

## ***O Mito do Dragão na Escandinávia*** Parte dois: as *Eddas* e o sistema ragnarokiano<sup>1</sup>

Prof. Dr. Johnni Langer

Pós-doutorando em História Medieval  
USP, bolsista da FAPESP  
[johnnilanger@yahoo.com.br](mailto:johnnilanger@yahoo.com.br)

### **Resumo**

O presente artigo seqüencia uma investigação inicialmente publicada na revista *Brathair* 3 (1) 2003, referente ao dragão na Escandinávia. Desta vez, analisamos o mito no sistema mitológico referente ao Ragnarök, tendo como principais fontes os poemas édicos *Völuspá*, *Grímnismál* e *Hymiskviða*, além de diversos poemas escáldicos, a *Edda* de Snorri e fontes arqueológicas. Nossa principal conclusão é que nesta tradição oral e imagética, o mito do dragão assume um caráter pedagógico e moral, transmitindo valores e legitimações sociais presentes na Escandinávia da Era Viking. Alguns dos suportes metodológicos que utilizamos envolvem estudos de teoria do mito, especialmente Carlo Ginzburg e Hilário Franco Júnior, além das pesquisas que confrontam a tradição oral com a literatura germânica medieval.

Palavras-chave: Dragão, mitologia escandinava, História e Arqueologia Viking.

### **Résumé**

Le présent article séquence une recherche initialement publiée à la revue *Brathair* 3 (1) 2003, afférente au dragon dans la Scandinavie. Cette fois, nous analysons le mythe dans le système mythologique afférent au Ragnarök, ayant comme principales sources les poèmes eddiques *Völuspá*, *Grímnismál* et *Hymiskviða*, au-delà de divers poèmes scaldiques, à l'*Edda* de Snorri et sources archéologiques. Notre principale conclusion est que dans cette tradition verbale et imagerie, le mythe du dragon suppose un caractère pédagogique et moral, transmettant des valeurs et des légitimations sociales présentes dans la Scandinavie de l'Ère Viking. Certains des supports méthodologiques que nous utilisons impliquent des études de théorie du mythe, surtout Carlo Ginzburg et Hilário Franco Júnior, au-delà les recherches qui confrontent la tradition verbale à la littérature germanique médiévale.

Mót-clé: Dragon, mythologie scandinave, Histoire et Archéologie Viking.

O dragão é um dos temas literários mais abundantes em quase todas as tradições culturais, sendo recorrente da China até o País de Gales, da Antiguidade até o Renascimento.<sup>2</sup> Nossa pesquisa será concentrada especificamente nas representações do dragão na literatura produzida pela Escandinávia durante os séculos XII e XIII, atrelada a análises iconográficas do período anterior (principalmente séculos VIII a XI). Não temos a intenção de abordar o tema em toda a literatura germânica medieval, que é extremamente vasta, nem sequer realizar um levantamento completo da produção islandesa, concentrando apenas nas fontes mais importantes e emblemáticas (ver quadro I, anexos). Como metodologia principal, utilizaremos as perspectivas de Todorov para a literatura fantástica, recorrendo parcialmente à mitologia e literatura comparada. Não partilhamos da idéia do dragão como um símbolo universal, presente em todas as culturas humanas com o mesmo significado arquetípico e atemporal. Sua manifestação em determinado conjunto literário será percebida enquanto recorrência de uma mitologia em um dado contexto sincrônico:

“Sua transmissão é, como a das estruturas profundas da linguagem, inconsciente – mas sem que isso implique a presença de um inconsciente coletivo. O mito ou o rito transmitidos por meio de mecanismos históricos contêm implicitamente as regras formais de sua própria reelaboração. Dentre as categorias inconscientes que regulam a atividade simbólica, a metáfora tem posição de primeiro plano” (Ginzburg 2001: 248).

Ainda nesta perspectiva, adotaremos uma discussão classificatória geral para nosso objeto, mas concordando com Kappler de que estes modelos são arbitrários, pois o imaginário e as especificidades medievais eram baseadas em modelos racionais diferentes do nosso.<sup>3</sup> Assim, toda discussão morfológica e tipológica será adotada a partir do contexto da própria fonte ou do cruzamento analítico das mesmas. Também as reflexões comparativas serão adotadas sempre a partir da análise interna e do contexto histórico e nunca por meio de generalizações diacrônicas.

O tema do dragão nórdico deve ser entendido inicialmente dentro dos três sistemas de reinterpretações oral-imagéticos, que abordamos anteriormente (Langer 2006a: 10-41). A maior parte das cenas, narrativas e tradições míticas da Escandinávia, durante o final da Era Viking, concentraram-se em três grandes sistemas imagéticos: Nibelungiano, Ragnarokiano e Valholhiano, que vão ser perpetuados pela tradição literária até final do século XIV. Somente os dois primeiros perpetuaram narrativas da figura do dragão. Por motivos puramente didáticos e para facilitar a análise do objeto, dividiremos este trabalho em duas partes, em um primeiro momento investigaremos o dragão no referencial das fontes mitológicas (poemas édicos e escáldicos) e depois nas *sagas*. Essa divisão em alguns momentos torna-se arbitrária, a exemplo dos modelos classificatórios genéricos que mencionamos, mas ela possui uma vantagem muito positiva, facilitando a compreensão da recepção do mito na sociedade medieval cristianizada.

Em nossas fontes literárias também ocorrem algumas especificidades. Três grandes conjuntos de fontes se apresentam, com estruturas estéticas diferenciadas, mas muito dependentes entre si de um ponto de vista temático: *sagas*, poemas escáldicos e poemas édicos. As discussões teóricas envolvendo estes três tipos de suporte escrito serão vislumbradas cada qual em uma divisão específica do presente trabalho. Por sua vez, a divisão interna será baseada em critérios puramente temáticos, não levando em conta a cronologia e sim o sistema de reinterpretação oral-imagético relacionado.

## A MORFOLOGIA DO DRAGÃO DE ORIGEM GERMÂNICA

De forma geral e antes de qualquer definição, todo dragão foi considerado um monstro, principalmente por meio de suas características fabulosas, misteriosas ou anormais (Friedman 1981: 1-3), que diferem radicalmente de uma ordem natural pré-estabelecida: “*O monstro é então um ser que manifesta uma notável diferença com a natureza ordenada segundo as leis reguladoras*” (Lascault 1973: 32). Essa noção de anormalidade, especialmente morfológica, é variável conforme os referenciais culturais de um contexto histórico, mas no Ocidente medieval, de forma geral, a principal noção estabelecida de monstruosidade foi atrelada a um princípio teológico, a de seres bizarros criados pela divindade (Lecouteux 1995: 9). Mas a associação do grotesco morfológico aos monstros durante a Idade Média é uma herança direta da Antiguidade, como as verificadas nas fontes gregas.



**Figura 1:** O dragão da igreja de Hopperstad, Stavkyrkje, Noruega, século XII. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Hopperstad\\_dragon.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Hopperstad_dragon.jpg) Acessado em 15 de maio de 2007. Um belo exemplo da influência românico-normanda na arte escandinava. Trata-se da modificação do dragão de origem germânica para um modelo continental conhecido como wyvern, com duas patas e asas.

Especificamente o nosso mito em questão, o dragão, possui muitas formas, variáveis conforme o contexto cultural e histórico. Apesar do imaginário preponderante na atualidade associar a forma draconídea a todo réptil quadrúpede, com asas e soltando fogo – essa imagem foi popularizada somente a partir do século XIII, consolidando-se ao final do medievo.<sup>4</sup> De forma geral, mas especialmente no mundo grego, germânico e chinês, o dragão correspondia a uma serpente descomunal – portanto um monstro. A forma reptiliana para grandes bestas também foi comum entre os hindus e ameríndios.

Na Grécia, onde o termo dragão foi originado, na maior parte da iconografia, geralmente imagens em cerâmica, os dragões surgem com tamanho e forma semelhante às serpentes. Somente em um caso o monstro assume dimensões excepcionais – M20.1, datada de 500 a 450 a.C. Nesta imagem, o herói Jasão é parcialmente engolido por uma enorme serpente, com dentes e mandíbulas semelhantes aos dos crocodilos.<sup>5</sup>

Com relação à grande serpente germânica da Antiguidade, esta foi retratada em duas fontes do período pré-Viking. Em um ataúde de madeira encontrado na Alemanha e datado do século VII, Totenbaum, surge a escultura de um dragão serpentiforme na tampa do caixão, portando um corpo em forma de cristas ou escamas e uma grande cauda protuberante e de formato cônico. Outra representação é encontrada na Estela funerária de Austers I, em Gotland. Acima de uma figura central constituída por espirais, surge a imagem de uma grande besta atacando um diminuto homem, que

segura a parte inferior de sua boca. Suas diversas e pequenas patas sugerem uma aproximação com os vermes. Tanto para a besta de Totenbaum quanto para a de Austers I, percebemos uma nítida associação entre serpentes com a morte e os mortos.

A tradição clássica deste monstro encontra seu maior perpetuador na obra *Etymologiae*, de Isidoro de Sevilha, século VII, que foi amplamente utilizada nos bestiários por toda a Idade Média. Nela, o dragão é caracterizado como a maior das serpentes, sem veneno, com dentes e habitando cavernas. A própria inclusão do monstro no capítulo *De Serpentibus*, indica claramente sua vinculação com este réptil (Sevilha 2006: XII, 4, 4).

O dragão-serpente germânico vai conhecer seu período de maior sucesso e proliferação com os escandinavos da Era Viking, retratados em dezenas de pingentes, adereços de cintos, espadas, figuras de proas das embarcações, gravuras em capacetes, esculturas em cadeiras e habitações, pinturas e relevos em estelas funerárias, imagens em *runestones* e muitos outros suportes materiais. A forma básica preponderante é a de uma grande serpente, com cabeça, mandíbula e presas de crocodilos (a exemplo das esculturas de Oseberg, Noruega). Somente a partir dos séculos X e XI começaram a surgir representações de um par de patas nestes seres, a exemplo da estela de Ardre (Gotland, ainda no período Viking), ou de representações tardias do pensamento pagão, nas portas das igrejas norueguesas de Urnes (1030-1060) e Hyllestad (1150).

É com a mudança religiosa que percebemos a maior modificação estrutural na forma do dragão germânico. Durante o século XII, retratado especialmente nas portas de igrejas, a besta conservou a sua forma serpentiforme e o par de patas, mas agora representada com asas. Trata-se da representação do dragão conhecido em heráldica como wyvern ou nos bestiários (ex. o de *Aberdeen*, Inglaterra, 1200<sup>6</sup>) como iaculus. Acreditamos que essa nova metamorfose artística não seja tanto devido a motivações regionais, mas sim um reflexo direto do estilo românico e normando que penetra na Europa Setentrional a partir do final do século XI. Os melhores exemplos deste novo modelo artístico são os dragões nas portas das igrejas de Valthjofstad (Islândia, 1150-1200)<sup>7</sup> e Hopperstad (Noruega, 1130, ver figura 1). Ainda na transição do paganismo para o cristianismo, é importante ressaltar a iconografia dos dragões-serpentes presentes das cruzes britânicas dos séculos X e XI, do qual analisaremos no sistema nibelungiano. Estas últimas representações ainda conservaram a imagem tradicional do dragão germano-escandinavo. Mas ainda na área escandinava, percebemos a sobrevivência da morfologia tradicional, mesmo durante o século XII: um monstro serpentiforme-antropomórfico com dois braços e cauda entrelaçada é atacada por um guerreiro com espada (porta da igreja de Västergötland, Suécia),<sup>8</sup> ou a gravura de uma serpente gigante engolindo um homem, fragmento de madeira da Igreja de Hólar, Islândia.<sup>9</sup>

Nas fontes literárias escandinavas não percebemos uma grande variação morfológica de nosso tema. Produzidas entre os séculos XII e XIII, estas narrativas apresentam a denominação *ormr* (com suas variações, ver tabela I), que significa tanto serpente quanto dragão, forma com o mesmo sentido no inglês antigo – *wyrm*. Os textos geralmente não descrevem patas ou asas, e quando descrevem as ações do animal, no caso do dragão Fafnir, geralmente é descrito como arrastando seu corpo, do mesmo modo que os vermes e serpentes. Em alguns casos, surge no texto um sinônimo ou substitutivo para *ormr*, a palavra de origem clássica *dreki* – tanto nos textos islandeses quanto britânicos (*dracan*) e alemães (*draken*). Somente em um caso, na *Völuspá*, o texto empregou os dois termos para designar dois seres diferenciados – *Níðhöggr* (*dreki*) e *Jörmungandr* (*orm*). Neste caso a fonte parece diferenciar um dragão no sentido mais tradicional do imaginário medieval – um monstro com asas feitas de plumas, *dreki*, enquanto *ormr* ficou caracterizado apenas como uma serpente

monstruosa, que circundaria o mundo. Mas neste caso acreditamos que houve interferência do referencial cristão, pois não existem referências iconográficas da Era Viking para dragões com asas. O próprio dragão Níðhöggr aparece em fontes imagéticas mais antigas que esta narrativa literária com o padrão normal advindo do mundo germânico (a exemplo da Estela gotlandesa de Sanda IV e da porta da igreja de Urnes). Outros casos literários que também apresentam a imagem do dragão alado são *Beowulf* (cuja composição é cerca do ano mil) e a saga de *Yngvar saga víðförla* (século XII), que acreditamos sofreram a mesma interferência que a *Völuspá*, talvez no primeiro momento em que as narrativas orais foram registradas por escrito. Um detalhe que confirma essa transposição de características é a descrição do dragão de *Beowulf* produzindo fogo, algo quase inexistente em todas as fontes literárias germano-escandinavas que pesquisamos, com exceção da *Ragnar saga loðbrókar* (ver tabela I).

## O DRAGÃO NO SISTEMA RAGNAROKIANO

No principal conjunto mitológico referente à Escandinávia, as *Eddas*, percebemos a ocorrência de dois tipos de dragões, a serpente do mundo e a serpente de Hel. Ambas estão relacionadas profundamente com questões cosmogônicas e escatológicas dos mitos nórdicos, sendo impossível entender suas características sem relacioná-las com a religiosidade pagana e a concepção de ordem, criação e destruição do mundo para o referencial nórdico. Examinaremos primeiramente a serpente-dragão de Hel.

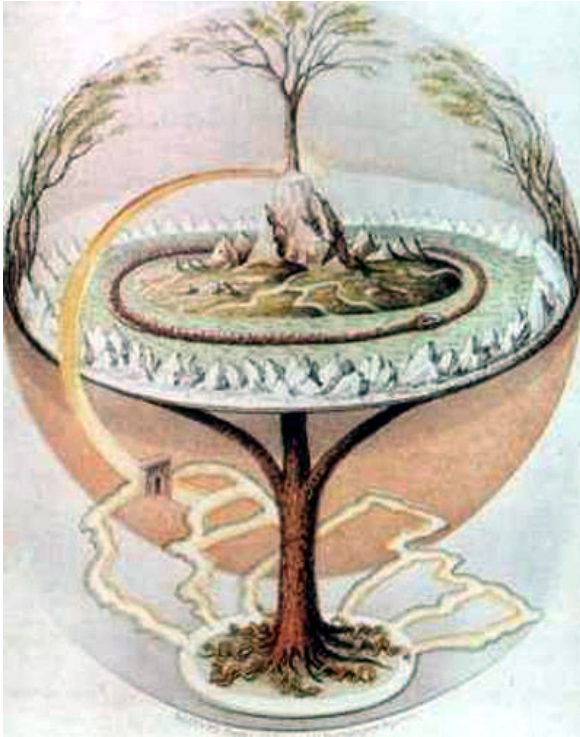
### O dragão do submundo

A principal fonte para nosso estudo é o poema édico conhecido como *Völuspá*,<sup>10</sup> composto entre os anos de 900 a 1050 e preservado em dois manuscritos (*Codex Regius*, de 1270 e o *Hauksbók*, 1334), com trechos citados na *Gylfaginning*<sup>11</sup> de Snorri (séc. XIII). Com certeza a mais famosa e discutida composição de toda a *Edda Poética*, cujo poema é o inicial do *Codex Regius* (GKS 2365 4to).

Em termos sintéticos, a narrativa da *Völuspá* é iniciada quando uma vidente ou profetisa (völva, supostamente ressuscitada, Bellows 2004: 1) é abordada pelo deus Óðinn a respeito do futuro, durante um banquete dos deuses. As imagens são fulgurantes e grandiosas, possuindo um ritmo que vai se acelerando próximo ao fim e à medida que as visões progredem. Fragmentando o poema em eixos temáticos, percebemos alguns núcleos específicos, em ordem textual; primeiro, a vidente narra eventos do passado (estrofes 1 a 300): a criação do mundo; a batalha fundamental entre os deuses Ases e Vanes; em seguida, eventos do futuro (a partir da estrofe 31): a morte de Balder; o cataclisma; a regeneração cósmica final.

