamente próximos de algumas práticas nórdicas. Em última análise, porém, o abismo cronológico e geográfico é vasto e as ligações são, na melhor das hipóteses, hipotéticas.

Em algum nível há, sem dúvida, uma teia de herança cultural, de forma alguma confinada à religião, que vincula as pré-histórias de muitos povos do Norte, e isso pode muito bem se estender para além da própria Europa. Entretanto, quando examinamos com mais profundidade momentos e lugares específicos, surgem qualidades singulares – e isso não é surpreendente. Apesar das semelhanças individuais, há muitos outros aspectos nos quais o mundo espiritual da Escandinávia da Era Viking diferia acentuadamente do que existira antes (mesmo os paralelos clássicos são apenas casos isolados). Quando analisados juntos em toda a sua maravilhosa complexidade, os produtos da mente nórdica formam uma categoria própria, e é dessa forma que devemos abordá-los.

Para citar apenas um exemplo do reino dos deuses, parece bem pouco apropriado falar de um “panteão” nórdico, pelo menos no sentido clássico do termo. Com exceção do poema *A discórdia de Loki* e um punhado de outras histórias, como a morte de Baldr e alguns elementos da *Profecia da Vidente*, as divindades nórdicas raramente parecem se encontrar ou interagir umas com as outras nos contos míticos. O mundo de Asgard oferece a impressão de ter sido tão cosmopolita quanto seu espelho humano localizado abaixo, e sua população crescia ao longo do tempo com a incorporação de recém-chegados de todas as partes – uma reprodução marcadamente fiel de Midgard, na verdade.

Há uma outra dimensão intrigante da vida dos deuses. Estranhamente, Asgard continha também templos, edifícios de culto onde *os próprios deuses faziam oferendas* – mas para que, ou, para quem? A mitologia dos vikings está entre as poucas culturas do mundo nas quais as divindades também praticavam a religião. Isso sugere algo atrás e além deles, mais antigo e opaco, e não necessariamente “indo-europeu”. Não há nenhuma indicação de que o povo da Era Viking sabia do que se tratava, assim como nós não sabemos.

A ideia de um poder relacionado aos deuses também se conecta aos seus próprios outros, os gigantes. Eles estão presentes na cosmogonia desde o início – na verdade, antes do aparecimento do primeiro deus. São seres primais e recorrentes, em muitas histórias de aventuras divinas, como inimigos de Asgard. Como vingança pela morte de Ymir, o crime no âmago do mundo viking, o ódio que os gigantes sentem pelos Aesir se estenderá até o próprio Ragnarök, quando seus exércitos de gelo e fogo invadirão a morada dos deuses. Já houve inúmeras tentativas de entender o que os gigantes “significam”. Diferentemente dos deuses, eles não parecem ter afetado minimamente o mundo humano de Midgard, mas fazem parte dos estratos mais profundos e mais antigos dos contos míticos. São espíritos do vasto ermo, os adversários definitivos? Representam os sámi, associados aos deuses nórdicos, mas nitidamente diferentes? As intermináveis cópulas de gigantes e deuses Aesir são de alguma forma simbólicas de casamentos rituais reais, unindo os grupos constituintes de um reino? Simplesmente não sabemos, mas os gigantes são inseparáveis da arena mais ampla dos grandes poderes.

Acima de tudo, um conceito era central para o relacionamento dos deuses com o mundo humano e se entrecruzava com a vida dos outros habitantes sobrenaturais desse mundo: a ideia de destino. A predeterminação do futuro regia os seres de todos os tipos – mortais e divinos, vivos e mortos; estava no cerne da mentalidade nórdica. Para os escandinavos da Era Viking, o destino não era a representação da ausência de escolha, mas sim a manifestação de uma verdade preexistente. O livre-arbítrio existia, mas exercê-lo inevitavelmente levava o indivíduo a se tornar a pessoa que, na verdade, ela sempre foi.

