

As representações de juventude, de velhice e de morte na *Edda Poética e na Edda em Prosa*

Profa. Dra. Solange Ramos de Andrade

Doutora em História pela UNESP
sramosdeandrade@gmail.com

e

Flávio Guadagnucci Palamin

Mestrando em História pela UEM
Membro do NEVE, Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos
hyogacygnus@hotmail.com

Resumo

O artigo propõe uma discussão a respeito da importância e significado da juventude para os povos escandinavos dos séculos IX ao XI, bem como sua relação com as representações de morte. Realizamos, para tanto, uma análise de alguns mitos presentes na *Edda Poética* e na *Edda em Prosa* nos quais é possível encontrar representações de morte, juventude e velhice, assim como a aplicação de teorias relacionadas tanto ao conceito de morte quanto à própria mitologia escandinava.

Palavras-Chave: Morte, Juventude, Eddas

Abstract

The article proposes a discussion about the importance and significance of youth for the Scandinavian peoples of the ninth to eleventh centuries, and their relation with representations of death. We conducted to this end an analysis of some myths found in *The Poetic Edda* and *The Prose Edda* which one may find representations of death, youth and old age, as well as the application of theories related to both concepts of death as the Scandinavian mythology itself.

Keywords: Death, Youth, Eddas

A fim de discutir não somente as representações de juventude e morte contidas na *Edda Poética* e na *Edda em Prosa*, mas também os caminhos que nos levaram à escolha de fontes e métodos, o artigo divide-se em quatro partes. Inicialmente apresentamos as fontes em questão, bem como o lugar social de que provêm. Posteriormente, abordamos os referenciais utilizados para compreendermos o conceito de representação, mito e literatura.

Em um terceiro momento, apresentamos os poemas a serem analisados: o *Rigsthula*, o *Voluspa* e o *Grimnismol* (presentes na *Edda Poética*) e a primeira parte da *Edda em Prosa*, o *Gylfaginning*. Por último apontamos nossas discussões e conclusões realizadas a partir do que foi apresentado até o momento.

Fontes e Local Histórico/Geográfico do Objeto

O que é uma *Edda*? Tal pergunta durante muito tempo esteve presente entre os estudiosos da literatura islandesa, ou mesmo escandinava. Jacob Grimm chegou a sugerir que a palavra significasse “bisavó”, assim como a palavra tem tal significado dentro do poema *Rigsthula*. *Edda*, então, significaria “contos da bisavó”. (Bellows 2007: xvi) Apesar de, por algum tempo, essa idéia ter sido aceita, tal significado está, no mínimo, impróprio para os conteúdos, tanto da *Edda em Prosa*, quanto da *Poética*. Na verdade, não se tem certeza, até os dias atuais, do que signifique *Edda*. A ideia mais plausível atualmente é a de Eiríkr Magnússon, na qual a palavra *Edda* derivaria de “Oddi”, região onde vivera Snorri Sturluson. Ficamos então com esta teoria, que nos parece mais adequada: *Edda* significaria “O Livro de Oddi”. (Bellows 2007: xvi)

Em 1221 d.C., o político, historiador e poeta islandês Snorri Sturluson escreveu a *Edda*, um livro dividido em três seções: O *Gylfaginning*, que contém as informações acerca dos relatos míticos encontrados pelo autor; O *Skáldskaparmál* e o *Háttatal*, ambos contendo as diferentes formas que o poeta nórdico ou escald¹ poderia utilizar-se para compor suas poesias. Desse modo, a *Edda* teria o propósito de elucidar sobre os episódios e características dos seres míticos, para a utilização do escald e de que modo esse escald poderia exprimir tais conteúdos.

Somente no começo do século XVII, Arngrímur Jonsson provou que a *Edda* era uma obra de Sturluson e não de seu compatriota mais antigo Saemund the Wise (1056-1133). Mas então outra dúvida surgiu: de onde o autor tirou suas informações para a composição da obra, assim como as várias citações que nela aparecem? (Bellows 2007: xiv)

So matters stood when, in 1643, Brynjolfur Sveinsson, Bishop of Skalholt, discovered a manuscript, clearly written as early 1300, containing twenty-nine poems, complete or fragmentary, and some of them with the very lines and stanzas used by Snorri. Great was the joy of the scholars, for here, of course, must be at least a part of the long-sought Edda of Saemund the Wise. Thus the good bishop promptly labeled his find, and as Saemund's Edda, the Elder Edda or the Poetic Edda it has been known to this day. (Bellows 2007: xiv)²

Tal manuscrito fora nomeado *Codex Regius*, e conta com 29 poemas. À *Edda Poética*, como hoje conhecemos, foram acrescentados 4 poemas. Todos os poemas são

de autoria anônima, escritos entre os séculos X e XII. Entretanto, a ambientação desses poemas remontam aos séculos IX e X, período em que a Islândia enfrentava um proto letramento, um período de tradição oral, em que os poemas e, por conseguinte, as tradições míticas, não eram escritas, ocasionando certas alterações ocorridas nas apresentações de escaldo para escaldo, até sua conservação em manuscritos. (Langer 2006: 50-4)

Uma característica importante da obra é a relação do cristianismo - e o início do letramento - com as *Eddas*. São identificadas em algumas passagens, tanto na *Edda Poética* quanto na *em Prosa*, modelos cristãos nos mitos. Além de não serem maioria, essas passagens também não apresentam um avanço da religião cristã, e sim somente um sinal de que ela estava presente.

Explicando melhor, assim como afirma Berg (apud Langer 2006: 49), existem diferenças entre a linguagem poética (que seria um discurso individualizado) e a linguagem mítica (que seria produto de uma coletividade) nas fontes eddicas. Desse modo, as relações existentes com o cristianismo nos poemas eddicos, podem exprimir somente um novo recurso artístico ao poeta, e não uma mudança na forma da religiosidade desse povo.

O que ocorria era que “Na era Viking, em particular, o cristianismo era certamente uma fonte de inspiração para os poetas, que eram os guardiões dos mitos nórdicos” (Sorensen apud Langer 2006: 60). Nesse caso, há de se considerar o que foi dito por Eliade, que “apesar de reinterpretadas, não significa, evidentemente, que essas Grandes Mitologias tenham perdido sua ‘substancia mítica’ e que não passem de ‘literatura’”. (1992: 10).

Oralidade, Letramento, Runas e Escaldos

Para termos uma melhor compreensão das *Eddas* devemos contextualizá-las na literatura da qual fazem parte. Foi iniciada em uma tradição oral, a qual teve seu período de maior produção de narrativas na Escandinávia de 875 a 1100. A escrita latina só seria aderida em 1100 e no ano de 1150 teria iniciada a produção de manuscritos (Bellows 2004: xxi). Para Langer tal tradição oral fora propagada pelos escaldos (poetas escandinavos) a partir de repetições das narrativas, cantos e poemas apresentadas a platéias, onde tal repetição se daria mais pela utilização de formas e temas do que pela memorização³:

Contudo, o importante é definirmos a oralidade não como algo puro e inocente, onde o poeta é idealizado como alguém analfabeto e ‘funcionando’ apenas com seu público, em uma suposta oposição ao posterior período da predominância da escrita latina, em que ele já seria altamente intelectualizado e racionalista. Nas considerações de Rosalind Thomas, tanto o oral quanto o escrito modificam-se plenamente: nem a fala nem a escrita são autônomas do contexto social onde foram geradas. (Langer 2006: 57)

Antes da adoção da escrita latina e durante esse período de tradição oral, houve uma outra forma de escrita na Escandinávia: as runas. Tal escrita fora criada pelos germanos no século II d.C. e aderida no século VII d.C. pelos nórdicos, sofrendo nesse processo uma alteração de 24 caracteres iniciais, para 16 no chamado “Ultimo Futhark”. (Bronsted 2004: 187). Essas runas estão diretamente ligadas à magia e à religiosidade desses povos.