Aplicando o método da narratologia de Todorov a este poema (ver quadro III), percebemos as características básicas da visão mítica dos escandinavos, a de um universo dinâmico, imperfeito e sujeito a constantes modificações. É a partir desta relação que podemos entender a existência dos animais monstruosos na *Völuspá*: são agentes do caos e/ou da ordem dentro da dinâmica cosmogônica. A estrutura do universo após a criação, segundo a visão nórdica, é um tema complexo de ser resgatado, devido ao fato das fontes serem fragmentadas. Mesmo a *Völuspá* não fornece um quadro perfeito e geralmente os especialistas recorrem aos outros poemas édicos e a *Edda* de Snorri para completar os esquemas de reconstituição. Um dos melhores foi fornecido por Byock: a ilustração apresenta a organização do universo em dois eixos bem definidos, um horizontal e outro vertical, ambos unidos pela árvore cósmica

Yggdrasil,<sup>12</sup> centro e sustentáculo do universo. No eixo horizontal, ao centro, fica situado Miðgarðr,<sup>13</sup> onde residem os humanos, e em cujo redor situa-se o oceano, envolto pela serpente do mundo. Acima deste, localiza-se Ásgarðr,<sup>14</sup> a terra dos deuses. No eixo vertical, o cimo é constituído pelas ramas da árvore, onde se localizam uma águia e quatro cervos, e a base, o mundo subterrâneo de Níflheimr,<sup>15</sup> onde o dragão Níðhöggr fica situado (figura 2).



**Figura 2: Os três níveis e os 9 mundos da cosmologia nórdica.** Ilustração sem autoria, incluída na edição de *Northern Antiquities*, 1847. Disponível em: Cotterell 1998: 251. Tendo como centro cósmico a árvore Yggdrasil, toda a dinâmica organiza-se em seu redor. No cimo da árvore temos a águia e os quatro cervos. O universo é dividido em três níveis básicos: o mundo dos deuses (Ásgarðr); abaixo da ponte Brifröst, o mundo dos humanos (Miðgarðr), onde ao redor dos oceanos a serpente Jörmungandr cria uma estabilidade provisória. No nível mais inferior, nos submundos, o dragão Níðhöggr devora as raízes da árvore, em meio ao mundo dos mortos.

A literatura islandesa medieval e as fontes iconográficas da Era viking nos dizem muito pouco sobre este monstro, sem informações sobre sua criação ou destino no conjunto mitológico. Basicamente, foi descrito como uma besta situada sob a base da árvore Yggdrasil, que sugava os cadáveres de homens mortos. Seu nome significa “*a detestável roedora*”,<sup>16</sup> referindo-se ao fato que ela também devorava as raízes da árvore.

No contexto do manuscrito *Codex Regius* (estrofe 37 e 38)<sup>17</sup>, a besta é situada em uma das regiões subterrâneas, chamada de Náströndu,<sup>18</sup> repleta de veneno e dorsos de serpentes:

37. Eu vi em uma sala distante do sol;  
Em Náströndu situa-se, com a porta para o norte;  
Gotas de veneno caem do teto  
Espinhas de serpentes enchem a sala.

38. Por um rio viu que cruzavam  
Os traidores e proscritos por assassinato  
E aqueles que seduzem mulheres casadas;  
Níðhöggr ali sugava os mortos,  
O lobo rasga os corpos dos homens. Você saberia mais?<sup>19</sup>

Percebemos uma descrição extremamente sombria desta localidade, onde o sofrimento é imposto aqueles que desrespeitam as leis e a honra na sociedade nórdica. Isso é confirmado por outras fontes históricas, sendo o assassinato e a quebra de juramentos considerados delitos muito graves na Era Viking (Byock 2001: 225-226), já

a terceira linha da estrofe 38 é tratada como uma interpolação no período de transcrição do manuscrito.<sup>20</sup> Tanto para o cristianismo quanto para o paganismo existiam concepções de um local de punição para os transgressores, mas a sedução de mulheres era algo que não era previsto nas normas legais e códigos morais, sendo mais relacionada ao pensamento judaico-cristão (Page 2000: 208). O lobo citado não tem nome, mas é geralmente relacionado a Fenrir,<sup>21</sup> criatura filha de Loki presa pelos deuses no mundo inferior (Hollander 1928: 9). Para os nórdicos, a figura do lobo (vagr ou ulfr)<sup>22</sup> era quase sempre relacionada ao mal e a desordem, e também usada como metáfora para proscritos e foras da lei (Boyer 1997: 52). Como outras entidades monstruosas, o lobo e a serpente-dragão atuavam como causadoras de caos na cosmogonia escandinava, como veremos em mais detalhes a seguir.

As outras fontes que citam Níðhöggr complementam os detalhes da *Völuspá*.<sup>23</sup> Uma delas, o poema édico *Grímnismál*,<sup>24</sup> oferece uma visão desta besta dentro do conjunto cosmogônico da árvore:

31.<sup>25</sup> Três<sup>26</sup> são as raízes que em três direções do freixo Yggdrasill saem.  
A primeira a Hel, a segunda para os gigantes,  
A terceira para os homens de Miðgarðr  
\*Nas ramas do freixo está fixada uma águia  
Ela tem um falcão – Vedrfólnir<sup>27</sup> se chama –  
Que está entre seus olhos\*<sup>28</sup>

32. Ratatosk<sup>29</sup> se chama o esquilo que corre  
por entre o freixo Yggdrasill:  
as palavras da águia acima  
a Níðhöggr abaixo deve levar

33. Quatro são os cervos, que do alto  
roem com seus pescoços inclinados:  
Dain e Dvalin, Dúneyr e Dúratror.

34. Mais serpentes habitam abaixo do freixo Yggdrasill  
do que qualquer tolo pode imaginar,  
Goin e Moin – filhos de Grafvítinir,  
Grábak, Grafvöllud,  
Ófnir e Sváfínir, sempre da árvore  
os galhos estão roendo.

35. O freixo Yggdrasill um grande mal suporta  
mais do que os homens crêem,  
mordem os cervos acima, seus lados se apodrecem,  
e Níðhöggr roendo abaixo.

Percebemos nessas estrofes que não somente este monstro e outras criaturas estavam diretamente conectados com Yggdrasill, mas também o mundo dos homens, dos gigantes e os reinos subterrâneos. Sendo o pilar do universo, todos os mundos, todos os seres e a grande maioria das situações míticas de algum modo possuíam vínculo com a grande árvore. Este vínculo poderia ser caótico – no sentido de tentar destruir Yggdrasill – ou ordenador, realizando atos para salvar este pilar cósmico. No primeiro caso temos tanto os cervos, as serpentes e o dragão roendo os ramos e raízes, quanto no segundo as nornas regando a árvore. Mas o próprio freixo conteria desde o seu surgimento um início de apodrecimento (estrofe 35), revelando que a concepção nórdica de universo era como algo dinâmico, instável e imperfeito: “*sua própria instabilidade o torna mutável, origina desenvolvimentos que têm lugar no tempo e, no fim das contas, o conduzirá à sua destruição*”.<sup>30</sup> Sendo o elemento central deste

dinamismo nas fontes mitológicas, a imagem de Yggdrasil reflete também a importância do simbolismo da árvore ou da *axis mundi* nos antigos cultos germânicos, como o pilar Irminsul.<sup>31</sup> Vários locais sagrados eram realizados em bosques, enquanto cultos como os de Þórr foram associados ao carvalho.<sup>32</sup> Mas entre os nórdicos, a árvore cósmica era particularmente vinculada ao maior dos deuses e a busca do conhecimento. O animal que se postava no seu cimo, uma águia (estrofe 32), era um animal associado a Óðinn, que também mantinha um trono neste local. A tradução de seu nome, “Yggdrasil: corcel de Ygg” (um dos epítetos de Óðinn), referia-se ao fato dele ter se auto-sacrificado na árvore durante nove dias para obter mais conhecimento. Vários pesquisadores percebem essa narrativa como uma reminiscência de mitos e cultos xamânicos entre os escandinavos, influenciados pela região fino-úgrica – pois os enforcados são considerados como “*cavalgadores*” das próprias forcas,<sup>33</sup> além da narrativa do próprio Óðinn amarrar seu cavalo Slepinir<sup>34</sup> em Yggdrasil.<sup>35</sup> Para os xamãs siberianos, o poste central da yourte (tenda) simboliza as etapas da viagem iniciática pelos processos mágicos. Neste caso, para os escandinavos, a Yggdrasil poderia ter um simbolismo semelhante.<sup>36</sup> A descrição da águia (estrofes 31 e 32), possui nítida associação com os cultos xamânicos, especialmente o transe e as viagens extáticas, assim como os cervos<sup>37</sup> (estrofe 33). Já as serpentes e o dragão (estrofes 34 e 35) estão relacionados às descidas aos mundos subterrâneos pelos xamãs, tanto para obtenção de conhecimento quanto para iniciação (Eliade 1998: 417). A necromancia era uma das práticas recorrentes do xamanismo euro-asiático e as fontes édicas também confirmam essa ligação: a consulta à profetisa do *Völuspá*, ressuscitada por Óðinn, a cabeça do gigante Mimir<sup>38</sup> usada para responder questões e as várias viagens de deuses aos submundos.<sup>39</sup> Também as narrativas de metamorfoses das deidades estão associadas à animais totêmicos dos cultos extáticos: numa mesma narrativa, o deus supremo transforma-se numa serpente e depois em uma águia (*Skáldskaparmál* 1). Outra conexão: duas das serpentes descritas na estrofe 34 (Ófnir e Sváfnir) como roedoras das raízes da árvore, também são alguns dos vários epítetos para Óðinn (*Gylfaginning* 2; *Grímnismál* 54); e tradução para sváfnir é “o adormecido”,<sup>40</sup> que tanto pode estar relacionado ao estado de transe do xamanismo quanto ao fato desta serpente estar localizada no mundo dos mortos.<sup>41</sup>

Este vínculo da serpente e do dragão com o mundo dos mortos na religiosidade nórdica é fundamental para entendermos nosso tema. Em algumas imagens, que talvez constituam as únicas fontes visuais de Níðhöggur antes da cristianização, podemos perceber isso. Na estela gotlandesa de Sandegaarde (Sanda I),<sup>42</sup> datada entre os séculos VI a VII d.C., podemos perceber uma enorme criatura serpentiforme, com um detalhe linear sendo projetado acima da cabeça, semelhante a um chifre. Seu corpo entrelaça-se com forma semelhante a um S. Ao lado desta criatura, em cada extremidade, ocorre a representação de duas pequenas serpentes, com corpos extremamente retorcidos em formato helicoidal. Talvez a representação de Níðhöggur e as serpentes de Hel? Em outra estela gotlandesa, também de caráter funerário, encontramos uma representação mais clara deste dragão. Trata-se do monumento conhecido como Sanda IV, datado do século VI d.C., com quatro cenas específicas (figura 3). A primeira, ocupando o cimo do conjunto, é um enorme disco espiral, ao lado de linhas sinuosas. Abaixo, dois círculos menores cujo centro é ocupado por um conjunto de espirais imitando movimento. Ambos os círculos são rodeados por serpentes, que se enfrentam face a face. Logo em seguida, a representação esquemática de uma árvore, representada acima de uma linha. Uma figura semelhante a monstro serpentiforme ocupa posição logo abaixo, seguida da representação de um navio ocupado por remadores. Não é difícil associarmos a árvore com Yggdrasil e o animal com o dragão Níðhöggur. O navio antecipa as futuras estelas



da Era Viking, sendo um símbolo da passagem para a morte. Os discos com espirais são interpretados como estilizações das visões do êxtase xamânico, associados também com cerimônias ao disco solar e a sua jornada diária e noturna sobre o firmamento (Aldhouse-Green 2005: 108). Outros objetos arqueológicos e estelas funerárias de Gotland também reforçam a antiga existência destes cultos e seus simbolismos na Escandinávia desde a Idade do Bronze.<sup>43</sup>



**Figura 3: A Estela de Sanda IV, Gotland, Suécia, século VI-VII.** Disponível em: <http://www.arild-hauge.com/arild-hauge/go-rune-sanda.jpg> Acessado em 07 de abril de 2007. Uma típica Estela gotlandesa pré-Viking, apresentando o tradicional motivo inferior das embarcações, centralizada por uma figura de árvore (talvez Yggdrasil e o dragão Niðhöggr). Na parte superior ocorrem representações de figuras estilizadas, geralmente de formas espiraladas e circulares acompanhadas de serpentes, sugerindo temas xamânicos e relacionados aos cultos dos guerreiros e mortos.

Em outra suposta representação de Níðhöggr, alguns destes elementos também podem ser verificados. Na porta da Igreja de Urnes, Noruega, erguida no século XII, existe uma porta com decorações que originalmente faziam parte de outra construção mais antiga, datada de final do século XI (figura 4).<sup>44</sup> Ela representa uma série de entrelaçados de ramos e de serpentes, realizando um complicado e belo efeito de emaranhado: é difícil distinguir os animais da planta. A maioria das serpentes possui um par de patas, típico da arte nórdica do final da Era Viking, como já foi demonstrado. No conjunto do lado esquerdo da porta, na cena inferior, um ser quadrúpede – geralmente interpretado como sendo um cervo (Davidson 1987: 137) – luta com uma das serpentes. Vários pesquisadores entendem os relevos da porta de Urnes como uma representação da árvore Yggdrasil e a luta entre um dos quatro cervos com o dragão

Níðhögr.<sup>45</sup> Em nossa interpretação, este animal quadrúpede não é um cervo, pois faltam as galhadas, mas sim um leão: os detalhes estilizados da sua juba e a proeminência de duas presas confirmam essa hipótese. Em outro estilo da arte nórdica, o de Mammen, anterior ao de Urnes, já ocorria em larga profusão o uso das imagens de leões enrolados por serpentes, um tema que penetrou na Escandinávia por influência da corte carolínea (entre 960 a 1050, Boyer 1997: 17). O leão enfrentando uma serpente também foi tema de pedras rúnicas após a cristianização, como a de Jelling (DR 42,<sup>46</sup> Dinamarca, séc. X) e Lingsberg (U 240, Suécia, séc. XI), simbolizando a vitória de Cristo sobre o mal. Assim, a tradição mítica foi utilizada sem maiores problemas no contexto da Igreja norueguesa de Urnes: se os relevos realmente demonstravam originalmente a idéia da Yggdrasill entrelaçando-se sobre todas as coisas, por sua vez o combate entre os animais já denotava uma adaptação entre o imaginário pagão e cristão. Essa complexa e instigante relação será analisada em maiores detalhes nas discussões envolvendo a narrativa de Sigurðr e outras entidades pagãs nas igrejas européias, no sistema nibelungiano.



**Figura 4: O dragão e o leão da porta da igreja de Urnes, Noruega, século XII.** Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/Urnes\\_stave\\_church](http://en.wikipedia.org/wiki/Urnes_stave_church) Acessado em 17 de abril de 2007. Um formidável exemplo da arte nórdica do estilo de Urnes, apresentando a Yggdrasill mesclando-se a figuras de seus galhos junto a serpentes. Em especial, os dois principais animais são uma serpente que luta contra um dragão, um tema que penetrou na Escandinávia durante o final do século XI, por influência românico-normanda.

