

Relações de Juventude e Morte nas *Eddas*

Flávio Guadagnucci Palamin

Resumo: Este trabalho tem por objetivo a análise de poemas da *Edda em Prosa* e da *Edda poética* que contemplem temáticas relacionadas à morte e a Juventude, buscando encontrar relações entre essas duas categorias na religiosidade da Europa Setentrional dos séculos IX ao XI. Em 1221 d.C., Snorri Sturluson escreveu a “Edda”. Este livro foi dividido em três seções; O *Gylfaginning*, que contém um apanhado de informações acerca dos relatos míticos encontrados pelo autor; O *Skáldskaparmál* e o *Háttatal*, ambos contendo as diferentes formas que o poeta nórdico (escaldo) 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 escaldo (poeta) e de que modo esse escaldo poderia exprimir tais conteúdos. Em 1643 fora encontrado o Codex Regius, manuscrito base da Edda poética que conta com 29 poemas. À Edda Poética, como conhecemos hoje, 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. De acordo com Mircea Eliade, existem duas orientações que, atualmente, os historiadores das religiões seguem: uns se interessam nas estruturas específicas dos fenômenos religiosos, esforçando-se para compreender a essência da religião, outros buscam decifrar e apresentar o contexto histórico desses fenômenos religiosos. Conforme o pensamento de Eliade, buscamos não somente compreender as estruturas míticas desses povos, mas também como elas estavam inseridas na realidade das sociedades da Europa Setentrional. Desse modo, para mostrarmos que há uma relação entre as representações de morte com a juventude no ideário religioso dos povos estudados, nossa pesquisa deu-se de três maneiras: A análise de mitos e obras literárias da época, a utilização, como fonte secundária, de análises de outros autores sobre o tema e embasamento teórico de estudiosos em religiões e religiosidades. Em nosso estudo, vimos como esses povos encaravam a morte e a fatalidade de se envelhecer e de que maneira isso estava inserido em suas sociedades, representados em seus mitos

Palavras-Chave: Mitologia, Eddas, Morte, Juventude.

Fontes e Local Histórico/Geográfico do Objeto

Em 1221 d.C., Snorri Sturluson escreveu um livro, ao qual nomeou *Edda*. Este livro consistiu em três partes; O *Gylfaginning*, que contém um apanhado de informações, colocadas em forma de prosa, acerca dos relatos míticos encontrados pelo autor; O *Skáldskaparmál* e o *Háttatal*, ambos contendo as diferentes formas que o poeta nórdico (skald) poderia utilizar-se para compor suas poesias. Desse modo, o *Gylfaginning* estaria colocado de modo a elucidar sobre os episódios e características dos seres míticos, para a utilização do skald¹. Para escrever seu livro, Sturluson se utilizou do *Codex Regius* e, supostamente, de outras fontes já perdidas. Desse modo, em referência à sua obra, foi nomeado também de *Edda* o *Codex Regius*, diferenciando os dois pela nomenclatura *poética* e *em prosa*.

Segundo Langer (2006), a *Edda Poética* é composta por trinta e cinco poemas, todos de autoria anônima, escritos entre 1170-1200, com manuscritos datados por volta de 1300. Entretanto, a ambientação desses mitos 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 skald para skald, até sua conservação em manuscritos.

Quanto ao fato de usarmos estas fontes para pensarmos a religiosidade dos guerreiros de povos e regiões diferentes em conjunto, - apesar de Boulhosa (2004, p.17) afirmar da *pluralidade de tradições religiosas e mitológicas* que se deve considerar ao buscar vestígios de um pensamento religioso específico – diversos pesquisadores (Boulhosa, Dronke e Langer, por exemplo) usam as *Eddas* (fontes islandesas) para remontarem a religiosidade escandinava, germânica e viking, mostrando que, apesar da pluralidade apresentada por esses povos, as semelhanças em suas religiosidades são muitas.