Sua origem religiosa encontra-se no mito em que o deus Odin se enforca na árvore central do universo Yggdrasil e após nove dias enforcado e transpassado por sua lança descobre a escrita mágica das runas. Sobre a magia das runas, era comum que guerreiros colocassem inscrições rúnicas em suas armas a fim de aumentarem seus poderes, ou mesmo em pedras próximas das sepulturas a fim de beneficiar o morto. (Bronsted 2004: 186). “As runas podem ser usadas, e de fato eram usadas nas sagas, de várias maneiras: para guerra, para a sorte no amor, para prosperidade etc.” (Oliveira 2009: 48). Entretanto, tal escrita deveria ser utilizada por aqueles que soubessem de suas propriedades mágicas para que as escrevessem:

Ninguém deve jamais entalhar runas, / A menos que seja capaz de lê-las bem,
/ Muitos foram os que se enganaram, / Com essas letras enigmáticas; / Sobre
um osso de baleia / Dez letras secretas foram entalhadas, / E foram elas as
causadoras / De sofrimento e tristeza dessa donzela. (*Egils Saga*, LXXIII.
apud Oliveira 2009: 48)⁴

Tanto a recitação das poesias quanto a confecção das pedras rúnicas eram feitas pelo escaldo:

Existem alguns poemas escáldicos preservados em escrita rúnica, no caso, em runestones da ilha de Öland, Báltico sueco (a exemplo de *Karlevi*, Ö1) e mesmo algumas passagens édicas foram preservadas em inscrições na rocha [...]. Apesar da dificuldade de preservação de textos mais longos que o registro epigráfico e monumental, é possível que o período Viking tenha conhecido outros tipos de conservação dos poemas, como inscrições rúnicas em madeira - infelizmente não preservadas – facilitando a memorização. (Langer 2006: 59)

Referenciais teórico-metodológicos

De acordo com Mircea Eliade, existem duas orientações que, atualmente, os historiadores das religiões seguem: uns se interessam pelas estruturas específicas dos fenômenos religiosos, esforçando-se para compreender a essência da religião, outros buscam decifrar e apresentar o contexto histórico desses fenômenos religiosos (1992: 11). Conforme o pensamento de Eliade, buscamos não somente compreender as estruturas míticas desses povos, mas também como elas estavam inseridas na realidade das sociedades Escandinavas.

Para Eliade,

Conhecer as situações assumidas pelo homem religioso, compreender seu universo espiritual é, em suma, fazer avançar o conhecimento geral do homem. É verdade que a maior parte das situações assumidas pelo homem religioso das sociedades primitivas e das civilizações arcaicas há muito tempo foram ultrapassadas pela História. Mas não desapareceram sem deixar vestígios: contribuíram para que nos tornássemos aquilo que somos hoje; fazem parte, portanto, da nossa própria história. (Eliade 1992: 97)

Consideramos o mito como um relato que “só fala das realidades, do que aconteceu realmente, do que se manifestou plenamente”. Mais precisamente, entendemos que “o mito conta uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo” (Eliade 1992: 50). Desse modo o mito encontra-se na esfera do sagrado, agindo como modelo exemplar, ditando o modo de se

viver na sociedade, sendo-o “antes de mais nada manifestações da essência da alma” (Jung 2000: 17).

A psicologia jungiana também utiliza-se da questão do mito em sua definição de arquétipos ou padrões de comportamento.

Por exemplo, incontáveis gerações viram o sol fazer sua excursão diária de um horizonte para outro a repetição dessa impressionante experiência eventualmente fixou-se no inconsciente coletivo como um arquétipo do deus-sol, corpo celeste poderoso, dominante, que dá a luz e é deificado e adorado pelos humanos. Certas concepções e imagens de uma deidade suprema são ramificações do arquétipo do sol. (Hall; Lindzey; Campbell 2000: 90)

Em *Leitura e Diferenciação do Mito*, Paccola explica que

O mito nas sociedades primitivas era considerado história verdadeira e preciosa por seu caráter sagrado, exemplar e magnífico, e fornecia a base da estrutura dessas sociedades e os modelos para a atividade humana. Tratava-se de uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares. (Paccola 1994: 25).

O antropólogo Bronislaw Malinowski afirma que

considerando-o vivo, o mito... não é uma explicação que responda a um interesse científico, mas uma renovação narrativa de uma realidade primordial, contada como resposta a desejos religiosos profundos, a ansias morais. (Malinowski apud May 1992: 3).

Mais adiante observa: “um mito é um modo de dar sentido a um mundo sem sentido. Mitos são padrões narrativos que dão significado a nossa existência”. (ibid).

Analisar as representações de morte e de juventude nas *Eddas* implica trabalhar com o conceito de representação coletiva de Roger Chartier, quando afirma que essas representações se relacionam com o mundo social de três maneiras:

Primeiro, o trabalho de classificação e de recorte que produz as configurações intelectuais múltiplas pelas quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de estar no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição; enfim, as formas institucionalizadas e objetivadas graças às quais “representantes” (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpetuado a existência do grupo, da comunidade ou da classe. (Chartier 2002: 73).

As formas da construção da tradição oral e seus desdobramentos para a escrita nos levaram a Marcel Detienne quando aborda a questão da oralidade no caso grego, das quais algumas de suas considerações são pertinentes ao caso nórdico. Segundo o autor, primeiramente o poeta recita suas poesias a um grupo de pessoas, as quais devem ter um conhecimento prévio do conteúdo recitado para que haja a aceitação da poesia: “Para poder penetrar e tomar seu lugar na tradição oral, uma narrativa, uma história ou qualquer obra falada deve ser entendida, isto é, deve ser aceita pela comunidade ou pelo auditório a que se destina” (Detienne 1992: 82).

E mais, “poetas a serviço de uma aristocracia guerreira não podem devolver a essa sociedade senão sua própria imagem reproduzida com acurada fidelidade” (Detienne

1992: 55). Sendo assim, a produção oral que não foi bem recebida está destinada ao “desaparecimento imediato, como se nunca tivesse sido pronunciada” (Detienne 1992: 82). Podemos concluir que as versões dos poemas que chegaram àqueles que detinham o conhecimento da escrita e, portanto, os registraram, não podem ser outros senão aqueles aceitos por uma sociedade que encontrava reproduzidas as suas crenças e modos de vida nesses poemas.

Por fim, seguimos o conceito de literatura de Tzvetan Todorov, no qual “a literatura é um sistema de signos, um código, análogo aos outros sistemas significativos, tais como a língua articulada, as artes, as mitologias, as representações oníricas etc.” (2008: 32).

Sendo considerado o objetivo de Sturluson, na *Edda em Prosa*, de manter vivas as tradições orais da religiosidade nórdica e a apresentação das possíveis métricas que o escaldado poderia usar, podemos relacionar a teoria de Todorov no tocante à diferença dos sistemas significativos, apresentados anteriormente, com a literatura: a forma. “A literatura é, e não pode ser outra coisa, senão uma espécie de extensão e de aplicação de certas propriedades da Linguagem.” (Valéry apud Todorov 2008: 53).

E mais adiante, “A linguagem é aí definida como matéria do poeta ou da obra” (Todorov 2008: 54), ou seja, antes de tudo devemos considerar as Eddas como uma outra forma, talvez mais racionalizada, de conservar tanto a religiosidade daquele povo, quanto a arte da poesia do escaldado.

Sociedade escandinava

Os escandinavos da era Viking praticavam, além das antigas caça e pesca, atividades recentes, como a agricultura, a pecuária, e o comércio (Bronsted 2004: 213). Em relação à agricultura e à pecuária, possuíam instrumentos e técnicas que os possibilitaram cultivar centeio, aveia, cevada e milho, além de criar bois, carneiros, cabras, cavalos e porcos, sendo seu maior produto de comércio os escravos (Bronsted 2004: 214-215).

O poema *Rigsthula*, presente na *Edda Poética*, apresenta a origem mitológica das três classes das sociedades do norte da Europa: os escravos, os homens livres e os nobres. O poema conta como quando o deus *Heimdall* (guardião dos portões de Asgard), sob o nome de *Rig*, saiu em um caminho tortuoso, onde encontrou uma moradia. Lá entrando, se deparou com um casal de cabelos grisalhos sentados à lareira. Seus nomes eram *Ai* e *Edda* (que significam, respectivamente, bisavô e bisavó). *Rig* comeu com eles um pão pesado e de cascas grossas e, depois, deitou-se com os dois por três dias seguidos, continuando seu caminho após o ocorrido. Nove meses depois, *Edda* deu à luz um filho de pele enrugada, mãos grossas, cabelos negros, face feia e costas encurvadas. A esse filho deram o nome de *Thrall* (escravo). Conforme *Thrall* crescia, aprendeu a fazer uso de suas forças, suportando os fardos do trabalho pesado durante o dia inteiro. Um dia chegou à sua casa uma mulher de pernas tortas, pés chatos, pele queimada de sol e nariz torto. Seu nome era *Thir* (mulher servente). *Thrall* e *Thir* dormiram juntos, e logo tiveram filhos e filhas. Seus nomes eram: *Fjosnir*, *Klur*, *Methinks*, *Hreim*, *Kleggi*, *Kefsir*, *Fulnir*, *Drumb*, *Digrald*, *Drott*, *Leggjaldi*, *Lot*, *Hosvir*; *Ground*, *dunged*, *Drumba*, *Kumba*, *Ökkvinkalfa*, *Arinnefja*, *Ysja*, *Ambott*, *Eikintjasna*, *Totrughypja* e *Tronubeina*⁵. Assim surgiu a raça dos escravos. (*Rigsthula*: 1-13)