Por fim, a última estrofe do poema *Völuspá* volta a citar o dragão do submundo:

63.<sup>47</sup> *O dragão tenebroso aproxima-se,  
o réptil brilhante, voando abaixo de Niðaffjöllum.*<sup>48</sup>  
*Níðhögr carrega em suas asas os corpos de homens.  
Agora deve afundar-se para baixo.*

A associação da besta com os mortos já havia sido comentada em outra estrofe da *Völuspá* (38), mas agora com um novo dado: asas. Trata-se da única citação deste detalhe nos poemas édicos, também sem confirmação na *Edda* de Snorri. Acreditamos que o desfecho do poema sofreu alterações durante sua transcrição ou cópia. Em primeiro lugar, o debate sobre aliterações e modificações nos manuscritos vem sendo

realizado a várias décadas pelos escandinavistas. Tradicionalmente são consideradas aliterações as estrofes que indicam listagens de seres fantásticos, como os nomes de anões (*dvergatal*, estrofes 9 a 16), enquanto que outras (38 e 39) podem ter sido modificadas pelos redatores dos manuscritos.<sup>49</sup> Em outra situação, algumas estrofes só são citadas no manuscrito *Hauksboók* e inexistentes no *Codex Regius*. A que mais nos interessa é justamente a que antecede a estrofe final descrevendo o dragão: “*Então de cima, vem a julgar, o forte e glorioso, que a tudo governa.*”<sup>50</sup> Justamente por ser considerada de origem cristã – reforçada pela sua datação mais recente – muitos tradutores omitem essa passagem das edições modernas da *Edda Poética*. Com isso, percebemos que as descrições anteriores de Níðhögggr na *Völuspá* (estrofes 38) e *Grimnismál* (estrofe 32 e 35) não concedem esse aspecto malévolos para a besta e nem ocorre o detalhe das asas, também inexistentes em Snorri (*Gylfaginning* 15 e 16). Talvez a única frase da estrofe que realmente tenha feito parte da composição original seja a última, referindo-se ao fato da völluva retornar ao seu túmulo, após ter atendido a Óðinn. Já discutimos o debate em torno da *interpretatio norræna* (Langer 1996b), que pode trazer novos referenciais a esta questão: os elementos cristãos não foram introduzidos após a conversão ou redação dos manuscritos, mas já estavam presentes nas composições orais, introduzidas no paganismo ao final da Era Viking. Apesar destas novas pesquisas, ainda reiteramos a concepção tradicional de acréscimos cristãos após os primeiros registros em manuscritos. Em vez de analisarmos a *Völuspá* apenas pela sua seqüência descritiva, como na estrofe 4, onde os filhos de Buri são criados conjuntamente com o sol e as plantas, substituímos cada estrofe pelo seu caráter de dinâmica dentro da cosmogonia nórdica. Por exemplo, essa mesma estrofe 4 torna-se um momento de ordem, em contraposição à anterior (3), onde não havia ainda nem terra e nem céu, somente o vazio (o caos). Lembramos que para a concepção escandinava, alguns agentes do caos (como os gigantes, o semi-deus Loki, algumas entidades monstruosas) podem tornar-se em alguns momentos instigadores de ordem, o mesmo valendo para os deuses em sentido contrário. Portanto, não é um sistema mítico de tendência maniqueísta ou dualista, como os advindos da área oriental e para pensarmos a cosmologia nórdica dominada por uma antítese entre divindades e forças caóticas, não podemos ter esquemas fixos e sim circunstanciais.<sup>51</sup>

Elaboramos uma tabela (ver quadro V) onde todo o poema passou por este referencial.<sup>52</sup> A primeira estrofe, introdutória da narrativa para uma platéia de deuses, tanto pode ser neutra quanto com um sentido de ordem, que também se verifica na seguinte (relatando o gérmen da Yggdrasil). Segue o já referido sentido de caos na estrofe 3, alternando com uma super-sequência de ordem das estrofes 4 a 20 (onde o mundo é criado e onde ocorre a idade de ouro dos deuses). Das estrofes 21-22 até a 30, ocorrem pequenas alterações constantes entre ordem e caos, até a chegada de uma nova super-sequência, desta vez de caos (a descrição da morte do deus Balder até a chegada do Ragnarök), terminando o poema com outra super-sequência de ordem (o surgimento de um novo mundo). Perceba-se que sempre existe uma alternância geral entre os dois sentidos e o poema inicia com ordem e termina também com um caráter ordenatório (até a estrofe 62). Dentro deste esquema, as aliterações tradicionais (como as das estrofes 9 a 16 e 38 e 39) perdem seu suposto caráter de elementos externos à composição e se encaixam perfeitamente ao sentido da narrativa. O único elemento que se torna estranho ao esquema geral é justamente a última estrofe, por ter sentido de caos (o dragão voador levando os mortos para baixo<sup>53</sup>) e ficar isolada depois de uma super-sequência de ordem. Também percebemos que se o poema é aberto com ordem (ver quadro V), seria mais lógico dentro da cosmovisão nórdica, que tenha um desfecho neste sentido. Depois da criação de um novo do mundo, da volta dos Ases e de Balder,

as três primeiras linhas da estrofe 63 ficam extremamente deslocadas na narrativa geral. Ao contrário da última linha, onde a völlu retorna ao túmulo, um caráter óbvio de ordenamento. Assim, esta passagem deve ter originalmente feito parte da estrofe anterior no *Codex Regius*, que descreve o salão dourado de Gimlé<sup>54</sup> e a volta da prosperidade aos homens. E os únicos momentos que confirmam uma origem oral para a descrição do dragão são as estrofes 37 e 38. Nelas, ao contrário da idéia de uma besta voadora e tenebrosa, temos a imagem de um grande verme, um monstro de caráter subterrâneo, relacionado ao mundo dos mortos – totalmente condizente com uma tradição germânica mais antiga, como verificamos antes.<sup>55</sup> Conjuntamente com Jörmungand (que veremos a seguir), ele surge na super-sequência 31-58 colaborando para a destruição do cosmos.

### O dragão do fim dos tempos

A serpente do mundo foi um dos mitos nórdicos mais difundidos, ocorrendo grande quantidade de representações iconográficas e literárias. Para estas últimas existem basicamente três tipos de fontes: poemas escáldicos e édicos e a *Edda em Prosa*. Adotamos como elemento primordial de análise o poema *Hymiskviða* (A balada de Hymir),<sup>56</sup> composto entre os séculos X e XI, preservado em dois manuscritos: o *Codex Regius* (o sétimo poema da sequência) e o *AM 748 I 4to*. Baseando-nos no método da narratologia de Todorov, apresentamos a seguir a sua sintaxe:

#### Sintaxe narrativa do poema édico *Hymiskviða*<sup>57</sup>

1. *Situação inicial*: Os deuses estavam reunidos em um banquete com o gigante Ægir, e, quando sentiram sede, realizaram augúrios para resolver este problema (estrofe 1).
2. *Perturbação da situação inicial*: Þórr discorre a Ægir que este irá preparar bebida para os deuses e ele concorda, mas desde que encontre um caldeirão adequado. Týr aconselha Þórr a encontrar o dito objeto na moradia de seu pai, o gigante Hymir. Ambos então se dirigem ao seu reino, e encontram a avó de Týr, com 900 cabeças (estrofes 3 a 8).
3. *Desequilíbrio*: Aconselhados pela mãe de Týr, ambos se escondem do olhar avassalador de Hymir. Após serem descobertos pelo gigante, este manda cozinhar três bois para um banquete, do qual Þórr come dois antes de dormir (estrofes 9 a 15).
4. *Intervenção na crise*: Hymir convida Þórr a sair para uma pescaria. Þórr vai ao bosque e mata um boi negro, arrancando a sua cabeça. Hymir pesca duas baleias e com a cabeça do boi, Þórr foga a serpente do mundo. Neste instante, a terra e as montanhas tremem. Os pés de Þórr atravessam o fundo do barco devido à força da serpente. (Segundo o *Ragnarsdrápa* 19 e o *Gylfaginning* 48, o gigante Hymir fica com tanto medo que corta a linha do anzol, libertando o monstro). Após irem para a margem, Þórr é desafiado por Hymir, e testa sua força lançando uma taça de estanho na testa deste. Týr tenta mover o caldeirão, mas não consegue (estrofes 16 a 33).
5. *Novo equilíbrio*: O deus Þórr consegue mover o caldeirão. Percebendo que estavam sendo seguidos, Þórr mata os gigantes com seu martelo. Retornam ao lar dos deuses com o caldeirão, que é usado para preparar cerveja a todos (estrofes 34 a 39).

*Hymiskviða* é extremamente semelhante a outro poema édico, *Primskviða* (o qual analisamos em outro artigo: Langer 2006b: 48-78), em muitos pontos: é um poema muito curto, comparado às narrativas édicas (39 estrofes; 33 no *Primskviða*); narra as aventuras do deus Þórr buscando um objeto a ser encontrado (caldeirão) ou perdido (martelo); o objeto é recuperado no mundo dos gigantes; no desfecho da aventura, Þórr mata os gigantes; possui situações cômicas (mas no *Primskviða* estas são mais aguçadas). Mas também possuem diferenças. Enquanto o *Primskviða* é uma narrativa

extremamente fluente e bem memorizável, o *Hymiskviða* apresenta uma das maiores quantidades de kennings (metáforas poéticas), com uma dicção densa e um vocabulário complexo, tornando a sua compreensão muito difícil para as pessoas não conhecedoras da mitologia nórdica. Apesar de todas as narrativas édicas e escáldicas (e, portanto, nossas principais fontes para a mitologia) terem sido produzidas por poetas e, conseqüentemente, estarem mais relacionadas ao mundo aristocrático da sociedade nórdica do que ao camponês,<sup>58</sup> acreditamos que a *Hymiskviða* foi um poema destinado essencialmente aos propósitos de manutenção política e social desta primeira categoria social. Iniciando e concluindo a aventura com um festim (estrofe 1 e 39), evidencia-se um sentido de coesão pelo estabelecimento da celebração entre os deuses, especialmente através da bebida. Concordamos com Carolyne Larrington quando afirma que este poema reflete as práticas da realeza para reforçar sua autoridade e reputação por meio de festas (1999: 78). Estes acontecimentos eram também muito importantes para o estabelecimento de alianças e sedimentação das relações entre comunidade e aristocracia (Haywood 2000: 69). Þórr não é uma deidade tradicionalmente associada aos nobres e sim aos fazendeiros, sendo o mais popular da Escandinávia Viking<sup>59</sup> – e como estudamos antes, praticamente não foi representado iconograficamente na área de Gotland, tipicamente vinculada à realeza e aos guerreiros.<sup>60</sup>

Mas não podemos pensar, em se tratando de mito, de uma total dicotomia entre categorias sociais. É óbvio que as narrativas míticas ocorriam em toda a Escandinávia (advindo de uma herança pan-germânica) e em todos os níveis da sociedade. O que variava era a importância, a seleção e a frequência com que certas narrativas e deidades eram proliferadas conforme a região nórdica. Mas também devia ocorrer a existência de uma cultura intermediária, no qual imagens e narrativas orais eram comuns tanto para os homens “simples” (cultura popular) quanto para os letrados/poetas e membros da aristocracia e/ou realeza (cultura “erudita”): “*espécie de koiné cultural que fornece a matéria-prima trabalhada de forma própria por cada segmento social.*” (Franco Júnior 1996: 36). Assim, a descrição do deus em busca de um caldeirão que remete a simbolismos de abundância devia ser muito antiga e presente na cultura intermediária – a proximidade com o mito do Dagda céltico confirma isso.<sup>61</sup> Dentro de uma lógica poética a serviço do enaltecimento aristocrático, a missão de Þórr é percebida enquanto manutenção de uma ordem (os festins divinos: reflexo dos humanos) em contraposição ao mundo inconstante e caótico dos gigantes (neste caso, a insubordinação dos súditos?). Aqui ocorre uma utilização social do mito, seja para legitimar uma autoridade política, como para reforçar um caráter típico do homem escandinavo, os festins com bebidas.<sup>62</sup> Em uma excepcional análise do poema édico *Primskviða*, o pesquisador britânico John McKinnell demonstrou como mitos relacionados ao deus Þórr podem ter uso social e psicológico: a narrativa cômica usada como *exemplum* simbólico de encorajamento para uma audiência (talvez essencialmente masculina), com uso terapêutico para a perda de uma identidade sócio-sexual.<sup>63</sup> Em outra pesquisa, o historiador norte-americano John Lindow analisou a jornada de Þórr para o reino de Útgardaloki (*Gylfaginning* 45-47): sendo uma deidade mais próxima do homem simples, do pequeno fazendeiro, torna-se um personagem subserviente aos interesses aristocráticos, ao contrário de Óðinn, que é um deus dos reis, do comando (2000: 179).

No caso de nosso principal objeto, a serpente do mundo, ela ocorre quase exatamente no centro da narrativa, entre as estrofes 22 a 24 (ver quadro VI):

22. *O guardião dos homens, o único destruidor da serpente,  
fixou seu anzol com a cabeça do boi,  
a isca mordeu - aquela que é inimiga dos deuses,*

*A cinta de todas as terras.*

23. *O destemido Þórr,  
puxa a serpente venenosa para cima da amurada,  
com o martelo violentamente bate na cabeça,  
da irmã, horrível, do lobo.*

24. *Os monstros gigantescos cambalearam, as rochas ressoaram,  
a terra antiga foi sacudida,  
em seguida logo afundou o peixe no mar.*<sup>64</sup>

A serpente do mundo<sup>65</sup> é considerada inimiga dos deuses (estrofe 22), portanto, agente tradicional do caos, sendo denominada também de irmã do lobo (estrofe 23), referência para Fenrir, ambos filhos do semi-deus Loki com a gigante Angrboða; a terceira foi Hel, a governante do submundo e dos mortos. Por meio de artes divinatórias os deuses previram todas as desgraças que estes seres trariam no futuro, motivando Óðinn a lançar a serpente ao oceano, que com o tempo cresceu tanto que abarcou toda a terra, mordendo a própria cauda (*Gylfaginning* 34). Essa imagem do monstro circundando o planeta (estrofe 22, a “*cinta de todas as terras*”) devia ser muito antiga, pois é confirmada por vários poemas escáldicos: “*colar da terra*” (*Húsdrapa* 4 de Úlfr Uggason, 985 d.C.); “*a cinta de todas as terras*” (Ölvir Hnúfa, século IX); “*peixe que a todas as águas contorna*” (*Ragnarsdrápa* 15, Bragi Boddason, séc. IX); “*círculo do caminho íngreme*” (Eysteinn Valdason, século X).<sup>66</sup> Apesar de ser inicialmente uma ameaça, o monstro acabou por constituir o grande equilíbrio cósmico, concedendo estabilidade especialmente para as terras e montanhas – no momento em que Þórr a retira de seu local no fundo do oceano, estas estremecem assustadoramente (estrofe 24). A sua relação com o oceano também é referendada nesta mesma estrofe (“*peixe do mar*”) e na poesia escáldica (“*peixe da terra*”, Gnævaðarskáld e Valdason, ambos do século X). A sua caracterização como monstro estabilizador também pode ser conferida no seu principal epíteto, Jörmungandr, literalmente “*vareta enorme*” ou por metonímia “*monstro gigantesco*” (Boyer 1997: 100; Lerate 2004: 187). A palavra gandr (vara) é aplicada para objetos mágicos, mais especificamente um bastão utilizado nos rituais xamânicos e de feitiçaria nórdica conhecido por seiðr, presente em várias sepulturas – relacionando-se deste modo também com ritos funerários.<sup>67</sup> Vários feiticeiros ficcionais ou históricos advindos da Lapônia (área conhecida pela difusão do xamanismo) são apresentados na literatura nórdica com estas designações: gand-álfr, gand-reið, gand-vik.<sup>68</sup> A magia era uma prática presente em quase todas as narrativas literárias<sup>69</sup> e deste modo, acreditamos que a própria interpretação do monstro criando uma firmeza no mundo físico devia ser pensada também em termos mágicos pelo escandinavo. Outra constatação é que muitos bastões encontrados em sepultura estavam associados ao martelo de Þórr (Price 2005: 212). Se também pensarmos que muitos pingentes com o formato do mjöllnir<sup>70</sup> apresentam gravações de serpentes, o esquema no imaginário nórdico se completa: serpente do mundo (simbolismo da serpente) + magia + Þórr = equilíbrio do mundo. Em pelo menos dois exemplares, este esquema é bem nítido. No primeiro caso, a pedra do martelo é representada com uma figura serpentiforme que se enrola nela mesma. No segundo exemplar, de Skåne (Suécia, ano 1000), as serpentes da base são espiraladas. Mas em ambos os pingentes, o cabo apresenta dois olhos formados por linhas serpentiformes,<sup>71</sup> uma referência ao momento em que Þórr, quando fisga e puxa a serpente para o barco, fita a mesma com um olhar terrível. Este detalhe está relatado no *Gylfaginning* 48 e no *Húsdrápa* 4: “*o deus renomado apontou um olhar horripilante para o colar da terra*”.<sup>72</sup> Isso talvez tenha alguma relação com outro ato mágico, denominado sjónhverfing, uma ilusão ocular ocasionada por encantamentos.<sup>73</sup>

Mas e qual seria a conexão ou sentido desta pescaria de Þórr na *Hymiskviða*? Várias pesquisas afirmam que as estrofes relacionadas a esta narrativa (22 a 24) seriam uma interpolação no conjunto geral da poesia (Bellows 2004: 138). Na sistematização de Snorri, a pesca não é atrelada a busca do caldeirão e sim posterior à jornada do deus para Útgardaloki. Nesta localidade, Þórr havia sido enganado pelos gigantes em um desafio de força – tenta erguer um gato que, na realidade, era a serpente do mundo disfarçada magicamente (*Gylfaginning* 46-47). Ambas as passagens foram interpretadas de maneiras diferentes. Para a pesquisadora Hilda Davidson durante os anos 1960, o confronto no reino de Útgardaloki foi apenas um conto de diversão, ao contrário da pescaria, que seria “um mito que parece ter sido levado a sério”.<sup>74</sup> Ainda hoje alguns pesquisadores se deixam levar por essa oposição simplória (Cineira 2006: 7). O que importa num mito são seus usos sociais (sincrônicos), seus significados simbólicos e religiosos (diacrônicos) e não apenas a sua forma narrativa – digamos, a sua “superfície”: “(...) o mito (como a ideologia) ajuda a estabelecer a identidade grupal, constitui a visão de mundo da comunidade” (Franco Júnior 1996: 40). O já citado artigo de John McKinnell revela todo um caráter de seriedade por detrás do humor da *Primskviða*, que como vimos antes em nossa análise (Langer 2006b: 48-78), revela uma maior proximidade dos deuses ao mundo cotidiano – algo impensável nos sistemas religiosos monoteístas.