O período que estudamos é o da chamada Era Viking, que *teve início antes de 800 d.C. e estendeu-se por mais de dois séculos* (BRONSTED, 2004, p.9), durante esse período se deu a expansão do território viking e o conhecimento de sua existência à outras culturas. Formados por variadas tribos vindas principalmente da Escandinávia, os vikings tinham em comum suas crenças religiosas. (BRONSTED, 2004, p.247), Há de se deixar claro que não desconhecemos as diferenças de cultos e rituais dessas áreas, e muito menos as deixamos de lado por conveniência. Nosso objetivo é, necessariamente, analisar os mitos semelhantes dessas regiões, aqueles que apresentam as formas que analisamos.

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

Sturluson nos conta a história de quando Thor sai em uma viagem ao reino de gigantes Útgardr. Lá, Thor é submetido á uma série de desafios, dentre esses desafios ele deve enfrentar uma velha gigante, Elli, em um duelo o qual perde vergonhosamente. Entretanto, na realidade, por magia de Útgarda-Loki, a gigante que Thor enfrentara era ninguém menos que a própria velhice, e que portanto, diz Útgarda-Loki, ninguém poderia vencê-la. (STURLUSON, 2006, p.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 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, p.61).

Thor é o deus que melhor representa o ideal do guerreiro viking, sempre em busca de aventuras e batalhas; 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, Thor, foi capaz de derrotar a velhice, representada na forma de

Elli. Sua derrota perante a velhice comprova a inevitabilidade de envelhecer e, conseqüentemente morrer, tanto aos mortais quanto aos deuses.

Em outro mito nos é apresentado às *maçãs da juventude* (STURLUSON, 2006, p.39), as quais Loki é forçado por um gigante a roubá-las junto 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, p.32-33).

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

Envelhecimento e Velhice, Aspectos Representados em Beowulf

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. Beowulf chega ao reino de Hrothgar e se oferece para derrotar o monstro. Após a derrota do monstro Grendel pelas mãos de Beowulf dá-se início o reinado de Beowulf, e durante cinqüenta 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.

Na tese de Elton Oliveira Souza Medeiros (2006, p.96-115), é abordada a figura do rei no poema *Beowulf*. Além da figura do rei como líder militar, vemos também a necessidade do mesmo possuir qualidades idealizadas como sabedoria, coragem, habilidade política e eloqüência (MEDEIROS, 2006, p.96; 99). Vejamos então a forma como os reis Hrothgar e Beowulf são apresentados. *O rei dos dinamarqueses, Hrothgar, é um homem de certa idade quando Beowulf chega a sua corte 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. Beowulf começa seu reinado jovem, mas nem por isso deixa de ser considerado sábio. Possui todas as qualidades de um bom rei. E o que nos é de grande importância,

Segundo a história, os geats viveram por mais de cinqüenta 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, p. 115, grifo nosso).

A Função do Valhall e Odin como Deus dos Mortos

Antes de discutirmos sobre o Valhall, temos que ter em mente 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, p.65). Desse modo, optamos por trabalhar com dois desses mundos, no caso *Hel* e o *Valhall*.

Começaremos com duas passagens de narrativas míticas, para apresentar a função do Valhall e 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 da Europa

Setentrional, 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 em busca de ressuscitar uma volva (vidente) a fim de saber as coisas do passado presente e futuro. Ao longo de suas revelações a volva mostra ao deus que tem conhecimento de como se deu a criação do mundo e do que acontece nesse momento. Ao final expõe-lhe da fatalidade do Ragnarok, evento no qual deuses e gigantes se enfrentarão em uma ultima 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, o deus, auxiliado pelas valquírias, escolheria, dentre os mortos em batalha, os guerreiros de maior valor para lutarem ao seu lado no Ragnarok. (THE POETIC EDDA, 2004, p.1-27).

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 à 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.

Quanto a Odin, dentre os deuses do panteão nórdico, ele é o supremo: uma figura magnífica, dominadora, demoníaca e sádica. Em sua busca por sabedoria Odin enforca-se, 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 mundos, 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 à 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 favorável em uma batalha a qualquer momento. (BRONSTED, 2004, p.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 a 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 exercito 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 morreram valorosamente em batalha. *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, p.249).