Rig continuava por um caminho tranqüilo, quando encontrou um salão. Era a casa de *Afi* e *Amma* (avô e avó). Eles trabalhavam em suas tarefas, *Afi* pegando madeira para a tecelagem e *Amma* tecendo. Eram ambos de boa aparência, *Afi* com a barba

aparada e *Amma* com um laço no cabelo. Assim, *Rig* se sentou com eles para comer carne de bezerro cozida. Depois, deitou-se com os dois por três noites seguidas, quando saiu novamente em seu caminho. Nove meses depois *Amma* deu à luz *Karl* (soldado de cavalaria). Sua face era rude e seus olhos brilhavam. Assim, conforme crescia, *Karl* foi adquirindo força, domando bois, construindo casas, celeiros e arados. Um dia trouxeram uma noiva para *Karl*, usando um vestido de pele de bode. Seu nome era *Snör* (nora). *Karl* e *Snör* casaram e tiveram filhos e filhas, seus nomes eram: *Hal*, *Dreng*, *Holth*, *thegn*, *Smith*, *Breith*, *Bondi*, *Bundinskeggi*, *Bui*, *Boddi*, *Brattskegg Segg*, *Snot*, *Bruth*, *Svanni*, *Svarri*, *Sprakki*, *Fljoth*, *Sprund*, *Vif*, *Feima* e *Ristil*⁶. Assim surgiu a raça dos homens livres. (*Rigsthula*: 14-25)

Rig continuava sua jornada por um caminho tranqüilo, quando avistou um salão de chão liso, com as portas abertas, voltadas para o sul. Olhou nos olhos dos donos da casa, *Fathir* e *Mothir* (pai e mãe). Ali se sentou o lorde da casa, confeccionando arcos e cordas para os arcos. *Rig* olhou para a mulher; era linda, com a pele branca como a neve, e vestindo roupas suaves. Os três se puseram a sentar para comer. *Mothir* cobriu a mesa com um pano de linho brilhante e ali comeram carnes bem passadas, aves e pães, beberam vinho e conversaram até o dia se por. Depois os três foram dormir juntos durante três noites, quando *Rig* seguiu seu caminho. (*Rigsthula*: 26-34)

Nove meses depois *Mothir* deu à luz *Jarl* (nascido nobre). *Jarl* era loiro, com bochechas brilhantes e incandescentes olhos ameaçadores como os de uma serpente. Conforme crescia, *Jarl* brandiu escudos, atirou flechas, empunhou lanças, espadas e montou cavalos. Com o passar do tempo *Rig* retorna, ensina o poder das runas a *Jarl* e o clama como seu filho entregando-lhe seu patrimônio. Então *Jarl* sai em sua jornada, através da estrada, por florestas negras e campos congelados, até encontrar um salão. *Jarl* brandiu seu escudo, empunhou sua lança e espada, proclamou guerra, matou guerreiros, rendeu o inimigo e conquistou a terra. *Jarl* agora possuía dezoito salões, tinha riquezas e as distribuía entre os seus. (*Rigsthula*: 35-39)

Passado algum tempo, *Jarl* mandou seus mensageiros para um reino distante, para pedirem em seu nome a mão da filha do lorde. *Erna* (a capaz) era sábia, honesta e de mãos delicadas. Logo, os dois se casaram e tiveram filhos. Seus nomes eram: *Bur*, *Barn*, *Joth*, *Athal*, *Arfi*, *Mog*, *Nith*, *Svein*, *Sun*, *Nithjung*, *Kund* e *Kon*⁷. Rapidamente os filhos de *Jarl* cresceram, domaram bestas e empunharam lanças. Mas, *Kon*, o Jovem aprendeu as runas, as runas eternas, runas da vida. Logo ele derrotou guerreiros, quebrou escudos e parou lâminas de espadas. *Kon* possuía o poder e a força de oito homens e graças a tudo que passou ganhou o direito de ser chamado de rei. (*Rigsthula*: 40-49)

Apesar de pertencer à *Edda*, considera-se que este poema faça referência aos países escandinavos e não à Islândia, tendo em vista a estrutura de realeza dos países escandinavos e a desaprovação da existência de um rei pelos Islandeses (Bellows 2004: 201).

Outro aspecto referente à suas sociedades esta no papel da criança. “na maioria das sociedades primitivas, as crianças e os adolescentes ainda não iniciados também não pertencem à comunidade: seus direitos e deveres são praticamente inexistentes.” (Girard apud Langer 2004: 70). Vemos essa questão, da marginalidade da criança, no estudo de Langer sobre o sacrifício. Segundo o autor, essas sociedades somente sacrificavam os elementos marginais à elas, como escravos, prisioneiros de guerra, criminosos e, dentro dessa categoria, as crianças (Langer 2004: 60-70).

As representações presentes nessas passagens são de grande importância para a discussão a ser realizada, sobre a exaltação do guerreiro e da juventude.

Thor em Utgard-Loki, Idunn e as Maças da Juventude

Sturluson nos conta a história da viagem de Thor ao reino de gigantes Útgardr. Lá, Thor é submetido a uma série de desafios, dentre os quais deve enfrentar uma velha gigante, Elli, em um duelo o qual perde vergonhosamente. Por magia de Útgarda-Loki, a gigante que Thor enfrentara era ninguém menos que a própria velhice, e que, de acordo com Útgarda-Loki, ninguém poderia vencê-la. (Sturluson 2006: 57-68).

O fato de ser Thor que enfrenta a velhice em um duelo é algo a ser destacado:

De todos os deuses, Thor é o herói mais característico do tempestuoso no mundo dos vikings. Barbudo, franco, indomável, cheio de vigor e energia, ele põe toda sua confiança em seu braço forte e suas armas simples. Ele caminha a passos largos pelo reino dos deuses, um símbolo apropriado para o homem de ação. (Davidson 2004: 61).

Sempre em busca de aventuras e batalhas, Thor é geralmente representado como o matador de gigantes, o protetor de Asgard (a morada dos deuses) e do mundo dos homens. Entretanto, vemos que nem mesmo um dos mais fortes dos deuses, foi capaz de derrotar a velhice, representada na forma de Elli. Sua derrota comprova a inevitabilidade do envelhecer e, conseqüentemente do morrer, tanto aos mortais quanto aos deuses.

Em outro mito nos *são apresentadas as maçãs da juventude* (Sturluson 2006: 39), quando Loki é forçado por um gigante a roubá-las de Idunn, a guardiã das maçãs. Após um período de tempo privados das maçãs, os deuses começam a ficar grisalhos e enrugados. Os deuses então descobrem a participação de Loki na história e o forçam a recuperar as maçãs. Uma vez recuperadas as maçãs, os deuses voltam à juventude (Davidson 2004: 32-33).

Desse modo, tanto Thor quanto os outros deuses somente se mantêm jovens, com vitalidade de guerreiros, graças às maçãs de Idunn. Vemos explicitamente no mito do roubo das maçãs a fatalidade que os deuses enfrentam de envelhecer. E que eles, somente eles, possuíam o segredo do artifício para permanecerem jovens.

Encontramos essas referências aos ideais da juventude e do guerreiro e o pavor do envelhecimento em outro poema: o épico inglês *Beowulf*, originário de um manuscrito datado do século XI, que aqui será utilizado como exemplo do desdobramento dessas representações.

Seguindo com os relatos que possuem relação com representações de juventude e velhice, passemos para o poema épico *Beowulf*. Nele vemos o reino do rei Hrothgar sendo devastado pelo monstro Grendel. Hrothgar já não se encontra capaz de proteger seu povo devido à idade avançada e Beowulf chega ao reino e se oferece para derrotar o monstro. Após a derrota do monstro Grendel pelas mãos de Beowulf dá-se início ao reinado de Beowulf, e durante cinquenta anos seu povo vive em paz protegido por ele. Até que surge um dragão para ameaçar seu reino e Beowulf, já velho, parte para sua última batalha para proteger seu povo, onde derrota o dragão, mas sucumbe junto a ele. (*Beowulf*: 1892)

Ao abordar a figura do rei no poema *Beowulf*, Medeiros identifica que, além da figura do rei como líder militar, existe também a necessidade do mesmo possuir qualidades idealizadas como sabedoria, coragem, habilidade política e eloqüência (Medeiros 2006: 99). E não podemos deixar de destacar outra característica: ser jovem.