Mas é óbvio que a narrativa oral registrada por Snorri Sturluson passou por uma filtragem racionalista muito maior que os poemas édicos em geral. Em seu relato prosaico, por exemplo, não ocorre o importante detalhe, no momento em que Þórr fisga e puxa a serpente, dos tremores no planeta (mito etiológico), e também há uma certa simplificação geral da narrativa, ao descrever a mesma como sendo apenas uma prova de força com o gigante Hymir. Como já nos referimos, sempre existiu largo debate sobre a obra de Snorri desde o início do século XX, porém, um dado é quase certo: o intelectual islandês conheceu ainda durante o século XIII, as várias versões orais do mito. Em uma perspectiva diferente, o renomado pesquisador Joseph Harris (Harvard) confronta a obra de Snorri (*Gylfaginning* 42, a construção das muralhas de Ásgarðr) – entendida como a transformação de uma lenda local em um mito escrito – com o conto de Lamicho (preservado na *Historia* de Paulus, o diácono), sendo este, ao contrário, um mito “real” tornado lenda histórica pelo escritor (Harris 2004: 3-19). Essa postura é inaceitável. Primeiro, porque a oposição entre lenda e mito é ilusória neste caso – pois ambas as narrativas citadas tiveram um suporte originalmente oral e, portanto, relacionado ao mito enquanto ainda “vivo”. É com a literatura que temos uma primeira uniformização do *mythos* enquanto mitologia: “registros literários e artísticos que selecionam e petrificam as variadas e dinâmicas narrativas míticas” (Franco Júnior 1996: 41) – que na Escandinávia havia iniciado no século XII. Na época de Snorri a mitologia estava declinando, transformando-se em folclore, ou seja, sendo aceita por apenas uma pequena parte da sociedade.<sup>75</sup> Neste caso, a velha fórmula de oposição oral *versus* escrito não é a preponderante para sanar estas questões no mundo nórdico (Chesnutt 2003: 199), mas sim o contexto da audiência tanto da oralidade pura como da leitura nos padrões medievais.<sup>76</sup> Nesta linha de pensamento, um dos mais reconhecidos trabalhos paradigmáticos dos últimos anos (Mitchell 2003: 206) é o de Gísli Sigurðsson, onde a *Edda* de Snorri é vista como um genuíno quadro da tradição oral-escrita de sua época – no caso, a mitologia perpassada em seus registros não é apenas fruto de uma racionalização individual, mas reflexo da própria sociedade islandesa que estava se transformando (Sigurðsson 2004: 16).



**Figura 5: Pedra de Altuna (U 1161), Suécia, século XI.** Disponível em: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/alhym.html> Acessada em 10 de abril de 2007. A mais famosa representação visual do deus Þórr pescando a serpente do mundo – aqui representada com forma parcial de polvo. Segundo vários pesquisadores, esta face do monumento representa os três níveis cósmicos: a parte superior seria o mundo dos deuses; a do centro, com a figura de um cavaleiro, a dos humanos; e a última, onde ocorre a cena da pesca, o submundo.

Assim, Snorri deparou-se com mais de uma versão do mito da pescaria de Thor.<sup>77</sup> Estas múltiplas versões já existiam na Escandinávia Viking, como podemos verificar na poesia escáldica: para Úlfr Ugasson (*Húsdrápa* 6) o deus mata a serpente, enquanto em Bodasson (*Ragnardrápa* 19) ela escapa. Snorri, seguindo talvez uma tendência geral de sua época, preferiu optar pela segunda opção (*Gylfaginning* 48), que como veremos depois, tem implicações escatológicas. Outras evidências da multiplicidade de narrativas da pescaria são as fontes iconográficas. O primeiro dado remete à enorme extensão geográfica da narrativa, sendo preservada imageticamente na ilha de Gotland, Suécia, Inglaterra e Dinamarca. A considerada mais antiga é a estela gotlandesa de Ardre VIII (século VIII), que já analisamos em conjunto com suas outras variadas narrativas míticas. Em sua base, ocorre a representação de um barco com duas pessoas, lançando uma linha (logo abaixo, após outra figura mitológica, volta a aparecer um barco com duas pessoas, mas desta vez a primeira figura parece estar puxando um peixe fogado. Pode ser a seqüência da narrativa). Esta mesma imagem de uma dupla de pescadores pode ser conferida na pedra dinamarquesa de Hørdum (séc. VIII-IX), mas com o detalhe inferior do que parece ser uma serpente marinha. O fragmento de cruz britânica em Gosforth (ver primeira parte), já do século X, traz também a representação de dois pescadores, um deles segurando o que parece ser um martelo, mas a cena não inclui o monstro, apesar da isca de cabeça de boi estar presente. A representação mais tardia, a pedra sueca de Altuna (U 1161), século XI (mas ainda de origem pagã, figura 5), apresenta somente um pescador, segurando um martelo e com os pés abaixo do casco da embarcação - como no relato de Snorri (*Gylfaginning* 48), também sendo a isca uma cabeça de boi. Além disso, traz um detalhe que não aparece em nenhuma fonte literária ou em outras imagens: a serpente apresenta uma cabeça semelhante a dos dragões das pedras rúnicas típicas do século X e XI, mas com corpo terminando em várias extremidades, semelhante a um polvo - algo sem equivalente na arte nórdica. Seria uma alusão a outras narrativas de monstros marinhos da região, antecipando o Kraken escandinavo?<sup>78</sup> A área sueca também confirma esse tipo de representação em mais um caso - um ornamento em bronze de Solberga (século X, figura 6), apresenta outra imagem de um pescador solitário, lançando uma isca com anzol, sendo este seguro pelo braço de uma monstruosa figura antropomórfica. De forma curiosa, ao contrário da figura do barco, sua cabeleira termina em uma trança semelhante a um nó - típica das representações femininas de pingentes e estelas, geralmente empregada para



valquírias.<sup>79</sup> Na língua nórdica antiga, a serpente do mundo era um ser masculino – então temos aqui outra variação regional da narrativa?<sup>80</sup>



**Figura 6:** Ornamento em bronze de Solberga, Suécia, século X-XI. Disponível em Smith 1999: 18. Representa a pesca da serpente do mundo. A figura do barco, identificada ao deus Þórr, possui em seu tronco um símbolo triplico que lembra a triqueta e que também aparece representada em vários pingentes de martelo (Mjölnir), como o de Ölland (ver em Grant 2000: 83).

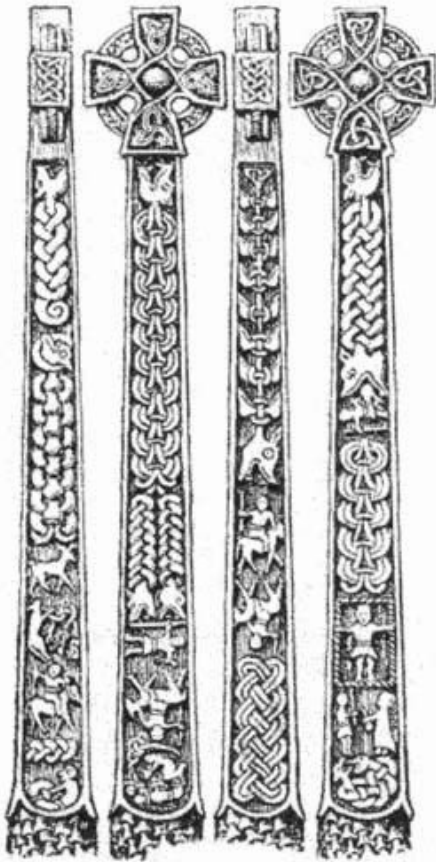
Mas voltemos à *Hymiskviða*. Já sabemos que as estrofes da pescaria foram uma interpolação, talvez realizada ainda no período pagão. Um detalhe que acreditamos ser crucial para sua interpretação: diferentemente da *Edda* de Snorri, não ocorre o corte da linha por Hymir. A serpente volta ao fundo do mar, mas antes recebe uma martelada de Þórr (estrofe 23), o que denota que possivelmente tenha morrido (como no poema *Húsdrápa* 6), ao contrário da visão de Snorri, que acreditava que ela ainda estava viva – preservando outra versão do mito. Aqui temos uma diferença fundamental. Morrendo o monstro nas mãos de um herói, temos a perpetuação de outro sistema oral-imagético da área escandinava e pan-germânica, o nibelungiano, do mesmo modo que Sigurðr matando o dragão Fafnir.<sup>81</sup> Isso deixa a interpolação das estrofes 22 a 24 muito mais adequada com a narrativa em geral, sendo um obstáculo que o deus ultrapassou para obter o caldeirão mágico. E também mais condizente com o que acreditamos ser o contexto social do poema: um *exemplum* criado pela aristocracia para o homem mais simples, para o fazendeiro de menos posses ou de menos *status*, de subserviência para o trabalho, para as tarefas cotidianas e com as relações entre as comunidades. Sendo um deus mais popular (relacionado também à fertilidade), sua utilização exemplar para a subordinação devia ter resultados satisfatórios para a elite escandinava.

Ao contrário da preservação do mito por Snorri. Com a sobrevivência da serpente, esta confrontaria o deus Þórr na batalha final da planície de Vígrid, durante o Ragnarök,<sup>82</sup> onde deuses e monstros tombariam sem distinção. Óðinn é morto pelo lobo Fenrir; o cão Garmr mata Týr; Þórr vence a serpente (que antes lança veneno pelo mundo), mas morre em seguida pela sua mordida; Viðarr matará Fenrir; Surtr colocará fogo no mundo e matará Freyr; Heimdallr tombará vítima de Loki. Em seguida, um novo mundo é criado, com a sobrevivência de alguns deuses (como os filhos de Þórr) (*Völuspá* 44-66; *Gylfaginning* 50-52). Neste caso, é possível que o próprio pensamento pagão tenha sido influenciado pelas narrativas bíblicas do apocalipse, durante o período de transição, ocasionando a *interpretatio norræna*, que discutimos em outro artigo (Langer 2006b: 48-78). Assim, o mito da serpente do mundo foi reinterpretado com elementos cristãos, ocasionando a sobrevivência de uma versão do mito onde ela não morria durante a pescaria, mas durante o Ragnarök, e foi essa a opção que Snorri preservou. Mas não foi apenas na Islândia que houve essa tendência.

A cruz de Gosforth (Inglaterra, século X, figura 7), mostra diversas cenas da mitologia nórdica, como o sofrimento de Loki no submundo (e sua esposa Sigyn recolhendo o veneno para aliviar sua dor); Sigurðr assando o coração de Fafnir; seis representações de um guerreiro portando uma lança, a cavalo e a pé. A face mais importante (gravura 7, quarta face), apresenta uma seqüência de quatro cenas distintas. A primeira, contando de cima para baixo, apresenta um lobo serpentiforme devorando um guerreiro com uma lança (Óðinn morto pelo lobo Fenrir); abaixo a figura de Cristo crucificado; seguido de uma valquíria recebendo um herói morto no Valhöll; e por último, a luta entre duas serpentes. O novo pensamento religioso é seletivo sobre qual cena mítica do paganismo será perpetuada pela arte e pela tradição escrita: “*toda mitologia é um conjunto de mitos construídos por adaptação, inversão e negação de elementos míticos de outras culturas com as quais ela tem contato*” (Franco Júnior 1996: 49). No caso da face descrita, a seleção é óbvia – na área pagã de Gotland, onde abundam representações de Óðinn, este nunca foi representado morrendo. Percebemos assim a intenção básica deste monumento: denunciar a destruição do principal deus dos Vikings, o triunfo de Cristo sobre os homens (cujo paraíso, do Valhöll passa a ser o céu cristão). A cena de Loki pode ter sido selecionada para lembrar a queda de Lúcifer. Mas essa deliberada escolha, claramente vinculada a uma técnica de conversão, tem que ser pensada em termos de unidade e não mera sobrevivência cultural: “*uma experiência que só tem sentido na sua coesão presente*”.<sup>83</sup> Assim, a ocorrência no cimo desta cruz da imagem tríplice da triqueta – antes usada como símbolo de Óðinn, agora passa a ser entendida como elemento da unidade e essência da santa trindade cristã.

E pelo menos no caso do fragmento de cruz de Gosforth (preservado na parede de uma igreja), que ao contrário dos outros monumentos representando a pesca da serpente, é de origem cristã, a seleção desta cena mítica teve intenções evangelizadoras muito claras: associá-la com a pesca do Leviatã (*Jó* 40, 25) e com a libertação da serpente-dragão no submundo, durante o fim dos tempos (*Apocalipse* 20). Um vínculo que acreditamos, foi o mesmo que impeliu Snorri a escolher a sua versão para o mito. Mesmo levando em conta todas estas variáveis, ainda assim podemos perceber as narrativas sobreviventes da serpente do mundo nórdico como integrantes de um conjunto muito maior, o ragnarokiano, onde a representação do monstro tanto pode assumir funções mais destrutivas e caóticas (como as do dragão Níðhöggr), como para elementos relacionados à jornada do herói ou de estabilidade cósmica (a serpente do mundo, nas duas versões). Em todas as narrativas, as bestas assumem um caráter pedagógico e moral, transmitindo valores presentes na sociedade da Escandinávia Viking.<sup>84</sup> Essas características foram ainda mais estruturadas nas tradições envolvendo

os dragões das *sagas*, que como veremos em próximo artigo nesta revista, foram as narrativas míticas de origem nórdica de maior sucesso e propagação na Europa Ocidental.



**Figura 7:** A *cruz de Gosforth*, Cumbria, Inglaterra, século X. Um dos mais importantes monumentos iconográficos para o estudo da transição do paganismo ao cristianismo na Europa Setentrional. Apesar da predominância de temas nórdicos (ocorrendo apenas uma cena cristã, a crucificação), estes foram selecionados de modo a combinarem tanto a derrocada dos antigos deuses (como a cena da morte de Óðinn pelo lobo Fenrir), quanto o Ragnarök com o apocalipse bíblico.

**AGRADECIMENTOS** Ao Prof. Dr. Hilário Franco Júnior (USP) pelas sugestões, à Profa. Dra. Adriene Baron Tacla pelo envio de material bibliográfico (McKinnell 1994; Stuckard 2005), e à Profa. Ms. Luciana de Campos pela revisão de nosso texto.

## BIBLIOGRAFIA

### Fontes Primárias

ANÔNIMO. *Poetic Edda*, século XIII. Manuscrito on-line (*Codex Regius*): *Stofun Árna Magnussom*, <http://am.hi.is/WebView/> Texto em islandês antigo: [http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic\\_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Index.htm#ice](http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Index.htm#ice) Transcrições comparadas do *Codex Regius* e *Hauksbók*, por Eysteinn Björsson: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/vsp3.html> Transcrição do *Grímnismál*, edição de Sophus Bugge: <http://etext.old.no/Bugge/grimnis.html> Fac-símile do manuscrito *AM 748 I 4to*: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/748/am748.html> Transcrição do *Hymiskviða*, com tradução e comentários de Eysteinn Björsson: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/hymis.html> Acessados em 24 de abril de 2007. Traduções da *Edda Poética* para o inglês: *The Poetic Edda*. Austin: The University of Texas, 1928 (Tradução de Lee M. Hollander). *The Poetic Edda*. New

- York: Oxford University Press, 1999 (Tradução de Carolyne Larrington). *The Poetic Edda*. New York: Dover, 2004 (Tradução de Henry Adams Bellows). Tradução para o espanhol: *Edda Mayor*. Madrid: Alianza Editorial, 2000 (Tradução de Luis Lerate).
- ANÔNIMO. *Bíblia de Jerusalém*. São Paulo: Paulus, 2002.
- BODDASON, Bragi. *Ragnarsdrápa*, séc. IX. Texto em islandês antigo e tradução para o inglês por Anthony Faulkes, comentários de John Lindow. Disponível em: <http://ishi.lib.berkeley.edu/history155/manuscripts/lindow.html> Acessado em: 17 de janeiro de 2003. Tradução ao espanhol por Luis Lerate. *Poesía antiguo-nórdica*. Madrid: Alianza Editorial, 1993, pp. 71-78.
- GNÆVAÐARSKÁLD, Gamli. *From a Thor poem*, séc. X. Transcrição em islandês antigo e tradução ao inglês por Eysteinn Björsson. <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/hym22.html> Acessado em 10 de março de 2007.
- GODRÚNARSON, Eilífr. *Pórsdrápa*, séc. X. Texto em islandês antigo, tradução em inglês, comentários e comparações entre os manuscritos originais por Eysteinn Björsson: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/thorsd00.html> Acessado em 25 de setembro de 2006. Tradução ao espanhol por Luis Lerate. *Poesía antiguo-nórdica*. Madrid: Alianza Editorial, 1993, pp. 175-184.
- HNÚFA, Ölvir. *Fragment*, séc. IX. Transcrição em islandês antigo e tradução ao inglês por Eysteinn Björsson. <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/hym22.html> Acessado em 10 de março de 2007.
- SEVILHA, Isidoro de. *Etymologiae* (Etymologiarum sive episcopi), séc. VII. Liber XI: De homine et portentis; Liber XII: Des animalibus. Disponível em latim: *Lacuscurtius*, University of Chicago, 2006. <http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Isidore/home.html> Acessado em 20 de abril de 2007.
- THE ABERDEEN BESTIARY, 1200. University of Aberdeen, England. <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/> Acessado em 20 de abril de 2007.
- STURLUSON, Snorri. *Snorra Edda*, século XIII. Texto em islandês antigo, com transcrições das quatro versões manuscritas: *Snorra-Edda: formáli & Gylfaginning*: <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/index.html> Acessado em 20 de setembro de 2006. Traduções: *The Prose Edda*. London: Penguin Books, 2005 (Tradução para o inglês de Jesse L. Byock). *Edda Menor*. Madrid: Alianza Editorial, 2004 (Tradução para o espanhol de Luis Lerate).
- UGGASON, Úlfr. *Húsdrápa* 3-6, séc. X. Transcrição em islandês antigo e tradução ao inglês por Eysteinn Björsson. <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/hym22.html> Acessado em 10 de março de 2007. Tradução ao espanhol por Luis Lerate. *Poesía antiguo-nórdica*. Madrid: Alianza Editorial, 1993, pp. 169-174.
- VALDASON, Eysteinn. *From a Thor poem*, séc. X. Texto original em islandês antigo e tradução comentada em inglês por Eysteinn Björsson. <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/eyhym.html> Acessado em 10 de março de 2007.