Quanto a escolha daqueles que entrarão em Valhall, pode-se entender que Davidson e Morin compartilham idéias semelhantes, mas com uma diferença: ambos consideram o Valhall como o paraíso dos escolhidos, entretanto Morin somente considera os escolhidos como os líderes, príncipes e reis – *Os paraísos são transposições ideais da vida da classe*

dominante (MORIN, 1997, p.138) -, ao passo que Davidson avalia que àquele 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, p.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 da mesma, 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 (2004, p.261) 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, p.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, p.261).

Para o autor, 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) da Europa Setentrional.

Acerca da diferença de ritos e crenças fundadas em diferentes classes sociais,

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 ultima iam também as mulheres que morriam. Presumivelmente, todos os criminosos proscritos e covardes iam para Hel” (BRONSTED, 2004, p.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 da Europa Setentrional. Assim como analisa Davidson (1968, p.102), as referencias que temos dos domínios de Hel são vagas - na verdade, aparecem somente no livro de Sturluson cuja fonte utilizada para tanto mostra-se como uma daquelas que se perderam – o que temos mais 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 “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 contraria 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 à Hel. Se não temos uma narração detalhada de como era o local, temos histórias da deusa e das jornadas até ela. Sabemos também que Hel é uma dos filhos de Loki, uma das três monstruosidades daquele que trará o fim dos tempos. Resumindo, são muitas as idéias negativas que remetem à Hel.

Definição do “Duplo”

Émile Durkheim, em *Formas Elementares da Vida Religiosa*, utilizando-se das concepções de Tylor e Spencer (DURKHEIM, 1996, p. 35), apresenta-nos o conceito de duplo. Segundo o autor “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.” (DURKHEIM, 1996, p.35). Desse modo, uma vez estando em estado de sono, o homem se desprenderia do corpo, indo à 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, p.36).

Sendo assim, conforme essas experiências eram repetidas, a idéia de que cada homem possui em duplo se torna plausível, para o homem que desconhece todas as razões biológicas e psicológicas do sonho. Cabe-se salientar que nem todos os sonhos eram considerados como manifestações do duplo. Entre os melanésios, por exemplo, somente os sonhos que *impressionavam fortemente a imaginação* seriam manifestações do duplo. (DURKHEIM, 1996, p.47)

Esse duplo, dotado de uma plasticidade, maleabilidade, mobilidade, (DURKHEIM, 1996, p.36) sai do corpo, através de 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, fosse ferimentos ou envelhecimento. (DURKHEIM, 1996, p.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, p.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 o sono como pequenos espaços de tempo onde o duplo se desprende do corpo, é na morte, tida como um sono prolongado, que o duplo livra-se do corpo definitivamente. *Inclusive, uma vez destruído o corpo – e os ritos funerários tem em parte por objeto apressar essa destruição -, a separação é tida necessariamente por definitiva.* (DURKHEIM, 1996, p. 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 à 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 possuiaria. 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, p.64).

Discussão

Acabamos de mostrar os principais mitos e teorias que nos utilizamos para obter nossas conclusões. Com eles em mente, faremos nossas discussões mostrando como essas representações estão ligadas com a questão da morte e da juventude.

O que vemos na viagem de Thor à Utgard e no roubo das maçãs da juventude são representações do pensamento da sociedade, tanto quanto a inevitabilidade de envelhecer, como da ânsia de se manter jovem. Ou mesmo na lenda de Beowulf, onde o rei Hrotgar tem suas forças extinguidas pela velhice e não consegue proteger seu povo. Beowulf chega em cena jovem, solucionando os problemas do reino de Hrotgar, entretanto, a velhice chega à 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 ao vermos a descrição do Valhall. Podemos concluir que era de grande interesse do guerreiro em adentrá-lo. Entretanto, devido à premissa de que deveria morrer em batalha, 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 comprovado, também, fora do sistema religioso; Em uma comunidade viking guerreira de Jomsburg, existiam regras rígidas, entre elas: *nenhum homem poderia entrar para essas campanhas se tivesse mais de cinquenta anos ou menos de dezoito* (DAVIDSON, 2004, p.57). Tendo o envelhecimento como um processo que extingue as forças, e a infância como uma idade onde 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 esta no seu ápice de força e vitalidade. Desse modo, um bom guerreiro seria aquele que estivesse nessa faixa etária, ou pelo menos com as características dela.