Enquanto Hrothgar é apresentado como um rei velho e, portanto, fragilizado, Beowulf é representado como aquele que poderá salvar o reino: “o rei dos dinamarqueses, Hrothgar, é um homem de certa idade quando Beowulf chega à sua

corde para ajudá-lo a se livrar do grande mal que o assombra” (Medeiros, 2006, p.110). Apesar de sábio, Hrothgar já não tem mais força para proteger seu povo, a idade avançada não o permite ser o líder militar com força e coragem de que seu povo precisa. Apesar do vigor, destacado por Medeiros, Hrothgar passará a se representado como um rei considerado sábio e deverá se ausentar do poder permitindo que Beowulf inicie um reinado jovem.

Segundo a história, os geats viveram por mais de cinquenta anos em paz devido ao governo de Beowulf, até que um dragão passa a devastar o reino. Ele então se prepara para enfrentar a criatura e parte para o covil do monstro. Neste momento a imagem que temos é de um rei já envelhecido, porém vigoroso (pelo fato de estar indo defender seu povo e enfrentar o dragão) e sábio. (Medeiros 2006: 115. Grifo nosso).

A Função do Valhall e Odin como Deus dos Mortos

Antes de discutirmos sobre o *Valhall*, devemos destacar que

A mentalidade germânica não possuía uma consciência clara de outro mundo: é o cristianismo que o introduziu. Se analisarmos as fontes literárias, não teremos somente um e sim vários mundos intercalados. (Langer 2005: 65)

Desse modo, optamos por trabalhar com dois destes mundos, no caso Hel e o Valhall.

Começaremos com duas passagens de narrativas míticas, para apresentar a função do Valhall e de Odin. A primeira descrição é retirada do primeiro poema que compõe a *Edda Poética*, *Voluspa*, no qual é exposto desde detalhes da cosmogonia da mitologia escandinava, até o fim dos tempos. Acrescentamos dois trechos do poema *Grimnismol*, também presente na *Edda Poética*, para descrever o palácio de Valhall.

No poema *Voluspa*, encontramos o relato de quando Odin vai até Nilfheim para ressuscitar uma volva (vidente) a fim de saber as coisas do passado, do presente e do futuro. Ao longo de suas revelações a volva mostra ao deus que detém o conhecimento de como se deu a criação do mundo e do que acontece nesse momento e lhe apresenta a fatalidade do Ragnarok, evento no qual deuses e gigantes se enfrentarão em uma última batalha. Odin resolve, então, se preparar para seu derradeiro confronto, tendo como uma das principais preparações a construção do Valhall, o “salão dos mortos”. Desse modo, Odin, auxiliado pelas valquírias, escolheria, dentre os mortos em batalha, os guerreiros de maior valor para lutarem ao seu lado no Ragnarok. (*Voluspa* 1-66).

Já no poema *Grimnismol* é narrada a história de quando Odin vai disfarçado de um velho ao reino do rei Geirroth e é preso por ele. Entretanto, o filho do rei, Agnar, mostra compaixão pelo velho, sem saber que ele era Odin. Por esse ato de gentileza, Odin revela ao jovem como é o reino dos deuses: Asgard. Separamos os trechos em que Odin descreve o palácio de Valhall:

8. The fifth is Glathsheim, and Gold-bright there / Stands Valhall stretching wide; / And there does Othin each day choose / The men who have fallen in fight. / 9. Easy is it to know for him who to Othin / Comes and beholds the hall; / Its rafters are spears, with shields is it roofed, / On its benches are breastplates strewn. / 10 Easy is it to know for him who to Othin / Comes and beholds the hall; / There hangs a wolf by the western door, / And o'er it an eagle hovers. [...] 18. In Eldhrimnir Andhrimnir cooks / Saehrimnir seething flesh, - /The best of food, but few men know / On what fare the warriors

feast. / 19. Freki and Geri does Heearfather feed, / The far-famed fighter of old: / But on wine alone does the weapon-decked god, / Othin, forever live. / 20. O'er Mithgarth Hugin and Munin both Each day set forth to fly; / For Hugin I fear lest he come not home, / But Munin my care is more. / 21. Loud roars Thund, and Thjothvitnir's fish / Joyously fares in the flood; / Hard does it seem to the host of the slain / To wade the torrent wild. / 22. There Valgrind stands, the sacred gate, / And behind are the holy doors; / Old is the gate, but few there are / Who can tell how it tightly is locked. / 23. five hundred doors and forty there are, / I ween, in Valhall's walls; / Eight hundred fighter through one door fare / When to war with the wolf they go. (*Grimnismol* 8-10, 18-23)⁸

Sturluson descreve na *Edda em Prosa* que, ao longo do dia, os guerreiros mortos reunidos em Valhall realizam batalhas entre si. Essas batalhas renovavam-se todos os dias; os guerreiros, umas vez mortos, não poderiam morrer novamente. Desse modo, ao fim do dia, após passarem horas batalhando, os guerreiros se juntavam a Odin em Valhall para banquetear e festejar ao lado de seus companheiros, para no próximo dia voltarem a lutar entre si, dando-se este processo até o Ragnarok. (Sturluson 2006)

Quanto a Odin, dentre os deuses do panteão nórdico, ele é o supremo: uma figura magnífica, dominadora, demoníaca e sádica, muito próxima aos humores e personalidades dos antigos deuses gregos. Em sua busca por sabedoria Odin se enforca, perfura seu corpo com sua lança e sacrifica um de seus olhos. É o deus da guerra e dos guerreiros mortos. Em seu palácio, Valhall, é representado sentado em seu trono Hlidskialf, de onde podia observar os nove mundos⁹, acompanhado de sua hoste de guerreiros mortos com seus dois lobos sentados a seus pés. Possui também dois corvos, Hugin e Munin (seus nomes significam, respectivamente, pensamento e memória) que voavam durante o dia pelos nove mundos e à noite voltavam trazendo as informações coletadas a Odin. É dono do cavalo de oito patas Sleipnir, com o qual cavalga por entre os céus, montanhas e florestas.

Odin aparece aos mortais como uma figura alta, de um olho só, coberto por uma capa longa e usando um chapéu de abas largas. É também o deus dos *skalds*, pois foi ele quem descobriu as runas em um ritual de auto-sacrifício. Mesmo tendo seu nome invocado antes das batalhas, os guerreiros sabem que não podem confiar plenamente em Odin, pois é um deus instável e pode mudar o seu favorito em uma batalha a qualquer momento. (Bronsted 2004: 249)

Desconsiderando alguns recortes temporais e geográficos, temos Odin como deus supremo do panteão nórdico. Em sua trajetória ao longo dos muitos contos e mitos em que aparece, Odin é representado com diferentes funções divinas, tais como deus das batalhas, dos poetas, líder dos deuses e deus dos mortos. Como veremos mais à frente, Hel tem controle sobre todos os mortos dos nove mundos, entretanto, Odin tem autoridade sobre aqueles que se mostram válidos a se juntar à sua horda em Valhall.

Por vezes retratadas como filhas de Odin, as valquírias são espíritos guerreiros femininos que auxiliam o exército escolhido por Odin nas batalhas. Mas a função das valquírias que nos interessa é a de buscar em meio aos mortos na batalha aqueles que honraram o nome de Odin e que nela morreram valorosamente.

Os guerreiros que morrem em batalhas dedicadas a ele são carregados pelas valquírias para Valhall, onde eles são arrolados em seus corpos militares, que estará atrás de Odin no Ragnarok. (Bronsted 2004: 249).

Quanto à escolha daqueles que entrarão em Valhall, podemos entender que Davidson e Morin compartilham idéias semelhantes, mas com uma diferença: apesar de ambos considerarem o Valhall como o paraíso dos escolhidos, Morin considera que

somente os líderes, príncipes e reis eram os escolhidos: “Os paraísos são transposições ideais da vida da classe dominante” (Morin 1997: 138). Já Davidson avalia que todo aquele que morresse em nome de Odin e mostrasse seu valor, teria seu lugar garantido ao lado de Odin em Valhall:

A idéia de entrar no palácio de Odin após a morte é bem sustentada por evidências da literatura. Aqueles que morriam a serviço do deus, através de uma morte violenta em batalha ou sacrifício, ganhavam entrada em seu reino (Davidson 2004: 127).