## Obras de Referência

- ALLAN, Tony. *Vikings: la bataille de la fin des temps*. Paris: Gründ, 2002.
- ARTHUR, Ross G. *English-Old Norse Dictionary*. Ontario: Cambridge, 2002.

- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.
- COTTERELL, Arthur. *Enciclopédia de mitologia nórdica, clássica e celta*. China: Central Livros, 1998.
- Follow The Vikings: Highlights of the Viking World*. Uppsala: Gotland Centre for Baltic Studies/Council of Europe Routes, 1996.
- Germanic Lexicon Project*, 2005. <http://lexicon.ff.cuni.cz> Acessado em 20 de abril de 2007.
- GRANT, John. *Introdução à mitologia Viking*. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.
- HAYWOOD, John. *Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames and Hudson, 2000.
- RONECKER, Jean-Paul. *O simbolismo animal*. São Paulo: Paulus, 1997.
- SMITH, A. G. *Viking designs*. New York: Dover Publications, 2002.
- VALFELLS, Sigrid & CATHEY, James. *Old Icelandic: an introductory course*. Oxford: Oxford University Press, 1981.
- ZOËGA, Geir T. *A concise dictionary of Old Icelandic*, 1910.  
<http://norse.net.ru/ondict/zoega> Acessado em 05 de abril de 2007.

### Fontes Secundárias

- ABRAM, Christopher. *Representations of the Pagan Afterlife in Medieval Scandinavian Literature*. Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy, University of Cambridge, 2003. <http://eprints.ucl.ac.uk/archive/00003488/01/3488.doc>
- ALDHOUSE-GREEN, Miranda & Stephen. *The quest for the shaman: shape-shifters, sorceres and spirit-healers of Ancient Europe*. London: Thames and Hudson, 2005.
- ANDERSON, Carl Edlun. *Formation and Resolution of Ideological Contrast in the Early History of Scandinavia*. PhD Dissertation, University of Cambridge, 1999.  
Disponível em: <http://www.carlaz.com/phd/> Acessado em 10 de outubro de 2006.
- ARBMAN, Holger. *Os Vikings*. Lisboa: Editorial Verbo, 1967.
- AT SMA, Aaron J. Drakones: greek dragones & serpents. *Theoi Project*, 2007.  
[www.theoi.com](http://www.theoi.com) Acessado em 20 de abril de 2007.
- BELLOWS, Henry Adams. General introduction/Introductory note: Voluspo. *The Poetic Edda: the mythological poems*. New York: Dover Publications, 2004, pp. xi-xxvii, 1-2.
- BOYER, Régis. *Yggdrasill: La religion des anciens scandinaves*. Paris: Payot, 1981.
- \_\_\_\_\_. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flamarion, 1997.
- \_\_\_\_\_. A grande serpente. In: BRUNEL, Pierre (ed.). *Dicionário de mitos literários*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997, pp. 430-435.
- \_\_\_\_\_. Eddas et sagas: les dits de la mémoire/L'art subtil des scaldes. In: GLOT, Claudine & LE BRIS, Michel (org.). *L'Europe des Vikings*. Paris: Éditions Hoëbeke, 2004, pp. 40-43, 152-154.
- BRAY, Dan. *Hammer in the North: Mjollnir in medieval Scandinavia*. Sydney University, s.d. [www.mackaos.com.au/Articles/Mjol.html](http://www.mackaos.com.au/Articles/Mjol.html) Acessado em 05 de abril de 2007.
- BYOCK, Jesse. *Viking Age Iceland*. London: Penguin, 2001.
- \_\_\_\_\_. Introduction/Appendices/Glossary of names. *The Prose Edda*. New York: Penguin, 2005, pp. ix-xxxii, 119-180.
- CAMPBELL, James (Ed.). *The Anglo-Saxons*. London: Penguin Books, 1991.

- CARDOSO, Ciro Flamarion. Aspectos da cosmografia e cosmogonia escandinavas. *Brathair* 6 (2) 2006, pp. 32-48. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- CHESNUTT, Michael. Orality in a Norse-Icelandic perspective. *Oral tradition* 18 (2), 2003, pp. 197-199. [journal.oraltradition.org/files/articles/18ii/Chesnutt.pdf](http://journal.oraltradition.org/files/articles/18ii/Chesnutt.pdf)  
Acessado em 10 de abril de 2007.
- CINEIRA, David Alvarez. *La serpiente en la mitología bíblica y germánica*. Universidad de Valladolid, 2006. [www.tinet.org/~asgc2/Forum\\_2006/Alvarez\\_Cineira](http://www.tinet.org/~asgc2/Forum_2006/Alvarez_Cineira) Acessado em 15 de abril de 2007.
- DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. *Escandinávia*. Lisboa/São Paulo: Verbo, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Myths and Symbols in Pagan Europe: early scandinavian and celtic religions*. Syracuse: Syracuse University Press, 1988.
- \_\_\_\_\_. *The lost beliefs of Northern Europe*. London: Rotledge, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Deuses e mitos do norte da Europa*. São Paulo: Madras, 2005.
- DUBOIS, Thomas. *Nordic religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- DUMÉZIL, Georges. *Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne*. Paris: Éditions Gallimard, 2000.
- ELIADE, Mircea. *O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FELL, Christine E. Gods and heroes of the Northern World. In: WILSON, David M. *The Northern World: the history and heritage of Northern Europe – AD 400-1100*. New York: Harry Abrams, 1980, pp. 15-48.
- \_\_\_\_\_. From Odin to Christ. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (ed.). *The Viking World*. London: Frances Lincoln Limited, 2001, pp. 172-193.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Eva barbada: ensaios de mitologia medieval*. São Paulo: Edusp, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cocanha: a história de um país imaginário*. São Paulo: Cia das Letras, 1998.
- \_\_\_\_\_. O fogo de prometeu e o escudo de Perseu: reflexões sobre mentalidade e imaginário. *Signum* 5, 2003, pp. 73-116.
- FRANK, Roberta. Skaldic poetry. In: CLOVER, Carol & LINDOW, John. *Old Norse-Icelandic Literature: a critical guide*. Toronto/London: Toronto Press, 2005, pp. 157-196.
- FRIEDMAN, John Block. *The monstrous races in medieval art and thought*. Cambridge: Harvard University Press, 1981.
- GINZBURG, Carlo. *História noturna: decifrando o sabá*. São Paulo: Cia das Letras, 1998.
- GISCHIA, León & MAZENOD, Lucien. *Les arts primitives français*. Paris: Art et Métiers Graphiques, 1953.
- GRAHAM-CAMPBELL, James (org.). *The Viking World*. London: Frances Lincoln Limited, 2001.
- GREEN, Miranda Jane. *Celtic Myths*. London: The British Museum Press, 2000.
- HARRIS, Joseph. Myth and literary history: two germanic examples. *Oral tradition* 19 (1), 2004, pp. 3-19. [muse.jhu.edu/journals/oral\\_tradition/v019/19.1harris.pdf](http://muse.jhu.edu/journals/oral_tradition/v019/19.1harris.pdf)  
Acessado em 14 de abril de 2007.
- \_\_\_\_\_. Eddic poetry. In: CLOVER, Carol & LINDOW, John. *Old Norse-Icelandic Literature: a critical guide*. Toronto/London: Toronto Press, 2005, pp. 68-156.
- HOLLANDER, Lee. Introduction. *The Poetic Edda*. Austin: The University of Texas, 1928, p. vii-xxxii.
- HUXLEY, Francis. *O dragão*. Madrid: Del Prado, 1997.

- JACKSON, Elizabeth. "Scáro á scíði ørlög seggia": the composition of Völuspá 20 and the implications of the Hauksbók variant. *Alvíssmál* 9, 1999, pp. 73-88. <http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/> Acessado em 31 de outubro de 2006.
- JØN, Asbørn. Shamanism and the image of the teutonic deity, Óðinn. *Folklore* 10, 1999. <http://haldjas.folklore.ee/folklore/vol10/teuton.htm> Acessado em 03 de abril de 2007.
- JONES, Gwyn. *A History of the Vikings*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- JONES, Prudence & PENNICK, Nigel. *A History of Pagan Europe*. London: Routledge, 1997.
- KAPPLER, Claude. *Monstros, demônios e encantamentos no fim da Idade Média*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- LANGER, Johnni. O mito do dragão na Escandinávia (primeira parte: período pré-viking). *Brathair* 3 (1) 2003, pp. 42-64. [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em 27 de abril de 2007.
- \_\_\_\_\_. Morte, sacrifício e renascimento: uma interpretação iconográfica da runestone vikings de Hammar I. *Mirabilia* 3, 2003. [www.revistamirabilia.com](http://www.revistamirabilia.com) Acessado em 14 de junho de 2007.
- \_\_\_\_\_. Guerreiras de Óðinn: as valkyrjor na mitologia viking. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 52-69. [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em 01 de março de 2007.
- \_\_\_\_\_. Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica. *Brathair* 5 (2), 2005, pp. 55-82. [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em 05 de janeiro de 2007.
- \_\_\_\_\_. As estelas de Gotland e as fontes iconográficas da mitologia Viking: os sistemas de reinterpretações oral-imagéticos. *Brathair* 6 (1), 2006a, pp. 10-41. [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em 14 de junho de 2007.
- \_\_\_\_\_. Mythica Scandia: repensando as fontes literárias da mitologia Viking. *Brathair* 6 (2), 2006b, pp. 48-78. [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em 14 de junho de 2007.
- \_\_\_\_\_. *Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião Viking*. Brasília: Editora da UNB, no prelo.
- LARRYNGTON, Carolyne. Introduction/Note on the translation. *The Poetic Edda*. Oxford: Oxford University Press, 1999, pp. x-xxx, 264-298.
- LECOUTEUX, Claude. *Les monstres dans la pensée médiévale européenne: essai de presentation*. Paris: Université de Paris-Sorbonne, 1995.
- LERATE, Luis. Presentación. *Poesía antiguo-nórdica: antología (siglos IX-XII)*. Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- \_\_\_\_\_. Presentación/Tablas genealógicas. *Edda Mayor*. Madrid: Alianza Editorial, 2000, pp. 9-20, 346-349.
- \_\_\_\_\_. Presentación/Índice alfabético de nombres. *Edda Menor*. Madrid: Alianza Editorial, 2004, pp. 7-20, 177-196.
- LINDOW, John. Thor's hamarr. *Journal of English and Germanic philology* 93 (4), 1994, pp. 485-503.
- \_\_\_\_\_. Thor's visit Utgarðloki. *Oral tradition* 15 (1), 2000, pp. 170-186. [journal.oraltradition.org/files/articles/15i/10\\_lindow.pdf](http://journal.oraltradition.org/files/articles/15i/10_lindow.pdf) Acessado em 10 de abril de 2007.
- \_\_\_\_\_. Mythology and mythography. In: CLOVER, Carol & LINDOW, John. *Old Norse-Icelandic Literature: a critical guide*. Toronto/London: Toronto Press, 2005, pp. 21-67.
- McKINNELL, John. *Both one and many: essays on change and variety in late norse heathenism*. Roma: Il Calamo, 1994.
- \_\_\_\_\_. Myth as therapy: the usefulness of Þrymskviða. *Medium Ævum* 69 (1), 2000, pp. 1-20.

- MITCHELL, Stephen. Reconstructing Old Norse tradition. *Oral tradition* 18 (2), 2003, pp. 203-206. [journal.oraltradition.org/files/articles/18ii/Mitchell.pdf](http://journal.oraltradition.org/files/articles/18ii/Mitchell.pdf) Acessado em 10 de abril de 2007.
- PAGE, Raymond Ian. Rune-masters and Skalds. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (ed.). *The Viking World*. London: Frances Lincoln Limited, 2001, pp. 154-171.
- \_\_\_\_\_. The wise woman's prophecy. *Chronicles of the Vikings: records, memorials and myths*. Toronto: University of Toronto Press, 2002, pp. 204-212.
- PRICE, Neil. L'esprit Viking: magie et mentalité dans la société scandinave ancienne. In: BOYER, Régis (dir.). *Les Vikings, premiers européens: VIII-XI<sup>e</sup> siècle, les nouvelles découvertes de l'archéologie*. Paris: Éditions Autrement, 2005, pp. 196-216.
- SANMARK, Alexandra. Power and conversion – a comparative study of christianization in Scandinavia. *Occasional papers in Archaeology* 34, Uppsala, 2004, pp. 1-322. [www.arkeologi.uu.se/publications/digital/sanmark/Sanmark2004\\_OPIA34.pdf](http://www.arkeologi.uu.se/publications/digital/sanmark/Sanmark2004_OPIA34.pdf) Acessado em 05 de março de 2007.
- SAWYER, Birgit. *The Viking-Age Rune-Stones: custom and commemoration in early medieval Scandinavia*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- SCHNURBEIN, Stefanie V. Shamanism in the Old Norse tradition: a theory between ideological camps. *History of Religions* 43 (2), 2003, pp. 116-138.
- SIGURÐSSON, Gísli. *The Medieval Icelandic Saga and Oral Tradition: a discourse on method*. Cambridge: Harvard University Press, 2004.
- SØRENSEN, Preben Meulengracht. Religions Old and New. In: SAWYER, Peter (org.). *The Oxford Illustrated History of Vikings*. Oxford/New York: Oxford University Press, 1999, pp. 202-249.
- STUCKARD, Kocku von. Constructions, Normativities, Identities: recent studies on shamanism and neo-shamanism. *Religious Studies Review* 31 (3/4), 2005, pp. 123-128.
- The Medieval Bestiary: Animals in the Middle Ages*, 2006. <http://bestiary.ca/> Acessado em 20 de abril de 2007.
- THORVALDSEN, Bernt Øyvind. The double scene in performance: deictic blending in Völuspa? *The Thirteenth International Saga Conference*. Durham University, 2006. <http://www.dur.ac.uk/medieval.www/sagaconf/home.htm> Acessado em 20 de setembro de 2006.
- VERDIER, Paul. Dragons et serpents de quelques mythologies d'Europe Occidentale. In: *Serpents et dragons em Eurasie*, Collection Eurasie/Cahiers de la Société des Études Euro-asiatiques 7. Paris: L'Harmattan, 1997, pp. 241-263.
- WOESEL, Maurice. *Simbolismo animal medieval: os bestiários*. João Pessoa: Editora Universitária, 2001.