O destino era incorporado em muitas formas, mas nenhuma mais clara do que as Nornas, seres femininos sobrenaturais de imenso poder, responsáveis pelo desenrolar do destino individual. Como sempre, as fontes são confusas e ambíguas, combinando versos éddicos e poemas escáldicos com a prosa de Snorri. As mencionadas com mais frequência são as três mulheres – Urd, Verdandi e Skuld –, cujos nomes provavelmente têm conotações de passado, presente e futuro (ou talvez apenas diferentes perspectivas sobre *o ser*). “Urd”, pelo menos, tem claras cono-

tações de “destino”, e as três Nornas viviam em um salão perto do poço de Urd na raiz da Árvore do Mundo que se conectava com Asgard. Todos os dias elas pegavam argila úmida da beira da água, com a qual lambuzavam o tronco e os galhos a fim de manter Yggdrasill fresca e saudável. Em algumas descrições poéticas, são gigantas; em outras, meninas; sua idade relativa é incerta, mas não se deve confiar muito no clichê de “donzela, mulher, velha” que muitas vezes se atribui a elas. Nos versos escáldicos, as Nornas aparecem como metáforas do julgamento, advogadas da vida trazendo uma espécie de definitiva arbitragem do destino.

As Nornas punham em prática seu poder nas sombras, invisíveis, embora às vezes aparecessem em sonhos. Em suas unhas estava gravada uma runa, os símbolos dos segredos. As Nornas muitas vezes são retratadas tecendo o destino dos seres em um tear, outro motivo comum a várias tradições mitológicas. Num tear vertical, a urdidura de um tecido tem sempre um padrão inerente desde o início e determinado pelo enfiamento dos fios nos liços. Isso é feito por decisão da tecelã, mas não pode ser totalmente percebido até que o tecido se aproxime do estado final. É uma elegante metáfora para o esboço essencial de uma vida, revelado através da experiência humana, terminando apenas quando o último fio é cortado.

Alguns poemas da *Edda* se referem a muitas outras Nornas ligadas a tipos de seres além dos humanos – incluindo elfos, anões e até deuses. Vez por outra há referências a Nornas “boas” e “más”, responsáveis por diferentes reviravoltas do destino, embora não se saiba ao certo se isso deve ser interpretado ao pé da letra. Snorri diz que as Nornas dos Aesir visitam cada criança humana que acabara de nascer, moldando o curso de seus dias vindouros. Pode ser que essa multiplicidade de Nornas seja a mais verdadeira imagem nórdica, e que a ideia de uma trindade primária seja influenciada por modelos clássicos, talvez filtrados por escritores cristãos.

Ao lado das principais celebridades do “panteão” nórdico, os outros seres sobrenaturais mais conhecidos hoje em dia são as valquírias. Elas também eram agentes do destino, mas como seu nome – “as que escolhem os mortos” – sugere, sua província era a guerra. As valquírias são excepcionalmente bem documentadas em fontes escritas, tanto em prosa como em verso, do final do século IX até o século XIII e além. Imagens que supostamente as representam são encontradas com frequência na icono-

grafia da Era Viking, e não há dúvida de que eram uma parte genuína do sistema de crenças. Como os próprios vikings, as valquírias também foram obscurecidas por séculos de apropriação e estereótipos.

Na literatura, as valquírias são servas e mensageiras de Odin, responsáveis por selecionar e recolher as almas dos mortos que perderam a vida bravamente em batalha. À primeira vista poderia não parecer algo positivo, mas, na verdade, era um elogio para aqueles que as valquírias escolhiam, pois significava que eles se juntariam ao deus da guerra em Valhalla. Enquanto os mortos se preparavam para o Ragnarök, as valquírias, no papel de anfitriãs do salão, lhes serviam hidromel, e talvez oferecessem conforto mais pessoal. As valquírias são descritas como divindades guerreiras armadas com lança, espada e escudo, vestindo cota de malha e às vezes usando elmo. Cavalgam pelo céu; quando vemos orvalho na grama, é o suor que caiu dos flancos dos corcéis das valquírias. Algumas vezes essas mulheres guerreiras vestem peles e asas de cisne, o que lhes permite voar. Nos poemas da *Edda*, as valquírias podem eleger um herói humano individual, protegendo-o em combate e muitas vezes se apaixonando – mas é nesse ponto (se não antes) que começam a se fundir com o que se tornaria sua lenda.