Vale lembrar que mesmo que consideremos essas sociedades como guerreiras, e formulemos nossa teoria geral baseados nesse aspecto, temos que considerar que em toda e qualquer sociedade baseada em lutas e guerras, existirão membros essenciais ao seu funcionamento que não farão parte da classe guerreira (mulheres, agricultores, comerciantes). E esses membros podem possuir uma crença diferente quanto à vida após a morte.

Bronsted afirma que podemos encontrar em suas sepulturas as diversas maneiras como o homem viking encarava a morte:

Não havia regras fixas e inalteráveis na Escandinávia sobre as praticas funerárias; numerosos fatores determinavam os métodos adotados – costumes locais, riqueza, posição social e a importância relativa da tradição cristã ou pagã. (Bronsted 2004: 261-262)

O autor enfatiza que

[...] ocorriam tanto o sepultamento quanto a cremação; em alguns casos o sepultamento era feito em grandes câmaras de madeira, e em outros em modestos caixões; em um grande navio ou em um pequeno barco, ou, ocasionalmente em um barco simbólico feito de pedras, ou em uma carruagem.(Bronsted 2004: 261).

Para Bronsted, um dos motivos dessas discrepâncias entre os métodos de sepultamento advêm das diferentes formas de compreensão da vida após a morte nas variadas religiosidades dos povos (e de suas classes) escandinavos. Acerca da diferença de ritos e crenças fundadas em diferentes classes sociais, afirma:

A mitologia registrada nos poemas eddicos e por Snorri afirma que os guerreiros mortos em batalha iam ou para Valhall de Odin ou para a fortaleza de Freya. Para esta última iam também as mulheres que morriam. Presumivelmente, todos os criminosos proscritos e covardes iam para Hel (Bronsted 2004: 262).

Ao abordarmos a figura de Odin como deus dos mortos e das batalhas, vemos a funcionalidade do paraíso de Valhall. Do mesmo modo, ao analisarmos Hel como o domínio dos que morreram longe das batalhas, podemos observar o valor guerreiro desse povo.

Os Domínios de *Hel*

Uma das concepções de vida após a morte se encontra no submundo de *Nilfheim*, onde a deusa *Hel* tem poderes sobre todos os mortos dos nove mundos da

mitologia escandinava. Assim como analisa Davidson (1968: 102), as referências que temos dos domínios de Hel são vagas - na verdade, aparecem somente no livro de Sturluson cuja fonte utilizada para tanto se mostra como uma daquelas que se perderam – o que temos são as descrições das jornadas até tal lugar.

Entretanto, a idéia geral dos domínios de Hel não pode ser descartada, principalmente pela maneira como tal ideal evoluiu na mentalidade da sua população. Com o tempo, a palavra "Hel" deixou de designar somente a deusa, passando a designar a "morte" e mesmo o local dos domínios da deusa em si. Na idéia de Valhall apresentada por Sturluson somente os príncipes e guerreiros valorosos mereciam lugar ao lado de Odin, sobrando à Hel os mortos por doença ou velhice. Outro dado importante é que na língua inglesa "hell" significa "inferno" na sua forma contrária a "paraíso".

Analisando tais afirmações em conjunto, somadas à forma como a deusa Hel é descrita (como metade de uma mulher normal, metade um ser em putrefação, ou seja, algo monstruoso), podemos observar que os homens tinham medo de serem lançados em tal lugar. Sabemos que Hel é filha de Loki, uma das três monstruosidades daquele que trará o fim dos tempos, resumindo, são muitas as idéias negativas que remetem a Hel.

Definição do Duplo

Durkheim, utilizando as concepções de Tylor e Spencer define o duplo como "a idéia de alma teria sido sugerida ao homem pelo espetáculo, mal compreendido, da dupla vida que ele leva normalmente no estado de vigília, de um lado, e durante o sono, de outro." (1996: 35). Deste modo, uma vez em estado de sono, o homem se desprenderia do corpo, indo a lugares e realizando façanhas impossíveis para o corpo material em que se encontra na sua vida diurna.

Mas ele só pode ter ido se existem dois seres nele: um, seu corpo, que permaneceu deitado no chão e que ele reencontra ao despertar na mesma posição; outro que, durante o mesmo tempo, moveu-se através do espaço. (Durkheim 1996: 36).

Esse duplo, dotado de uma plasticidade, maleabilidade, mobilidade, sairia do corpo, pelos orifícios, mais comumente a boca e o nariz, durante o sono, ou mesmo durante rituais ou estados de êxtase. Entretanto, apesar de maleável, o duplo tem forma, e essa forma é, normalmente, a mesma do corpo físico. Acredita-se ainda que o duplo sofreria todas as deformações do corpo físico, fossem eles ferimentos ou o próprio envelhecimento. (Durkheim 1996: 36). Ou seja, o corpo perde um dedo, o duplo perde o mesmo dedo; o corpo tem 10 anos, o duplo tem 10 anos; o corpo tem 50 anos, o duplo tem 50 anos.

"Para uma inteligência rudimentar, com efeito, a morte não se distingue de um longo desmaio ou de um sono prolongado; ela tem todas as aparências disso" (Durkheim 1996: 37). Deixando de lado o caráter pejorativo da fala do autor, este aspecto é de grande importância para entender a concepção geral do duplo.

Se temos no sono pequenos espaços de tempo nos quais o duplo se desprende do corpo, é na morte, tida como um sono prolongado, que o duplo se livra do corpo definitivamente. "Inclusive, uma vez destruído o corpo – e os ritos funerários têm em parte por objeto apressar essa destruição -, a separação é tida necessariamente por definitiva". (Durkheim 1996: 37). Uma vez fora do corpo, definitivamente, o duplo esta

pronto para encarar sua jornada – que dependerá de cada crença, sendo possível desde a ida a um paraíso até à reencarnação.

Para os povos que estudamos essas concepções se mostram bem definidas. Para os germanos, as ações do duplo mostradas anteriormente são realizadas pelo *hamr* (forma).

A palavra *hamr* designa a forma interna que cada um possuiria. Como dito, é suscetível de evadir-se do suporte corpóreo, que entra em catalepsia ou levitação. O *hamr* a capaz de retornar para outros locais ou outras épocas, com a finalidade de acompanhar as missões com a forma de seu possuidor. Ele assume uma forma animal, em geral simbólica de seu suporte. Uma vez que a empreitada esta cumprida, ela regressa ao corpo de seu possuidor (Langer 2005: 64).

Apontamentos

Nas narrativas apresentadas nosso objetivo, desde o início, foi tentar relacioná-las com as questões da juventude, do envelhecimento e da morte. Com eles em mente, faremos nossas discussões mostrando como essas representações se conectam.

O poema *Rigsthula* mostra de que modo surgiram as três camadas sociais da Escandinávia. Entretanto, o que nos importa nele são os modos como essas camadas são classificadas, quais os adjetivos que as caracterizam e a partir de quais personagens elas surgem. Os escravos são descritos como sendo de fedorentos a vadios, os homens livres de criadores de gado a soldados de cavalaria e os nobres de guerreiros a líderes. Temos de notar que os escravos surgem dos bisavós, os homens livres dos avós, e os nobres dos pais. Quanto ao papel dos escravos, marginalizados na sociedade e oriundos de personagens de idade bem avançada, podemos compreender que esses povos menosprezavam a velhice. Do mesmo modo, ao vermos os nobres no topo da sociedade, descritos como guerreiros e oriundos dos personagens mais novos (somado ao detalhe de somente terem filhos homens, que desempenham nessas sociedades o papel de guerreiros), podemos concluir que exaltavam tanto o guerreiro quanto a juventude.

Nesse mesmo aspecto, o que vemos na viagem de Thor à Utgard e no roubo das maçãs da juventude, são representações, tanto da inevitabilidade de envelhecer, como da ânsia de se manter jovem. Encontramos esse mesmo aspecto na lenda de *Beowulf*, em que o rei Hrotgar tem suas forças extinguidas pela velhice e não consegue proteger seu povo e *Beowulf* chega em cena jovem, solucionando os problemas do reino de Hrotgar. No entanto também a velhice chega a *Beowulf* e o herói se utiliza de suas forças uma última vez.

Não é de se espantar que uma sociedade guerreira exalte a juventude, ainda mais quando temos acesso à descrição do Valhall, o que nos leva a pensar no grande interesse do guerreiro em adentrá-lo. Entretanto, devido à premissa de que deveria morrer em batalha, para conseguir tal intento, era de grande importância que não envelhecesse ou, ao menos, não perdesse sua força e vitalidade para, desse modo, poder continuar no campo de batalha – visto a inutilidade de um guerreiro velho e sem força.