## ANEXOS

Quadro I: O tema do dragão na literatura germano-escandinava (séc. VIII-XIII)<sup>85</sup>

| FONTE                 | Data de composição (d.C.) | Autoria            | Tipo de fonte   | Termos originais para o dragão  | Nome do dragão   | Morfologia do dragão                           | Cena mitológica                                      | Sistema de reinterpretação oral-imagético |
|-----------------------|---------------------------|--------------------|-----------------|---------------------------------|--|--|--|---|
| <i>Beowulf</i>        | 1000 (?)                  | Anônimo            | Poema épico     | <u>Dracan</u><br>Wyrn<br>Wyrmes | -  | Dragão-serpente com asas e fogo*               | Herói matando um dragão que guarda tesouro           | Nibelungiano                              |
| <i>Völuspá</i>        | 900-1050 (?)              | Anônimo            | Poema édico     | Drek<br>Orm                     | Níðhöggr - <u>dreki</u><br>Jörmungandr<br>- <u>orm</u> | Dragão-serpente voador<br><br>Serpente gigante | O dragão devorando os mortos;<br>A serpente do mundo | Ragnarokiano                              |
| <i>Grimnismál</i>     | 900-1050 (?)              | Anônimo            | Poema édico     | -                               | Níðhöggr   |  | O dragão de Yggdrasil                                | Ragnarokiano                              |
| <i>Hymiskvida</i>     | 900-1050 (?)              | Anônimo            | Poema édico     | Orm                             |  |  | A pesca da serpente do mundo                         | Ragnarokiano                              |
| <i>Grípisspá</i>      | 900-1050 (?)              | Anônimo            | Poema édico     | Orm                             | Fafni  | Serpente gigante                               | -  | Nibelungiano                              |
| <i>Fáfnismál</i>      | 900-1050 (?)              | Anônimo            | Poema édico     | Orm                             | Fafnir   | Serpente gigante                               | -  | Nibelungiano                              |
| <i>Nibelungenlied</i> | 1180-1210                 | Anônimo            | Prosa épica     | <u>Lintdrachen</u><br>Draken    | -  | Serpente gigante                               | Herói matando um dragão que guarda tesouro           | Nibelungiano                              |
| <i>Pórsdrápa</i>      | XI                        | Eilífr Goðrúnarson | Poema escáldico | -                               |  |  | A pesca da serpente do mundo                         | Ragnarokiano                              |
| <i>Húsdrápá</i>       | XII                       | Úlfr Uggason       | Poema escáldico | -                               | -  | -  | A pesca da serpente do mundo                         |   |

|                                |          |                  |                               |  |   |                                      |  |              |
|--------------------------------|----------|------------------|-------------------------------|--|---|--------------------------------------|--|--------------|
| <i>Yngvar saga víðförla</i>    | XII      | Oddr Snorrason   | Saga lendaría                 | Ormun orminum ormarnir yrmlingr <u>dreka</u> <u>drekkin</u>            | Jakúlus   | Dragão alado                         | Herói matando um dragão                        | Nibelungiano |
| <i>Gesta Danorum</i>           | 1200     | Saxo Gramaticus  | História nacional escandinava | Serpens Vipereum   | -   | Serpente gigante                     | Herói matando um dragão que guarda um tesouro  | Nibelungiano |
| <i>Prólogo - Edda prosaica</i> | 1220 (?) | Snorri Sturluson | Prosa                         | Dreka  | -   | -                                    | -  | ?            |
| <i>Gylfaginning</i>            | 1220     | Snorri Sturluson | Prosa/prosométrico            | Ormar Ormr   | Níðhögr Serpentes – ormar Miðgarðsormr Jörmungandr, | Serpente voadora<br>Serpente gigante | Dragão devorando mortos<br>A serpente do mundo | Ragnarokiano |
| <i>Skáldskaparmál I</i>        | 1220     | Snorri Sturluson | Prosa/prosométrico            | Orminum  | Miðgarðsorm   | Serpente gigante                     | A pesca da serpente do mundo                   | Ragnarokiano |
| <i>Krákumál</i>                | XIII     | Anônimo          | Poema escáldico               | Drekka flugdreki ormr ormar  | -   | -                                    |  | Nibelungiano |
| <i>Ragnar saga loðbrókar</i>   | XIII     |                  | Saga lendaría                 | Lyngormr ormrinn ormi orminum ormr ormar ormsins ormgarð               | -   | -                                    | Herói matando um dragão                        | Nibelungiano |
| <i>Ketils saga hængs</i>       | XIII     |                  | Saga lendaría                 | Dreka Dreki drekann Ormur  | -   | -                                    | Herói matando um dragão                        | Nibelungiano |
| <i>Eireks saga víðförla</i>    | XIII     |                  | Saga lendaría                 | höggormum <u>flugdrekum</u> <u>dreki</u> <u>drekann</u> <u>drekinn</u> | -   | -                                    | -  |              |

|                                |      |                  |                 |  |             |                  |   |              |
|--------------------------------|------|------------------|-----------------|--|-------------|------------------|---|--------------|
| <i>Volsunga saga</i>           | XIII | Anónimo          | Saga lendaria   | <u>Drakki dreki</u><br>Orms<br>Ormr<br>Ormsins<br>Orminum<br>Ormrinn<br>Lyngormr<br>lyngorma | Fafnir      | Serpente gigante | Herói matando um dragão que guarda um tesouro | Nibelungiano |
| <i>Óláfs saga Tryggvasonar</i> | XIII | Snorri Sturluson | Saga            | <u>Dreki</u><br>Lyngorm<br>Orminn<br>Orminum   | -           |                  |   | ?            |
| <i>Ragnarsdrápa</i>            | XIII | Bragi Boddason   | Poema escaldico | -  | Jörmungandr | Serpente gigante | A pesca da serpente do mundo                  | Ragnarokiano |

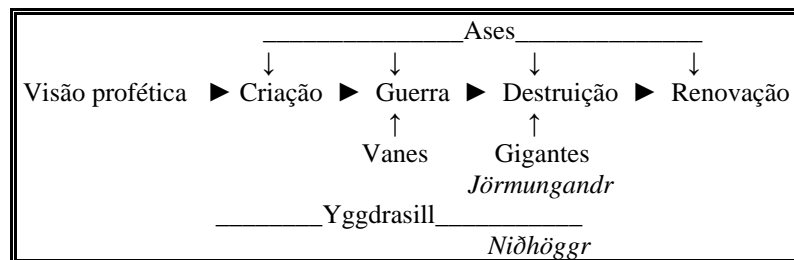
**Quadro II: Iconografia do dragão germano-escandinavo (séc. VIII-XIII)<sup>86</sup>**

| Fonte                             | Datação   | Contexto do Suporte, Local                     | Características morfológicas                  | Sistema de reinterpretação oral-imagético |
|-----------------------------------|-----------|--|---|---|
| Totenbaum                         | VII       | Escultura de sarcófago de madeira, Alemanha    | Dragão serpentiforme                          | ?   |
| Estela de Austers I               | VI-VII    | Estela fúnebre, Hangvar, Gotland               | Serpente-verme gigante                        | Nibelungiano                              |
| Estela de Sanda IV                | VI-VII    | Estela fúnebre, Gotland                        | Serpente gigante                              | Ragnarokiano                              |
| Estela de Sanda I                 | VI-VII    | Estela fúnebre, Gotland                        | Serpente gigante                              | Ragnarokiano                              |
| Cruz de Jurby                     | X         | Cruz, Ilha de Man                              | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Cruz de Malew                     | X         | Cruz, Ilha de Man                              | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Cruz de Sigurd                    | X         | Cruz, Ilha de Man                              | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Pedra de Altuna (U 1161)          | XI        | Runestone, Suécia                              | Serpente-polvo                                | Ragnarokiano                              |
| Pedra de Ramsund (Sö 101)         | XI        | Inscrição rúnica em encosta montanhosa, Suécia | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Pedra de Gök (Sö 327)             | XI        | Inscrição rúnica, Suécia                       | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Estela de Ardre                   | XI        | Estela fúnebre, Gotland                        | Dragão serpentiforme bípede                   | Nibelungiano                              |
| Porta de Urnes                    | XI        | Porta da Igreja de Urnes, Noruega              | Serpente-dragão bípede                        | Ragnarokiano                              |
| Porta de Hopperstad Stavkyrkje    | 1130      | Igreja, Noruega                                | Dragão bípede com asas (Wyvern)               | ?   |
| Porta de Hyllestad                | 1150      | Igreja, Noruega                                | Dragão serpentiforme bípede                   | Nibelungiano                              |
| Porta de Valthjofstad             | 1150-1200 | Igreja, Islândia                               | Dragão bípede com asas (Wyvern)               | Nibelungiano                              |
| Porta de Västergötland            | XII       | Igreja, Suécia                                 | Dragão serpentiforme bípede                   | Nibelungiano                              |
| Porta de Gaarden/Gavelstad        | XII       | Igreja, Noruega                                | Dragão serpentiforme                          | Nibelungiano                              |
| Tímpano da Igreja de St. Nicholas | XII       | Igreja, Inglaterra                             | Dragão bípede com asas soltando fogo (Wyvern) | Nibelungiano                              |

**Quadro III: Sintaxe narrativa geral da *Völuspá* (Cardoso, 2006: 40-41, resumo)**

|  |  |
|--|--|
| <i>Situação inicial</i>                | Do caos que precede a criação, surgem seres sem intervenção de entes criadores. Após o sacrifício de Ymir, os três primeiros Aesir começam a configurar o universo com seu corpo. Neste cosmo inicial, não existia a temporalidade.  |
| <i>Perturbação da situação inicial</i> | Os deuses criam o tempo, a cultura, os homens e uma cosmografia estruturada do universo: um eixo horizontal e vertical. Sendo um universo imperfeito, a dinâmica criadora vincula-se a sucessivos conflitos e infrações à ordem cósmica, onde os deuses tomam medidas para adiar a crise, sem solucionar definitivamente os problemas. |
| <i>Desequilíbrio ou crise</i>          | Devido a infrações morais dos deuses contra a ordem e o equilíbrio do cosmo, surge um período de crise, marcado por desordens, desgraças e prenúncios de mudanças drásticas.   |
| <i>Intervenção na crise</i>            | As forças caóticas das origens e da morte atacam o Sol, a Lua e os deuses, culminando na conflagração e desaparecimento do universo até então existente.   |
| <i>Novo equilíbrio</i>                 | Emerge um novo universo, mais harmonioso que o anterior, mas também provido de instabilidade e dinâmica.   |

**Quadro IV: Esquema da estrutura semântica (síntese) do poema *Völuspá***

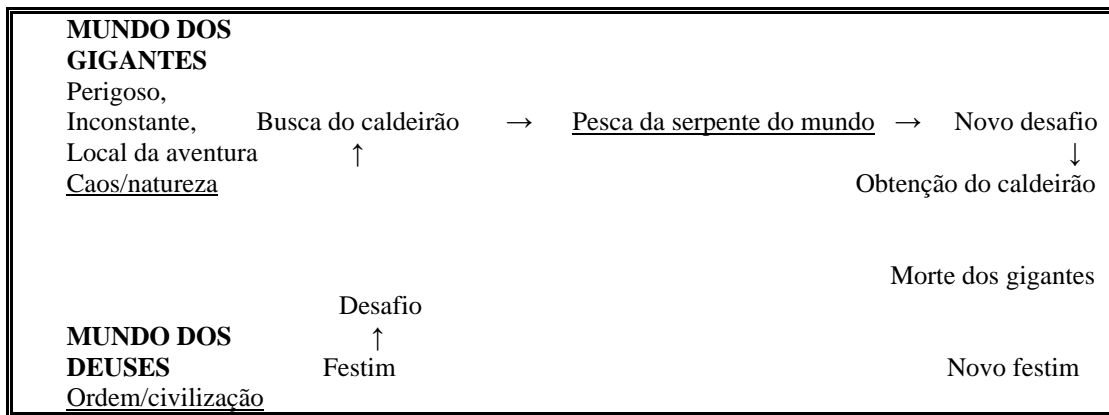


**Quadro V: Estrutura da *Völuspá* segundo a dinâmica cosmogônica escandinava**

| Estrofe <sup>87</sup> | Dinâmica cosmogônica | Situação  | <i>Dragões</i>                        | Síntese             | Supostas interpolações |
|-----------------------|----------------------|---|---------------------------------------|---------------------|------------------------|
| 1-2                   | Ordem                |   |                                       |                     |                        |
| 3                     | Caos                 |   |                                       |                     |                        |
| 4-20                  | Ordem                | Criação do mundo e do homem/Idade de Ouro dos deuses/surgimento das nornas e do destino |                                       | Criação cosmogônica | *                      |
| 21-22                 | Caos                 | Guerra entre Vanes e Ases/morte de Gullveigg  |                                       |                     |                        |
| 23                    | Ordem                |   |                                       |                     |                        |
| 24                    | Caos                 |   |                                       |                     |                        |
| 25                    | Ordem                |   |                                       |                     |                        |
| 26                    | Caos                 |   |                                       |                     |                        |
| 27-30                 | Ordem                | Odin interroga a vidente (início da visão profética)                                    |                                       |                     | *                      |
| 31-58                 | Caos                 | Morte de Balder/Ragnarok  | <i>Níðhöggr</i><br><i>Jörmungandr</i> | Destruição cósmica  | *                      |
| 59-65                 | Ordem                | Criação do novo mundo   |                                       | Renovação cósmica   | *                      |
| 66 (ou 63 no CR●)     | Caos                 |   | <i>Níðhöggr</i>                       |                     |                        |

●CR – Codex Regius

**Quadro VI: Esquema da estrutura semântica (síntese) do poema *Hymiskviða***



**NOTAS**

<sup>1</sup> O presente artigo é a modificação da segunda parte da pesquisa de pós-doutorado em História Medieval pela USP: *Orm, o mito do dragão na Escandinávia viking e cristã*, financiada pela FAPESP sob supervisão do prof. Dr. Hilário Franco Júnior (USP).

<sup>2</sup> Para considerações gerais sobre o dragão, em uma perspectiva universalista e arquetípica, consultar Huxley 1997. Considerações de ordem comparativa sobre o dragão na mitologia ocidental podem ser encontradas em Verdier 1997: 241-261.

<sup>3</sup> Kappler 1994: 161-162. Outros pesquisadores realizaram classificações gerais para os monstros no imaginário medieval: Lascault 1973: 115-176; Friedman 1981: 1-4; Lecouteux 1995: 35-52.

<sup>4</sup> A exemplo do dragão do manuscrito de *Harley MS 3244*, folio 59r, Inglaterra, datado de 1255-1265: apresenta quadro patas, dois pares de asas e solta uma labareda de fogo. De forma geral o corpo do dragão é serpentiforme, com longa cauda, mas também possuindo escamas de crocodilo. The Medieval Bestiary 2006. Também percebemos que não existem representações iconográficas de dragão alado com pares de patas no Oriente e Ásia antes do século XII.

<sup>5</sup> M20.1, *Jasão e o dragão* (Museu Gregoriano Etrusco do Vaticano). Para um amplo vislumbre da iconografia do dragão na arte grega ver: Atsma 2007.

<sup>6</sup> A imagem do *wyvern* no manuscrito de Aberdeen é contrastada logo abaixo com uma representação de serpente: apesar da forma serpentiforme do primeiro, este apresentando uma cauda em espiral, duas patas e asas. Folio 69v, The Aberdeen Bestiary. A popularidade do *wyvern* também era muito comum na iconografia religiosa e escultural da Europa continental, como no dragão do capitel da abadia de Madeleine (França, século XII) e no friso da abadia de Sainte-Geneviève (França, século XII), conf. Gischia & Mazenod 1953: 182, 214, 213.

<sup>7</sup> Para imagens consultar: Follow the Vikings 1996: 74.

<sup>8</sup> Para imagem: Fell 1980: 44.

<sup>9</sup> A gravura faz parte de um conjunto maior, retratando cenas do fim do mundo bíblico. Para imagem ver: Allan 2002: 64. "The drawing is from a wooden board which was part of a Byzantium Judgement picture. It shows one of the creatures in hell swallowing a naked man. The Judment piece has been dated from the beginning of 1100 and is probaby originally from a church in Hólar in north of Iceland. The board is one of 13 which were found in a small farm called Bjarnastaðhlíð in the beginning of last century and we usually refer to them as the Boards from Bjarnastahlíð", Karen Sigurkarsldottir (Curadora do Museu Nacional da Islândia), em correspondência recebida por e-mail, 23 de abril de 2007.

<sup>10</sup> “*As visões da profetisa*”, Bellows 2004: 1. Este poema, de um ponto de vista mitológico e literário, foi tema de estudos principalmente em língua alemã e escandinava, entre os anos 1950 a 1970. Para uma extensa bibliografia, consultar: Harris 2005: 154-156. Para bibliografia em língua inglesa consultar Jackson 1999: 88; Thorvaldsen 2006: 8. Para língua francesa ver: Boyer 1981: 237-239; 1997: 48.

<sup>11</sup> “*A alucinação de Gylfi*”, Lerate 2004: 31.

<sup>12</sup> “*O corcel de Ygg (Óðinn)*”, Boyer 1997: 173.

<sup>13</sup> “*O recinto central*”, Lerate 2004: 188; “*Terra média*”, Hollander 1928: 3. O mesmo que *Manaheimr*, o mundo habitado pelos seres humanos, Grant 2000: 34.

<sup>14</sup> “*Recinto dos deuses*”, Boyer 1997: 20. Local onde residiam os principais deuses nórdicos, os *Ases*. Grant 2000: 23.