Hoje uma pesquisa de imagens na internet revela uma versão das “valquírias” infinitamente reciclada através do olhar masculino, e elas geralmente são descritas como mulheres jovens e voluptuosas com grandes espadas e roupas exíguas. Esse triste cenário tem pouca semelhança com os demônios de carnificina da mitologia nórdica, mas ecoa vagamente o que a mente cristã medieval parece ter encontrado nas valquírias. Os homens do clero, em particular, tinham suas próprias fantasias e criaram a imagem delas como heroínas apaixonadas. Remodeladas como mulheres belas, armadas e protegidas por armaduras, eram uma empolgante subversão tanto das realidades medievais quanto do ideal cavaleiresco. Nos poemas heroicos em nórdico antigo, superaram obstáculos para resgatar ou pelo menos pranteiar seus namorados humanos, até mesmo abraçando o cadáver revivido do amado no túmulo. O posterior *frisson* do horror gótico parece não estar muito distante, atraindo especialmente os vitorianos, e essas Brünnhildes [Brunhildes ou Brunhildas] viviam uma longa vida após a morte para povoar *O anel do Nibelungo* de Wagner e



5. Uma mulher guerreira. Essa estatueta em prata dourada datada do século X, de Hårby, Dinamarca, é a primeira imagem tridimensional conhecida de uma mulher armada no mundo viking. O modelo não está claro – se é uma valquíria, uma deusa da guerra, uma guerreira humana ou algum outro ser marcial –, mas sua espada e escudo são inequívocos, com o característico penteado com tranças e coques que parece ter sido o principal marcador feminino na arte Viking. (Crédito: John Lee, © Museu Nacional da Dinamarca, usada com gentil permissão.)

seus análogos. No entanto, essa versão delas tem pouco lugar na consciência da Era Viking ou de séculos anteriores, quando as valquírias originalmente surgiram.

Essas valquírias “primais” não visitavam o campo de batalha, mergulhando em um voo rasante para arrebatá-los; em vez disso, eram entidades que se manifestavam diante dos guerreiros no calor

do combate e personificavam as duras realidades das pejeas. De fato, parecem ter representado literalmente os aspectos da luta, o que é revelado por seus nomes. Temos conhecimento sobre cerca de 52 valquírias individuais, e há muitas outras, agrupadas de forma anônima em coletivos. É extraordinária, e reveladora, a quantidade de diferentes termos para “batalha” e “guerra” que podem ser encontrados nos nomes das valquírias. Fica evidente que muitos incorporavam a própria condição do combate, frequentemente por meio da metáfora de uma violenta tempestade. A sensação de caos circundante é amplificada pela significativa porção de valquírias cujos nomes se referem a ruído, ao estrondo avassalador e aos gritos do pandemônio de um campo de batalha da Era Viking. Assim, encontramos Göndul, a “portadora dos grilhões da guerra”, que causava uma hesitação paralisante que poderia ser fatal; talvez seja o mesmo significado do nome de Hlökk, a “corrente”, ou névoa, ou “a bruma”. Ao lado delas vinham Hjalmthrimul, “o estrépito do elmo”; Hjörthrimul, “o ruído da espada”; e Hjlód, “a uivante”. Há Randgnithr, a “raspadora do escudo”, e atrás dela, Skalmjöld, “o tempo”; Sváva, “a assassina”; e Tanngnithr, “a que faz rilhar os dentes”. Outros nomes das valquírias giram em torno de armas em combinação com diferentes elementos – Geirahöd, “lança de batalha”; Geirdríful, “a que arremessa a lança”; Geirskögul, “a que chacoalha a lança”; e assim por diante. Os nomes de suas muitas irmãs incluem “tecedora de batalha”, “desordem”, “cheiro da batalha”, “espuma da vitória”, “vibração”, “instável”, “andarilha”, “branco de cisne”, “destruidora de escudos”, “ajudante”, “armadura”, “devastação” e “silêncio”. A lista continua.

Há muito a aprender aqui sobre as realidades das guerras medievais primitivas, e também sobre os espíritos de batalha que, na crença dos vikings, regiam sua sorte nos combates. As valquírias eram de fato servas de Odin, mas no sentido que convém aos servos cruéis de um deus da guerra. Há apenas evidências mínimas para sugerir que eram fisicamente atraentes, mas muitos para indicar que eram aterrorizantes. Talvez ecoando a governança de Odin da mente militar, até mesmo a visão das valquírias podia ser hipnótica e fatal – como diz a *Völsunga Saga* [Saga dos Völsungos], referindo-se ao seu papel como donzelas de escudo ou donzelas guerreiras, “olhar para elas era como fitar as chamas”.