A exaltação da força e vitalidade pode ser comprovada também fora do sistema religioso; em uma comunidade viking guerreira de Jomsburg, existiam regras rígidas como a de que “nenhum homem poderia entrar para essas campanhas se tivesse mais de cinqüenta anos ou menos de dezoito” (Davidson 2004: 57).

Ao ter o envelhecimento como um processo que extingue as forças, e a infância como uma idade em que as forças não estão plenas (assim como mostrado na questão do

sacrifício), a juventude, ou idade adulta se mostra como aquela em que o homem está no seu ápice de força e vitalidade. Desse modo, um bom guerreiro seria aquele que estivesse nessa faixa etária, ou pelo menos tivesse as suas características.

De acordo com Durkheim, “há povos em que não se prestam deveres funerários aos homens chegados à senilidade; eles são tratados como se também sua alma tivesse se tornado senil” (1996: 49), informação que corrobora o fato de que também em outras sociedades existiam crenças de que o duplo envelhecia e, uma vez velho, não teria o mesmo valor que teria jovem. Daí a intenção de conservação do duplo.

O duplo guarda os traços de seu último dia; portanto, para que se possa ser um *ghost* vigoroso, prefere-se morrer vigoroso: às vezes, os velhos são enterrados vivos, enquanto ainda lhes resta um pouco de energia, a fim de que seu duplo não seja senil demais. (Morin 1997: 138). Assim, quando a morte resulta da doença ou da velhice, parece que a alma só pode conservar forças minguadas (Durkheim 1996, p.49).

As palavras de Eliade e Morin condizem com o que acreditamos que ocorria com os guerreiros escandinavos. Imaginemos um guerreiro que se encontra no estado de transição entre sua juventude e velhice. Se ele continuar a envelhecer, logo será afastado das batalhas e, conseqüentemente, perderá a oportunidade de adentrar no Valhall.

Outro aspecto a ser destacado é exatamente a questão da função do duplo após a morte: se é o duplo que adentra no Valhall e lá fará parte do exército que lutará na batalha final, há de se esperar que este duplo possua a mesma força e vitalidade que possuía o corpo de que se despreendeu. Afinal, os duplos “perpetuam para além da morte, suas atividades próprias, seu tipo de vida”. (Morin 1997:138)

Neste sentido, veremos outra característica envolvendo a trajetória do duplo, ao mesmo tempo em que continuaremos a ver as questões da conservação do duplo, ao abordarmos a função da cremação. A cremação é mais uma forma de se apressar o rompimento do duplo com o corpo, e, desse modo, impedi-lo de sofrer as decomposições da carne. Na cremação “o indivíduo exprime sua tendência a salvar sua integridade além da decomposição” (Morin 1997:133)

Na Escandinávia era comum a cremação e, em alguns casos, os corpos eram cremados em um barco, em direção ao *Valhall*, que estaria ao sul¹⁰. Podemos ver nisso a idéia tanto de ajudar o duplo em sua viagem, como da crença na manutenção do duplo, pois, baseado no processo de cremação, mandavam o duplo, e não o corpo.

Morin comenta que “para chegar a seu reino, o duplo terá que fazer uma viagem”. (Morin 1997: 146). Além da representação do barco, que guiaria o duplo ao Valhall, temos também as valquírias como outro tipo de ajuda no processo de separação, ao recolherem os corpos dos guerreiros escolhidos, mortos no campo de batalha. Esse “corpo” que elas pegam não pode ser outro se não o duplo, já que o corpo material encontrava-se no mesmo lugar em que caíra morto.

Encontramos nas descrições do modo de vida dos guerreiros escandinavos um desdém perante o risco de morte. Era necessária essa indiferença e total ausência de medo de morrer para adentrar em seu paraíso. Como no exemplo apontado por Morin da bela-morte buscada por muçulmanos para conduzi-los diretamente ao paraíso das huris (Morin 1997: 72), vemos algo semelhante em nosso estudo: o guerreiro escandinavo não temia a morte, ia para a batalha com a idéia de que, se chegasse sua hora, lá seria o local onde encontraria sua bela-morte e, assim, garantiria seu lugar em *Valhall*. Sobre isto temos esta transcrição da canção de morte do guerreiro Ragnar Lodbrók:

Alegra-me saber que o pai de Baldur preparou bancos para o banquete. Logo estaremos bebendo cerveja das cornucópias. O campeão que vier à morada de

Odin não lamenta a própria morte. Não entrarei em seu palácio com palavras de medo nos lábios. Ao Esirs me darão boas vindas. A morte vem sem lamentação... Parto ansioso. Os Dísir me chamam para casa, aqueles que Odin envia até mim dos palácios do senhor das Hostes. Alegrementemente, beberei cerveja no assento de honra dos Esirs. Os dias de minha vida acabaram. Eu morro rindo. (Davidson 2004: 127)

A esta morte sem lamentação podemos pensar como Eliade (1992: 94-96) ao analisar a morte-renascimento, como ritos de iniciação e posteriormente analisar o pós-morte enquanto renascimento espiritual. Mostrando-nos o exemplo indiano de sacrifício, Eliade defende que o sacrificante consagra-se para “alcançar, após a morte, o Céu, a morada dos deuses ou a qualidade de deus” (Eliade 1992: 95). Deste modo, considerando a idéia de bela-morte de Morin (1997: 72), vemos que o guerreiro escandinavo realmente não teme a morte, não pode temê-la, pois se o fizer não alcançará o renascimento espiritual que deseja,

Apesar de Morin (1997: 72) usar o termo “bela-morte” para tratar da questão do suicídio, com o intuito de alcançar o paraíso, vamos “subverter”, um pouco, seu conceito para pensar nosso objeto. Primeiramente, entende-se por suicídio o ato de tirar a própria vida por vontade própria. Ora, o guerreiro não queria morrer; como qualquer homem de guerra, sua intenção era a vitória e, com ela, sua honra seria garantida. Entretanto, se, dada a inevitabilidade da morte, a última honra do guerreiro ali se desse, morrendo sem medo e louvando o nome de *Odin*, o guerreiro passaria o resto de sua “morte” lutando, treinando para o *Ragnarok*.

Tal prática, ou pensamento, de morrer em batalha, estendeu-se até a Alta Idade-média germânica, como aponta Eliade ao falar da posição que Odin ocupa no imaginário nórdico:

Su condición de dios soberano y a la vez de dios de la guerra y de la muerte hace que se entienda mejor el carácter sagrado de la monarquía, así como la valoración religiosa de la muerte en el campo de batalla, concepciones que caracterizan la alta Edad Media germánica. (Eliade 1999: 198)

Posteriormente, tendo em vista que a questão do suicídio postulada por Morin tem seus problemas para ser pensada na Escandinávia dos séculos IX ao XI, tentamos aplicar a teoria do auto-sacrifício, também de Morin (1997).

Com o que já foi dito acerca de Odin, podemos perceber que o deus representa perfeitamente o caráter de auto-sacrifício. Em busca de conhecimento, Odin sacrificou um olho seu ao gigante Mimir para beber da fonte da sabedoria, guardada pelo gigante. O deus também se enforcou na árvore central do universo da mitologia escandinava, Yggdrasil, transpassado por sua lança e ali ficou por nove dias sem beber ou comer, até o momento em que apareceram as runas. Desse modo, os sacrifícios oferecidos a Odin eram, em comum, realizados por enforcamento ou transpassando a vítima com uma lança. (Langer 2004: 67)

O auto-sacrifício apontado por Morin mostra que a pessoa ou ser sacrifica algo para ter um retorno próprio ou para outros, e quanto mais se quer, mais tem de se sacrificar. O problema que encontramos nesta questão tende a ser quase que o mesmo da questão do suicídio: o guerreiro não busca a morte.

Ainda que Eliade coloque que o sacrifício por vezes leve o sacrificado à morada dos deuses, para o guerreiro não funcionava desse jeito. Se para entrar em Valhall o guerreiro tem que morrer lutando por Odin, isso significa que Odin, como deus da guerra, estará ao seu lado e, portanto, conduzirá seu exército à vitória.

Como ele entraria em uma batalha para perder? Ora, o guerreiro tem de entrar em batalha, *preparado* para morrer, mas não com *vontade* de morrer. Portanto, falta-nos uma teoria que mostre que o guerreiro escandinavo dos séculos IX ao XI realizava algo como um suicídio ou auto-sacrifício inconscientes. Não buscava tais feitos, mas esperava pelo dia em que seria escolhido por Odin e recolhido do campo de batalha pelas valquírias.