<sup>15</sup> “*O mundo das trevas*”, Lerate 2004: 189. Terra de escuridão e de névoas geladas, onde repousa uma das raízes de *Yggdrasill*, bem como a região de *Hel*. Grant 2000: 34. A cosmovisão nórdica de repartição em níveis, bem como as descrições do *Valholl* - supostamente baseada em fontes pagãs no relato de *Snorri* - é contestada por Abram 2003:48-57. O problema deste trabalho é seguir uma concepção tradicional de análise dos mitos somente pelo viés literário, omitindo as fontes iconográficas da Era Viking e a sobrevivência de cenas míticas nas estelas de Gotland, entre outras.

<sup>16</sup> Algumas das traduções sugeridas: “*The dastardly hewing*” (Hollander 1928: 9); “*hateful striker*” (Byock 2005: 171); “*Qui donne de méchants coups*” (Boyer 1997: 113); “*la cruel roedora*” (Lerate 2004: 189). O sufixo é bem determinado, *höggr* (sentido de batedor ou roedor, conf. *Germanic Lexicon Project* 2005). Já o prefixo *níð* é de maior complexidade, mas geralmente muito usado para difamações, insultos, como termo obsceno e para maldições (Zoëga 1910; *Germanic Lexicon Project* 2005). Para as próximas traduções de palavras em nórdico antigo, utilizaremos todas estas referências citadas.

<sup>17</sup> Para as citações das estrofes da *Völuspá*, utilizaremos as seqüências originais do manuscrito *Codex Regius* (GKS 2365 4to) disponíveis na edição de Eysteinn Björsson: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/vsp3.html> Acessado em 24 de abril de 2007. Para citação do texto em nórdico, utilizamos a edição combinada dos manuscritos, também disponível em Björsson.

<sup>18</sup> “*Orla dos mortos*”, Lerate 2004: 189. Seria uma parte do reino de *Hel*, na qual ficava situado o palácio/salão para onde iam os malfeitores após a morte, Grant 2000: 34.

<sup>19</sup> 37. *Sal sá hon standa, sólu fjarri, Náströndu á, norðr horfa dyrr. Fellu eitrdropar inn um ljóra, sá er undinn salr orma hryggjum;* 38. *Sá hon þar vaða þunga strauma menn meinsvara ok morðvarga ok þanns annars glepr eyrarúnu. Þar saug Niðhöggr nái framgengna, sleit vargr vera - vituð ér enn, eða hvat ?*

Para tradução da *Völuspá* ao português utilizamos como base os textos de Hollander 1928; Lerate 2000; Larrington 1999; Page 2000; Bellows 2004, contrastados com o original em nórdico antigo. A numeração das estrofes que adotamos é a do manuscrito *Codex Regius* (GKS 2365 4to). A maior parte dos editores e tradutores modernos adotam a chamada seqüência combinada – produto da interação textual entre os manuscritos do *Codex Regius* com as do *Hauksbók* (realizada para cobrir lacunas no poema mais antigo), que no caso específico das duas estrofes que citamos, adquirem a numeração de 38 e 39. As seqüências são idênticas – tanto no caso do manuscrito *Codex Regius* quanto no texto combinado – nas estrofes 1 a 35.

<sup>20</sup> Bellows 2004: 17. Algumas interpolações podem ser originadas ainda na tradição oral, fazendo com que ocorram várias mesclas de narrativas míticas pela poesia.

<sup>21</sup> “*Habitante do pântano*”, Boyer 1997: 52. Filho do semi-deus *Loki* e da gigante *Angrboda*. Este ser transformou-se num enorme e ameaçador lobo para os deuses. Estes tentaram agrilhoar a fera, utilizando as correntes *Laending*, *Droma* e *Gleipnir*. Foi finalmente preso nos submundos, ficando até o advento do *Ragnarök*. Grant 2000: 28.

<sup>22</sup> Lerate 2000: 31. “No direito germânico antigo, os proscritos, expulsos pela comunidade e considerados simbolicamente mortos, eram indicados com o termo *wargr* ou *wargus*, isto é, lobo”. Ginzburg 1998: 147.

<sup>23</sup> Snorri Sturluson concede na sua *Edda Prosaica* detalhes advindos dos poemas édicos: no *Gylfaginning* 15 e 16 descreve as características básicas da *Yggdrasil* e do dragão, citando as estrofes 19 e 28 da *Völuspá* e 34 e 35 do *Grímnismál*. Conf. Byock 2005: 24-28. Para consulta ao texto original, utilizamos a transcrição da versão manuscrita do *Codex Regius* (*Konungsbókar, R*), disponível em: <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/index.html>

<sup>24</sup> “Os ditos de *Grímnir*”, Lerate 2000: 75.

<sup>25</sup> 31. *Þriár rotr standa a þria vega vndan asci Yggdrasils: Hel býr vnd einni, annarri hrimþvrsar, þriðio mennzkir menn;* 32. *Ratatoscr heitir ikorni, er renna scal at asci Yggdrasils: arnar orð hann scal ofan bera oc segia Níþha/ggvi niþr;* 33. *Hirtir ero oc fiorir, þeirs af hefingar á gaghalsir gnaga: Dainn oc Dvalinn, Dvneyrr oc Dvraþrór;* 34. *Ormar fleiri liggia vnd asci Yggdrasils, enn þat vf hyggi hverr sviþra apa: Goínn oc Moínn, þeir 'ro Grafvitnis synir, Grabacr oc Grafva/llyþr, Ofnir oc Svafnir, hygg ec, at e scyli meiþs qvisto má;* 35. *Ascr Yggdrasils drygir erfíði meira en menn vm viti: hiortr býr ofan, enn a hlíþo fnar,scerþer Níðha/ggr neþan.*

A numeração sequencial deste poema é idêntica tanto nas versões manuscritas quanto nas traduções modernas.

<sup>26</sup> Na mitologia nórdica, existem dezenas de citações envolvendo o número três e nove, tanto na *Edda Poética* quanto em *Prosa*, como já nos referimos antes. Tradicionalmente vários pesquisadores associam esse triplismo à teoria da tripartição de Georges Dumézil, quem vem sendo amplamente criticada. Como também existem vários símbolos religiosos nórdicos que remetem ao triplismo (como o *valknut*, a triqueta e o *triskelion*), acreditamos que as conexões xamânicas talvez sejam uma explicação razoável – seriam simbolismos dos mundos cósmicos, todos relacionados ao deus *Oðinn*: “o número 3 – simbolizando as três regiões cósmicas (...) Fala-se também em nove Céus (e nove deuses, nove galhos da Árvore Cósmica, etc.), número místico que aparentemente deve ser explicado como 3 X 3 (...) O xamã escala uma árvore ou um poste entalhado com sete ou nove *taptys*, que representam os sete ou nove níveis celestes.” Eliade 1998: 303-304. Na mitologia nórdica, a *Yggdrasil* ligaria basicamente três níveis: o dos deuses, o dos gigantes e o dos homens, cada um com reinos e mundos distintos, que somados seriam nove localidades. Davidson 1987: 109. Os nove mundos seriam: no nível mais baixo - *Hel* e *Niflheimr*; nível do meio - *Jötunheimr* e *Miðgarðr*, *Nidavellir* e *Svartalfheimr*; no topo - *Alfheim*, *Vanaheim* e *Ásgarðr*. Grant 2000: 35. Apesar das fontes serem objetivas sobre os mundos, a geografia e a estrutura cósmica destas mesmas localidades é confusa, talvez devido à variações regionais dos mitos ainda no período pagão, Davidson 1988: 171.

<sup>27</sup> “*O descolorido pelo vento*”, Lerate 2004: 195. Falcão que estava sentado no meio dos olhos da águia, no topo de *Yggdrasil*. Via tudo o que acontecia nos nove mundos e contava-o aos deuses. Grant 2000: 41.

<sup>28</sup> Nos manuscritos onde foram conservados o poema *Grímnismál*, o *Codex Regius* e o *AM 748 14 to*, não aparecem essas três últimas linhas da estrofe 31, que alguns editores reconstruíram a partir da *Edda* de Snorri. Conf. Hollander 1928: 69.

<sup>29</sup> “*Dente de rato*”, Hollander 1928: 69. Esquilo que transmitia os insultos da águia - situada no topo da *Yggdrasil* - para o dragão situado em uma das raízes. Grant 2000: 36.

<sup>30</sup> Cardoso 2006: 44. Ver quadros III e IV.

<sup>31</sup> No século IX, Rudolf de Fulda descreveu uma coluna ou árvore imensa na Alemanha central: “*universalis columna quase sustinens omnia*”, adorada pelos pagãos germânicos e que tinha o nome de *Irminsul* (“coluna gigantesca”) Apud: Boyer 1981: 211; 1997: 173.

<sup>32</sup> Boyer 1997: 173; Davidson 1988: 21-27, 2004: 162. Para maiores detalhes sobre cultos à árvores sagradas entre os antigos germanos e na Europa antigo-medieval, ver Jones & Pennick 1997: 13, 18, 97-

98, 182, 195. O *Grímsmál* 25 e 26 menciona uma outra árvore cósmica, chamada *Læraðr*, no qual uma cabra de nome *Heidrun* e um cervo chamado *Eiktyrnir* moreriam, originado a fonte de todos os rios, *Hvergélmir*. Snorri Sturluson na *Gylfaginning* 39 descreve que esta árvore estaria situada acima do *Valhöll* e do qual os guerreiros *einherjar* se alimentariam. O mitólogo Georges Dumézil também possuía este referencial de Snorri, diferenciando *Læraðr* da *Yggdrasill* (Dumézil 2000:191-193). Mas atualmente a maioria dos pesquisadores acredita que ambas constituíam a mesma árvore: Larrington 1999: 270; Lerate 2004: 68; Bellows 2004: 94; Byock 2005: 168.

<sup>33</sup> Davidson 1987: 111. Sobre a relação entre *Yggdrasill* e xamanismo ver: Boyer 1997: 173-174, 117; Dubois 1999: 53-54. Já mencionamos anteriormente as pesquisas de Carlo Ginzburg, que demonstram a sobrevivência folclórica de mitos e símbolos de origem xamânica euro-asiática em plena Idade Média, que constituíram a base das imagens sobre bruxaria e o fenômeno do sabá das bruxas: "*um único esquema mítico foi retomado e adaptado em sociedades muito diferentes entre si, do ponto de vista ecológico, econômico e social*". Ginzburg 2001: 162.

<sup>34</sup> "*Aquele que avança deslizando*", Boyer 1997: 141.

<sup>35</sup> *Slepnir* tinha oito patas, o que confirma seu caráter xamânico: "*o cavalo de oito patas é o cavalo xamânico por excelência; é encontrado entre os siberianos e outros povos (murias, por exemplo), sempre relacionado com a experiência extática dos xamãs*". Eliade 1998: 414.

<sup>36</sup> O eixo do mundo ou a árvore cósmica é um mito relacionado diretamente com os cultos e crenças xamânicas e os pilares sagrados, isolados ou associados às casas, seriam um de seus simbolismos. A estrofe 31 da *Völuspá* – narrando a conexão da *Yggdrasill* com *Hel*, o mundo dos homens e dos gigantes, neste caso, teria um eminente sentido xamânico: "*A Árvore liga as três regiões cósmicas*". Eliade 1998: 299.

<sup>37</sup> O cervo era um animal tipicamente xamânico, relacionado com a "*árvore da vida por causa de sua alta galhada, que se renova periodicamente*". Chevalier & Gheerbrant 2002: 223. No famoso caldeirão de Gundestrup (Dinamarca, séc. I a.C.), o deus *Cernunnos* é representado ao lado de um cervo, ambos com as mesmas galhadas, e do outro lado esta deidade aperta com a mão uma serpente (Para uma detalhada análise iconográfica deste objeto, consultar Davidson 2001: 25-31). O cristianismo também empregou o símbolo do combate do cervo (Cristo) contra a serpente (Satanás) desde Orígenes. Chevalier & Gheerbrant 2002: 224. A conexão entre cervos, xamanismo e o deus *Óðinn* pode ser conferida em uma moeda datada de 825, originada da cidade Viking de Hedeby (atual norte da Alemanha, para imagem: Haywood 2000: 48). Nela, observamos um cervo com enorme galhada, ocupando o centro da moeda. Em seu lado esquerdo surge a máscara de um homem com bigodes - tradicionalmente associada a este deus - e do seu lado direito uma serpente disposta em espiral. Abaixo do animal, a figura de um *valknut*, símbolo odínico. No dorso do cervo, também, foi representada uma espiral. A figura da máscara também surge gravada em diversas *runestones* e estelas nórdicas, sugerindo aos pesquisadores a existência de cerimônias utilizando esta peça (Sawyer 2003: 129). Sobre o uso de máscara xamânicas na Eurásia ver Eliade 1998: 190-193. Com isso, podemos supor que os cultos odínicos foram essencialmente vinculados a mitos xamanistas. Na área anglo-saxônica pagã, temos o exemplo do cetro cerimonial encontrado em Sutton Hoo, Inglaterra, apresentando a escultura de um cervo com galhadas, acima de uma série de esculturas muito semelhantes à máscara de *Óðinn*. Para imagens deste objeto: Campbell 1991: 68.

<sup>38</sup> "*Memória*", Boyer 1997: 101. Gigante que guardava uma das fontes da raiz da *Yggdrasill*. Foi morto e decapitado pelos Vanes, mas o deus *Óðinn* conseguiu, por meio de plantas mágicas, embalsamar a cabeça, da qual utiliza para obter conhecimento e sabedoria. Possível influência de mitos Celtas irlandeses. Boyer 1997: 102.

<sup>39</sup> Para um debate tradicional (escrito nos anos 1950) sobre o xamanismo entre os germanos antigos e na mitologia nórdica consultar Eliade 1998: 410-421. Atualmente existem ao menos três posições sobre o tema: 1. Os oponentes da antiga existência do xamanismo nórdico (incluindo os que defendem uma filtragem cristã das fontes); 2. Os favoráveis (incluindo os que defendem o xamanismo nórdico como fenômeno autóctone); 3. Os que defendem uma posição intermediária: ocorreu influência da área finlandesa, mas com elementos próprios. Conforme: Schurbein 2003: 116-138; Dubois 1999: 122-138. Nos posicionamos entre as categorias 2 e 3. Em um brilhante e erudito trabalho, o historiador John Lindow discorre sobre as relações entre o xamanismo e os cultos e mitos do deus *Þórr*, especialmente os vinculados ao uso simbólico do seu martelo no cotidiano dos escandinavos medievais, conf. Lindow



1994: 485-503. Uma razoável sistematização sobre os aspectos xamânicos nos mitos e cultos do deus Óðinn pode ser conferida em Jøn 1999, mas não concordamos com a utilização do termo Ásatrú para referir-se à antiga religiosidade na Era Viking. Na realidade, essa palavra surgiu durante o século XIX, na Escandinávia, promovida por intelectuais nacionalistas e românticos, não existindo palavra ou termo original para designar uma identidade religiosa entre os antigos nórdicos pré-cristãos, conf. Langer 2005: 56-57. Uma recente pesquisa, apoiada em documentação legislativa do cristianismo nórdico inicial, aponta que os deuses das fontes édicas na realidade ou seriam essencialmente criações literárias do período cristão ou refletiriam apenas as crenças da elite aristocrática da Escandinávia Viking, sendo a população em sua maioria conectada a cultos da natureza (Sanmark 2004: 147-179). Apesar de apoiarmos a concepção de que existiram cultos de base popular e outros de caráter mais restrito à elite, também defendemos a visão de que pode ter ocorrido uma base comum a ambos, advinda de uma cultura intermediária – o xamanismo que penetrou na Escandinávia, de origem finlandesa, pode ser um exemplo: “No seio de um mesmo grande conjunto histórico-geográfico, os processos de aculturação tendem a ser facilitados pela presença de várias similitudes entre suas culturas intermediárias” (Franco Júnior 1996:35). O xamanismo ocorreu tanto na religiosidade popular (como nas descrições dos rituais do seiðr, descritos em várias *Sagas*, ver Langer 2005: 69-71) como nos mitos odínicos, presentes na iconografia das estelas de Gotland – essencialmente aristocráticas. Segundo Sanmark, uma diferença básica entre os cultos populares e aristocráticos é o que favoreceu uma rápida cristianização na Escandinávia, especialmente Noruega (Sanmark 2004: 180-185). Nós apresentaremos outras variáveis, no momento de analisarmos o sistema nibelungiano. Ainda sobre o xamanismo em geral e sua relação com as religiosidades e mitologias da Europa pré-cristã, conferir a sistematização de alguns debates críticos recentes (como limites metodológicos e conceituais de abordagem), especialmente os vinculados à Antropologia e história da religião: Stuckrad 2005: 123-128.

<sup>40</sup> Lerate 2000: 192. Para Hollander 1928: 74, a palavra significa "aquele que conduz aos sonhos".