Fica claro nos mitos apresentados que o envelhecimento e a morte são assuntos abordados de maneira singular pelos povos Escandinavos. Eles assumem a morte como algo inevitável, assim como a velhice, e seus anseios se mostram nos relatos míticos que nos deixaram. Além disso, confirmamos esta afirmação vendo o mito do Ragnarok, no qual, desde o princípio se torna claro para Odin que ele e os outros deuses terão um fim. Desse modo, é certa a mortalidade enfrentada pelos deuses, tendo em vista que envelhecem e que de nada adiantaria ter vida eterna carregando um corpo decadente.

Concluimos, portanto que os deuses também se encontravam cercados e aflitos pela morte e a encaravam de maneira singular, caracterizando não apenas a morte, mas também o constante risco de morte que esses povos vivenciavam: “A violência e as batalhas estavam sempre presentes na vida dos homens do período pagão no norte da Europa” (Davidson 2004: 39). A angústia dos deuses era a angústia dos homens, do guerreiro ao camponês, como o provérbio apresentado no *Havamal*, “Um homem não deve se afastar uma polegada se duas armas quando nos campos, pois ele nunca sabe quando precisará de sua lança” (Bronsted 2004: 230).

Desse modo, “A literatura heróica é baseada em uma sociedade inquieta, acostumada à violência e à brevidade da vida”. (Davidson 2004: 59). O chefe do grupo era o guerreiro de maior valor, a quem o grupo iria seguir e servir. Nota-se no excerto que nem tanto por necessidade, mas por causalidade, a sociedade nórdica exaltasse a juventude. Cedo ou tarde um grupo seria enfrentado, seu líder dificilmente chegaria à velhice, seria morto ou substituído antes disso.

Câmara ao discorrer sobre o poder real anglo-saxão, utiliza Max Weber para consolidar o ideal carismático do chefe guerreiro para a manutenção de seus subordinados. “O líder carismático só é aceito pelo grupo enquanto desempenha corretamente as atividades a ele conferidas, satisfazendo as necessidades do grupo. Um mau líder é prontamente abandonado” (2003: 18-30). A essa altura, devemos observar que a juventude que discutimos não é simplesmente uma juventude ligada à idade, e sim à virilidade, à força, visto a necessidade destes atributos no cotidiano dessas sociedades.

Não é ocasional o fato da entidade suprema desses povos, o deus Odin, possuir as funções de deus dos mortos e deus das batalhas. O culto a Odin representa o sucesso na batalha, por mais que por vezes seja considerado traçoeiro e de não confiança (Davidson 2004: 41), devemos entender a recorrência a Odin em busca da vitória no campo de batalha. Por mais que não obtenham sucesso em batalha, pelo fato de estarem lutando em seu nome, receberão sua acolhida em Valhall. Desse modo vemos no culto a Odin, sua dupla caracterização (deus das batalhas e deus dos mortos).

Conclusão

A partir do estudo dos mitos apresentados, foi possível compreender um pouco mais acerca dos povos escandinavos de mais de doze séculos atrás. Vimos como encaravam a morte e a fatalidade de se envelhecer e de que maneira isso estava inserido

em suas sociedades. Não somente isso, também podemos apontar esses pensamentos para nossa sociedade contemporânea, pois segundo Eliade,

Compreender a estrutura e a função dos mitos nas sociedades tradicionais não significa apenas elucidar uma etapa na história do pensamento humano, mas também compreender melhor uma categoria dos nossos contemporâneos. (Eliade, s/d: 9)

“Não envelhecer é não morrer” (Morin 1997: 322), essas palavras proferidas por Morin fazem referência à luta do homem e da ciência contemporâneos contra a velhice. Tendo em vista que “uma mitologia é o comentário específico de uma era ou civilização sobre os mistérios da existência e da mente humanas” (Davidson 2004, subtítulo), concluímos que as mesmas vontades, desejos e medos dos escandinavos de mais de quinze séculos atrás continuam permeando nossa sociedade; assim como Morin comenta sobre um garoto que decide nunca se barbear, para não ter barba e com isso não chegar à velhice (1997: 31) visto que os velhos é que morrem

Eles se sabiam mortais, assim como nós nos sabemos mortais. Eles conheciam e temiam a velhice, assim como nós conhecemos e tememos a velhice. Suas maças da juventude são a realização do intento do homem contemporâneo de desenvolver medicamentos ou processos que retardem a velhice. E, tanto eles conheciam a fatalidade da morte como nós a conhecemos e também lutavam a luta que travamos contra ela, que “não é uma luta para vencer a morte, e sim para enganá-la”. (Morin 1997: 321).

Percebemos ser compreensível que em povos guerreiros, o anseio de permanecer jovens e a valorização da juventude eram aspectos inerentes ao funcionamento de suas sociedades. Hoje, observando nossa sociedade, cada vez mais globalizada, retomamos os anseios apresentados pelos povos mencionados.

Em nossa sociedade quando, cada vez mais, a imposição de valores relacionados à beleza, saúde e juventude, mais as pessoas buscam por meio de cirurgias plásticas, produtos de beleza e tratamentos estéticos, permanecerem jovens, ou mais precisamente, não envelhecer. Os meios foram trocados, mas aparentemente o objetivo continua o mesmo: manter-se jovem. Ao analisarmos tudo que fora abordado nos perguntamos: Será que nossos anseios mudaram tanto quanto a história indica?

O quão distante estamos desses ideais até agora discutidos? Tratou-se apenas de análises com o intuito de mostrar como pensavam os homens daquela sociedade? Cremos que não. Afinal, quantos seriados televisivos, novelas, livros, histórias em quadrinhos, e assim por diante, não vemos manifestações da idéia de duplo? Não somos bombardeados dia-a-dia com técnicas e produtos que prometem um retardamento do envelhecimento e/ou rejuvenescimento? Não seriam mutações sofridas - graças às novas tecnologias - nas formas de expressão da essência humana? Afinal, essas crenças, em sua essência, já desapareceram? Se desapareceram, foram esquecidas? Parece que não, como Eliade nos diz: “não desapareceram sem deixar vestígios: contribuíram para que nos tornássemos aquilo que somos hoje; fazem parte, portanto, da nossa própria história” (Eliade 1992: 97).

Referências

Documentais

STURLUSON, Snorri. *The Prose Edda: Tales From Norse Mythology*. Introdução, tradução e notas de Arthur Gilchrist Brodeur. New York: Dover Publications, INC., 2006.

The Poetic Edda: The Heroic Poems. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. New York: Dover Publications, INC., 2007.

The Poetic Edda: The Mythological Poems. Introdução, tradução e notas de Henry Adams Bellows. New York: Dover Publications, INC., 2004.

Bibliográficas

Beowulf: An Anglo-Saxon Epic Poem. Translated from the Heyn-socin text by Lesslie Hall. Boston: D. C. Heath, 1892

BOULHOSA, Patrícia Pires. Breves Observações Sobre Edda em Prosa. *Brathair* 4 (1), 2004: 13-18.

_____. A Mitologia Escandinava de Georges Dumézil: Uma Reflexão Sobre Método e Improbabilidade. *Brathair* 6 (2), 2006, pp. 03-31.

BOYER, Régis. *Óðinn: Guia Iconográfico*. Traduzido por Luciana de Campos. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 05-12.

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

CÂMARA, Jorge Ricardo C. de C. R. da. O poder real na Inglaterra anglo-saxã: uma leitura de Beowulf. *Brathair* 3 (1), 2003, pp. 18-30.

CARDOSO, Ciro Flamarion. O paganismo anglo-saxão: uma síntese crítica. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 19-35.

_____. Aspectos da Cosmogonia e da Cosmografia Escandinavas. *Brathair* 6 (2), 2005, pp. 32-48.

CHARTIER, Roger. *Á Beira da Falésia: A História entre certezas e inquietude*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

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

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

DETIENNE, Marcel. *A Invenção da Mitologia*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1992.

DURKHEIM, Émile. *As formas elementares da vida religiosa*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. s/d.

_____. *O Sagrado e o Profano*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1992.

_____. *Historia de las Creencias y las Ideas Religiosas: De Gautama Buda al triunfo del cristianismo Volumen II*. Buenos Aires: Paidós, 1999.

HALL, Calvin S.; LINDZEY, Gardner; Campbell, John B. *Teorias da Personalidade*, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

JUNG, Carl Gustav. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Perrópolis: Vozes, 2000.