<sup>41</sup> Afinal, a associação entre o mundo dos mortos, os sonhos e o estado de dormência são muito estreitas. Sobre estas conexões na mitologia e religiosidade nórdica consultar: Boyer 1981: 105, 131, 140; Dubois 1999: 49, 75. Para estas conexões no xamanismo euroasiático ver: Eliade 1998: 51, 231. Também na mitologia escandinava ocorrem muitas associações entre sonhos e profecias, o que também pode indicar proximidade com mitos e cultos xamânicos. Para um debate analítico-bibliográfico sobre este tema, consultar: Dubois 1999: 124-125, 129-131, 133, 135.

<sup>42</sup> Para imagem desta estela conferir: Langer 2003: 52.

<sup>43</sup> A urna de Mariesminde (Dinamarca da Idade do Bronze) apresenta o que é considerado um “*navio-sol*”, um círculo raiado com duas divisões internas, rodeada por serpentes - conectado a cerimônias de controle sobrenatural e propiciatório do sol. Aldhouse-Green 2005: 109. As estelas gotlandesas pré-vikings de Martebo I, Hangvar e Vaskinde V também apresentam representações associadas de espirais e serpentes. Sobre o tema ver: Langer 2003: 42-64. O estudo da numismática também está revelando várias associações com mitos e cultos xamânicos na Europa Setentrional da Idade do Ferro, ver: Aldhouse-Green 2005: 127-129; algumas moedas da Era Viking, como as encontradas na Dinamarca, indicam estados alterados de consciência, simbolismos e experiências extáticas – associadas com a máscara odínica. Para imagens, ver: Jones 2001: fotografia 12.

<sup>44</sup> Esta porta é um exemplo famoso do último estilo da arte Viking, o de Urnes, datado entre 1050 a 1150 d.C. Para maiores detalhes ver: Graham-Campbell 2001: 130-153.

<sup>45</sup> Boyer 1997: 113, interpreta a cena como Yggdrasill e o dragão Níðhögg, mas não realiza comentário analítico sobre a besta quadrúpede.

<sup>46</sup> A tipologia e classificação dos monumentos arqueológicos escandinavos que adotamos corresponde ao catálogo disponibilizado em Sawyer 2003: 200-258.

<sup>47</sup> 63. *Par kǫmr inn dimmi  
dreki fljúgandi,  
naðr fránn, neðan  
frá Niðafjöllum.  
Berr sér í fjöðrum*

---

- flýgr völlum yfir -  
Níðhöggr náí -  
nú mun hon sǫkkvask.

Na edição de Eysteinn Björnsusson, transcrição do manuscrito do *Konungsbók (Codex Regius)*, a última estrofe é numerada como 63, que adotamos aqui, e 66 para o texto combinado. Nas traduções de Lerate 2000: 36; Larrington 1999: 13; Bellows 2004: 26 e McKinnell 1994: 112 a mesma estrofe aparece como de número 66. Na tradução de Hollander 1928: 16, surge como sendo 58 e na de Page 2002: 211 como 46. Sobre a questão desta diferença na sequência das estrofes, consultar a nota 19.

<sup>48</sup> “As montanhas escuras”, Lerate 2004: 189.

<sup>49</sup> Bellows 2004: 6-7, 17; Já Lerate 2000: 30-31 considera as estrofes 38 e 39 interpolações.

<sup>50</sup> “Þá kǫmr inn ríki at regindómi öflurgr, ofan sá er öllu ræðr”. Anteriormente propusemos a tradução ao português: “De cima, o poderoso senhor, que tem todo o poder, governa tudo”.

<sup>51</sup> A respeito da antítese entre deuses e gigantes na cosmologia nórdica: “A relação entre os dois poderes opostos é, entretanto, mais complicado e sutil que o contraste entre ordem e caos, cultura e natureza, ou, de um ponto de vista cristão, bom e mal”. Sørensen 1999: 211.

<sup>52</sup> Uma outra divisão morfológica do poema, bastante semelhante à nossa, foi proposta por McKinnell: o passado (estrofes 3-27); o presente mítico (30-43); o futuro até o Ragnarok (44-58); o futuro após o Ragnarok (59-65). McKinnell 1994: 108-111.

<sup>53</sup> Para o mitólogo John McKinnell, esta passagem do vôo do dragão seria um signo antecipador do Ragnarök. McKinnell 1994: 112.

<sup>54</sup> “Protegido com fogo”, Byock 2005: 161. Residência que será habitada pelos deuses sobreviventes após o Ragnarök, Grant 2000: 29.

<sup>55</sup> Essa idéia do dragão-serpente germânico como *verme* pode ser também verificado tardiamente na escultura da cruz de Middleton, Yorkshire (Inglaterra), século X, influenciada pelos então recém convertidos dinamarqueses. Na base da cruz, verificamos a representação de uma besta serpentiforme, com dois olhos e duas mandíbulas que se projetam além da boca, unidas por uma linha horizontal. Para imagem, conferir: Arbman 1967: fotografia 29.

<sup>56</sup> Bellows 2004: 138. A *Hymiskviða* possui poucos trabalhos analíticos (comparado à outros poemas édicos) e geralmente em língua escandinava. Para uma bibliografia sobre este poema consultar Harris 2005: 150.

<sup>57</sup> Para divisão das estrofes da *Hymiskviða* adotamos a existente nas transcrições dos manuscritos do *Codex Regius* e *AM 748 I 4to.*, em ambas são com total de 39, igual estrutura adotada por Lerate 2000: 113 e Larrington 1999: 83. Em Hollander 1928: 104 e Bellows 2004: 150 a *Hymiskviða* recebe o total de 40 estrofes.

<sup>58</sup> Sobre escaldos e sociedade nórdica verificar: Page 2001: 154-171; Boyer 2004: 40-43.

<sup>59</sup> As análises acadêmicas sobre esta divindade são muito numerosas. Para uma sistematização bibliográfico-analítica, consultar: Boyer 1997: 153-156; Lindow 2005: 54-67.

<sup>60</sup> Apesar disso, a literatura apresenta algumas problemáticas muito debatidas - por exemplo, nas fontes édicas, a poesia é essencialmente odinista, enquanto a poesia escáldica praticamente só concede espaço para o deus Þórr. Para Lindow 2005: 33 (texto original de 1985), isso seria reflexo de uma diferença entre a alta classe (grandes proprietários e realeza, mantenedora da poesia escáldica) e a categoria inferior, constituída pelos pequenos fazendeiros (incentivadores da poesia édica). Mas, pergunta Lindow, se o deus Óðinn era a deidade de reis e príncipes, porque ele não é representado na poesia escáldica? A solução segundo nosso referencial, seria pensar em uma categoria em comum - a cultura intermediária, que forneceria a base mítica para ambas as representações na sociedade. As causas do exclusivismo de

deidades, porém, pode ser pensada também em outros termos. A poesia escáldica foi preservada essencialmente pela tradição oral e intelectual islandesa - que sabemos, continha um passado desvinculado político-socialmente da Noruega - especialmente de uma realeza de caráter odinista. A Islândia além de manter um sistema republicano-parlamentar, dava muita ênfase ao culto do deus Þórr. A literatura édica, por sua vez, apesar de ter sido preservada na Islândia, apresenta uma origem pan-escandinava, motivando o grande apelo odinista em seus poemas. Sobre aspectos de diversidade social e geográfica na religiosidade da escandinávia Viking ver Langer 2005: 55-82. Em recente publicação, a historiadora Alexandra Sanmark defende que toda a literatura édica e escáldica foi produzida pela classe aristocrática escandinava, sem nenhuma relação com as práticas populares de religiosidade, Sanmark 2004: 147-179. Sobre poesia édica consultar o excelente debate teórico e bibliográfico de Harris 2005: 68-156; para a poesia escáldica ver: Frank 2005: 157-196; ainda para o debate entre poesia escáldica e diferenças de culto entre Þórr e Óðinn consultar: McKinnell 1994: 21-22.

<sup>61</sup> Sobre as conexões entre Dagda e Þórr ver: Davidson 1988: 45, 177, 206. Para detalhes do simbolismo de Dagda na mitologia Celta consultar: Green 2000: 15-16, 28, 38, 52, 73, 76.

<sup>62</sup> "(...) o mito pretende ser uma forma de controle sobre a realidade externa e interna do homem". Franco Júnior 1996: 40.

<sup>63</sup> McKinnell 2000: 1-20. "(...) *todo mito procura fundamentalmente responder a uma certa inquietação sociopsicológica*", Franco Júnior 1996: 22. Em estudo anterior, McKinnell considerou a possibilidade da *Hymiskviða* ter sido composta por cristãos (McKinnell 1994: 132), mas em publicação mais recente (2000: 1-20), já considera para esta narrativa tanto uma origem pagã quanto escandinava nos primeiros tempos da cristianização.

<sup>64</sup> **22.** *Egndi á öngul sá er öldum bergr, orms einbani, uxa höfði. Gein við agni sú er goð fjá umgjörð neðan allra landa. 23. Dró djarfliga dáðrakkr Þórr orm eitrfán upp at borði. Hamri kníði háfjall skarar ofljótt ofan úlfs hnitbróður. 24. Hreingákn hrutu, en hölkn þutu, fór in fornafold öll saman. Søkðiz síðansá fiskr í mar.*

Utilizamos como principal suporte para tradução das estrofes o texto normalizado, transcrito e traduzido do nórdico antigo para o inglês por Eysteinn Björnsson: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/hymis.html> Como recurso auxiliar, empregamos também as traduções de Hollander 1928: 101-102; Larrington 1999: 81; Lerate 2000: 110-111; Bellows 2004: 145-146.

<sup>65</sup> Nas fontes originais, a serpente do mundo é caracterizada como ser masculino, mas para melhor caracterização em língua portuguesa empregamos sempre a forma feminina.

<sup>66</sup> Para referência dos textos originais em nórdico antigo e tradução ao inglês dos poemas escáldicos citados ver na seção *Fontes primárias*: Boddason, Gnævaðarskáld, Guðrúnarson, Hnúfa, Uggason, Valdason. Nos apoiamos especialmente nas traduções e comentários de Eysteinn Björnsson, lembrando que a poesia escáldica é uma das formas mais complexas da literatura do nórdico antigo.

<sup>67</sup> Price 2005: 210-211. Nós percebemos que um dos termos originais usados para a serpente do mundo tanto na *Hymiskviða* (estrofe 24) quanto na poesia escáldica é *seiðr*, que é traduzido tradicionalmente como peixe neste contexto, conf. verbete *seiðr*, Lexicon Project. Em correspondência com o pesquisador e tradutor Eysteinn Björnsson, houve confirmação desta tradução: "*The word has been understood and interpreted thus by anyone speaking Icelandic for many centuries, and is also translated in this manner by any acceptable translation of Snorri's writings. 'Seiðr' is also listed in the 'þula' of fish-names at the end of his Skáldskaparmál, which quotes this stanza*", resposta por e-mail, 06 de maio de 2007. Mas deixamos registrada essa coincidência onomástica.

<sup>68</sup> Conforme verbete *Gandr* (Search results): Germanic Lexicon Project 2005.

<sup>69</sup> Tanto na *Edda Poética e Prosaica* quanto na maioria das *Sagas* e contos nórdicos. Conf. Boyer 1997: 98.

<sup>70</sup> "Triturador", Boyer 1997: 103. Designação para o martelo do deus Þórr. Para análises do simbolismo do martelo na mitologia e na religiosidade nórdica, consultar: Bray s.d.; Boyer 1997: 102-104; Boyer 1981: 54, 65, 118, 119; mas sem dúvida o melhor trabalho é o de Lindow 1994: 485-503.

<sup>71</sup> Para fotografias destes pingentes, consultar: Boyer 1997: 103; Haywood 2000: 131; Fell 2001: 180. Em outros pingentes do martelo, ocorrem representações dos símbolos conhecidos como triqueta e valknut, associados à narrativa do combate ao gigante Hrungnir (*Skáldskaparmál* 4). Sobre o tema ver Boyer 1997: 33.

<sup>72</sup> Uggasson, Húsdrápa 4, tradução de Eysteinn Björsson.

<sup>73</sup> Conforme verbete Sjón-hverfing, (search results), Germanic Lexicon Project; Zoëga 1910: 253.

<sup>74</sup> Davidson 2004: 75 (texto original de 1964).

<sup>75</sup> "O folclore é uma mitologia residual", Franco Júnior 1996: 42.

<sup>76</sup> Especialmente as questões de patrocínio, formulação, declamação e a audiência das narrativas orais no contexto social na Escandinávia na transição da oralidade para o mundo cristão, Mitchell 2003: 203-206.

<sup>77</sup> Para o mitólogo John McKinnell as várias versões da pesca da serpente do mundo atestam a presença da mudança como sinal de vitalidade na mitologia nórdica (McKinnell 1994: 24-27).

<sup>78</sup> O termo Kraken foi popularizado na literatura e no folclore europeu a partir do século XVIII, como sendo um monstro marinho ocorrendo no mar escandinavo. Nas fontes mais antigas da literatura nórdica, eddas e poemas escáldicos, ele não aparece. São com as sagas, a partir do século XIII, que temos o surgimento de alguns monstros marinhos semelhantes a polvos. Conf. Ronecker 1997: 207.

<sup>79</sup> Para imagens e análises sobre as representações das valquírias na mitologia e arte nórdica, consultar: Langer 2004: 52-69.

<sup>80</sup> Para imagens da cruz de Gosforth e Ardre VIII consultar a primeira parte do trabalho. Para fotografias da pedra de Hørdum ver: Sorensen 1999: 213; pedra de Altuna: Fell 2001: 181; ornamento de Solberga: Smith 1999: 18; Grant 2000: 32. Para uma ampla discussão biblio-analítica sobre a iconografia desta narrativa (incluindo o importante estudo de Preben Meulegrancht Sørensen, Thor's fishing expedition, publicado em *Words and objects*, 1986, mas do qual infelizmente não tivemos acesso): Sigurðsson 2004: 10-16. Praticamente nenhum pesquisador inclui no rol deste conjunto imagético uma gravura da Idade do Bronze, em Bohuslaen, Suécia, representando uma dupla de pescadores lançando uma enorme isca sob as águas (imagem disponível em: [freepages.history.rootsweb.com/~catshaman/24erils4/0Tyr.htm](http://freepages.history.rootsweb.com/~catshaman/24erils4/0Tyr.htm) Acessado em 27 de janeiro de 2003). Seria uma antecipação muito precoce do mito? Para uma discussão entre as gravuras pré-históricas de Bohuslaen e a mitologia nórdica ver Boyer 1981: 58-81.

<sup>81</sup> Isso também pode ser confirmado, em parte, com a descrição no prólogo da *Edda Menor* (considerada atualmente um acréscimo posterior a Snorri), onde Þórr (explicado em um contexto histórico e humano) matou um grande dragão (dreki), após percorrer o mundo. Conf. Byock 2005: 6.

<sup>82</sup> "Consumação do destino das forças supremas", Boyer 1997: 125; "Fim dos deuses", Byock 2005: 172.

<sup>83</sup> Franco Júnior 1996: 54. Sobre a questão da seleção de narrativas míticas por um contexto sincrônico, ver também Franco Júnior 1998: 52-53.

<sup>84</sup> "O mito desangustia e ensina porque é um relato sagrado ou ao menos sobre o sagrado, e é um relato sagrado porque acalma a angústia do viver, porque explica o até então incompreensível", Franco Júnior 1996: 67. Em recente dissertação de mestrado na Universidade de Oslo, a pesquisadora Amy Elisabeth Robertson também concluiu que ambas as representações de serpente-dragão no mundo nórdico estavam atreladas essencialmente a conexões entre cosmologia e ordem social (*Níðhögg and the Miðgarðsormr: facets of Old Norse mythic consciousness and mentality revealed through the theme of order and chaos*, Oslo, 2006. Infelizmente tivemos acesso somente ao resumo, disponível em:

---

<http://wo.uio.no/as/WebObjects/theses.woa/wa/these?WORKID=48028> Acessado em 15 de março de 2007).

<sup>85</sup> Estão ausentes desta tabela outros manuscritos germano-escandinavos, como *Tristam saga* (anônimo, Noruega, 1226), *Tristan* (Gottfried von Strassburg, Alemanha, 1210) e *Piðrekssaga* (anônimo, Noruega, século XIII) por não podermos ter consultado os textos originais em norueguês antigo e Antigo Alto Alemão. Ambas as obras contém descrições de dragões.

<sup>86</sup> A presente tabela apresenta as imagens de dragões germânicos que consideramos mais importantes, não apresentando um levantamento exaustivo das fontes disponíveis.

<sup>87</sup> Para analisar a estrutura da *Völuspá* utilizamos a versificação original do *Codex Regius* (GKS 2365 4to) e também a transcrição combinada (ver nota 19), além das versificações das traduções proposta por Hollander 1928; Lerate 2000; Bellows 2004.