LANGER, Johnni. Midvinterblot: O Sacrifício Humano na Cultura Viking e no Imaginário Contemporâneo. *Brathair* 4 (2), 2004, pp. 61-85.

_____. Mythica Scandia: Repensando as Fontes Literárias da Mitologia Viking. *Brathair* 6 (2), 2006, pp. 48-78.

_____. *Religião e Magia entre os Vikings: Uma Sistematização Historiográfica*. *Brathair* 5 (2), 2005, pp. 55-82.

MAY, Rollo. *A Procura do Mito*. São Paulo: Manole, 1992.

MEDEIROS, Elton O. S.. *O rei, o guerreiro e o herói: Beowulf e sua representação no mundo germânico*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006.

- MOOSBURGER, Théo de Borba. Os varangos nas sagas islandesas. *Brathair* 9 (1), 2009, pp. 117-128.
- MORIN, Edgar. *O Homem e a Morte*. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997.
- OLIVEIRA, João Bittencourt de. Aventura e Magia no Mundo das Sagas Islandesas. *Brathair* 9 (1), 2009, pp. 38-65.
- PACCOLA, Marilene Krom. *Leitura e Diferenciação do Mito*, São Paulo: Summus, 1994. 101 p.
- TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2008

NOTAS

¹ Os escaldos, ou *Skalds*, são poetas da era viking, ou mesmo posteriores, que seguem uma determinada métrica em seus poemas. Na segunda e terceira parte da *Edda em Prosa*, *Skáldskaparmál* (A Poesia dos Escaldos) e *Háttatal* (Lista de Métricas), Snorri dedica-se a explicar como se procede a linguagem escaldica. (Boulhosa 2004: 13-18).

² Tal problema se manteve até que, em 1643, Brynjolfur Sveinsson, bispo de Skalholt, descobriu um manuscrito, claramente escrito próximo ao ano 1300, contendo vinte e nove poemas, completos ou fragmentados, e alguns deles com as mesmas linhas e estrofes usadas por Snorri. Grande foi a alegria dos estudiosos, pois aquele com certeza deveria ser pelo menos ma parte da tão procurada *Edda* de Saemund the Wise. Assim, o bom bispo catalogou seu achado, e como *Edda de Saemund*, *Antiga Edda* ou *Edda Poética* tal manuscrito é conhecido até nossos dias. (tradução livre do autor)

³“A maneira que os poetas encontrariam para perpetuar as narrativas seria essencialmente a utilização de fórmulas e temas, e não a memorização [...] Este modelo teórico também foi aplicado a outros contextos, como à Escandinávia Medieval, sempre procurando explicar a origem de fontes literárias enquanto narrativas criadas por formulações poéticas durante a oralidade. [...] A questão básica era tentar entender como a poesia seria transmitida antes da escrita, qual a sua audiência e quais eram as fórmulas para sua composição. Este pesquisador definiu alguns parâmetros para a poesia nórdica pré-cristã, um pouco diferente da tradição literária germânica continental, que seria: uma poesia muito menos “relaxada”, repetitiva e convencional no estilo, com retórica mais sucinta e precisa, apresentando um didatismo muito mais epigramático, com tendência a uma fascinação semi-teatral na performance e com caráter fortemente dramático. O pesquisador também procurou distinguir a composição (em nórdico antigo: *yrkja*) da recitação (*flytja*, *kveða*), esta última tendendo ao improviso”. (Langer 2006: 2-3)

⁴Skalat maðr rúnar rísta, / nema ráða vel kunni, / þat verðr mörgum manni, / es of myrkvan staf villisk; / sák á telgðu talkni / tíu launstafi ristna, / þat hefr lauka lindi / langs ofrtrega fengit. (*Egils Saga*, LXXIII. apud Oliveira 2009: 48)

⁵ Respectivamente, homem do gado, o grosseiro, o gritador, o mosca de cavalo, guardador de concubinas, o fedorento, o tronco, o gordo, o vadio, o de perna grande, o torto, o cinza, a tora, a baixa e entroncada, a de perna gorda, a de nariz rústico, a barulhenta, a servente, a cabide de madeira de carvalho, vestida em trapos e a manca.

⁶ Respectivamente, homem, o forte, o dono de terras, homem livre, o artesão, o de ombros largos, soldado de cavalaria, o de barba feita, o dono de casas, o proprietário de fazenda, o de barba bem cuidada, homem, mulher de valor, noiva, a magra, a orgulhosa, a honesta, mulher, a orgulhosa, esposa, a tímida e a cheia de graça.

⁷ Respectivamente, filho, criança, descendente, herdeiro, filho, descendente, menino, filho, descendente, parente, filho de nascimento nobre.

⁸O quinto é *Glaðsheim* (“Lugar de Alegria” este é o palácio de Odin e aparece como quinto pois é o quinto de uma sequência onde o autor descreve os palácios dos deuses), e *brilhante dourado ali / Fica Valhall* (“Salão dos Mortos”) *estiradamente largo*. / *E lá Othin cada dia seleciona / os homens que caíram na luta*. / 9. *Fácil é de saber para ele que à Othin / Vem e observa o salão; / As suas vigas são lanças, de escudos é o telhado, / nos seus bancos armaduras estão espalhadas*. / 10 *Fácil é de saber para*

ele que à Othin / Vem e observa o salão; / Lá suspende um lobo pela porta ocidental, / E por cima dele uma águia paira. (provavelmente o lobo e a águia são figuras esculpidas) [...] 18. Em Eldhrimnir (“Fuliginoso com Fogo”, a grande caldeira de Valhall) Andhrimnir (“A Face Fuliginosa”, o cozinheiro dos deuses) cozinha / Saehrimnir (“O Enegrecido”, o javali de Odin, que todo dia sacia a fome dos guerreiros e durante a noite torna-se inteiro novamente, para ser cozinhado novamente no próximo dia) ferve a carne, - / a melhor das comidas, mas poucos homens sabem / em que passagem os guerreiros festejam. / 19. Freki e Geri (“O Ganacioso” e “O Voraz”, são os lobos de Odin) Heearfather (Odin) alimenta, / o lutador muito afamado da velhice: / Mas no vinho sozinho o deus enfeitado por arma, / Othin, faz para sempre viver. / 20. Por cima de Mithgarth (“O Lar-Médio”, a terra dos humanos), Hugin e Munin (“Pensamento” e “Memória”, os corvos de Odin) ambos cada dia se põe a voar; / por Hugin temo que não retorne à casa, / Mas por Munin minha preocupação é maior. / 21. Rugidos barulhentos vêm de Thund (“O Rugido”, o rio em volta de Valhall), e o peixe de Thjothvitnir (“O Lobo Poderoso”, no caso o “peixe de Thjothvitnir” refere-se ao sol. A passagem faz referencia ao lobo que persegue o sol) / Jovialmente passa pela inundação; / Parece difícil ao anfitrião dos mortos / vencer a torrente selvagem. / 22. Lá fica Valgrind (“O Portão da Morte”, portão principal de Valhall), o portão sagrado, / E atrás estão as portas sagradas; / Velho é o portão, mas poucos lá são / Que podem contar quão bem é trancado. / 23. Quinhentas portas ali têm, / eu suponho, que nos muros de Valhall; / Oitocentos lutadores por uma porta passarão / Quando irão guerrear com o lobo (o lobo referido é Fenrir, é muito comum encontrar referencias a ele para de referir ao Ragnarok).” (tradução livre e significados apresentados pelo do autor)

⁹ Os nove mundos da mitologia escandinava apresentados por Snorri na *Edda em Prosa* são: *Asgard* (a morada dos deuses *Aesirs* – os deuses escandinavos eram divididos em duas categorias, estando os *Aesirs* em um patamar acima dos *Vanirs*), *Midgard* (terra dos humanos), *Jotunheim* (lar dos gigantes), *Vanaheim* (a morada dos deuses *Vanirs*), *Alfheim* (lar dos elfos de luz), *Muspelheim* (lar dos gigantes de fogo, comandados por *Sutr*, aquele que à tudo queimará ao fim do *Ragnarok*), *Svaltálfar* (lar dos elfos negros), *Nidavellir* (a terra dos anões) e, finalmente, *Niflheim* (os domínios de *Hel*).

¹⁰ Um aspecto interessante em *Rigsthula* aponta que na ultima casa que *Rig* visita, da linhagem dos nobres e guerreiros, as portas estão voltadas para o sul, em referencia à entrada garantida dos nobres no Valhall.