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 (DURKHEIM, 1996, p.49). O que queremos mostrar é que em outras sociedades existiam crenças de que o duplo envelhecia e, uma vez velho, não teria o mesmo valor que teria jovem. Acerca disso está 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, p.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 da Europa Setentrional. 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 ponto a ser debatido é exatamente a questão do duplo; se é o duplo que adentra no Valhall e lá fará parte do exercito 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 desprende. Afinal, os duplos “perpetuam para além da morte, suas atividades próprias, seu tipo de vida”. (MORIN, 1997, p.138)

Ao discutirmos sobre a cremação, veremos outra característica envolvendo a trajetória do duplo, ao mesmo tempo em que continuaremos a ver as questões da conservação do duplo. A cremação nada mais é do que uma forma de se apressar o rompimento do duplo com o corpo, e, desse modo, impedi-lo de sofrer as decomposições da carne. *O individuo exprime sua tendência a salvar sua integridade além da decomposição* (MORIN, 1997, p.133)

Na Escandinávia era comum a cremação e, em alguns casos, os corpos eram cremados em um barco, em direção ao Valhall (o Valhall estaria ao sul, um detalhe interessante quando vemos em Rigsthula que na última 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). Podemos ver nisso varias idéias, uma, de ajudar o duplo em sua viagem, outra, de que realmente acreditavam no 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, p.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, 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. Alegrem-se, beberei cerveja no assento de honra dos Esirs. Os dias de minha vida acabaram. Eu morro rindo. (DAVIDSON, 2004, p.127)

Eliade, ao abordar (1992, p.94-6) sobre a morte-renascimento, aponta primeiramente sobre a morte e o renascimento em vida, utilizando-se dos ritos de iniciação, e posteriormente sobre o renascimento espiritual. Mostrando-nos o exemplo indiano de sacrifício, Eliade propõe que o sacrificante consagra-se para *alcançar, após a morte, o Céu, a morada dos deuses ou a qualidade de deus* (ELIADE, 1995, p.95).

Desse modo, considerando a idéia de bela-morte de Morin que fora apresentada vemos que o guerreiro da Europa Setentrional realmente não teme a morte, não pode temê-la, pois se o fizer não alcançará o renascimento espiritual que deseja, ao lado de Odin em sua morada, o Valhall.

Morin usa o termo “bela-morte” para tratar da questão do suicídio, com o intuito de alcançar o paraíso. Entretanto, o termo não se aplica devidamente ao nosso problema, da maneira como é proposto pelo autor. Faremos aqui uma apropriação do conceito de Morin 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, com ela sua honra seria garantida. Entretanto se, dada a inevitabilidade da morte, a última honra do guerreiro ali se daria; morrendo sem medo e louvando o nome de Odin, o guerreiro passaria o resto de sua “morte” lutando, treinando para o Ragnarok.

Tal pratica, 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, p.198)

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

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 da Europa Setentrional, Yggdrasil, transpassado por sua lança e ali ficou por nove dias sem beber ou comer. Até que em sua frente apareceram as runas - um tipo de alfabeto com poderes mágicos. Desse modo, os sacrifícios oferecidos à Odin eram, em comum, realizados por enforcamento ou transpassando a vítima com uma lança.

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, não com *vontade* de morrer.

Portanto, falta-nos uma teoria que mostre que o guerreiro da Europa setentrional dos séculos VIII 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 da Europa Setentrional. Eles assumem a morte como algo inevitável, assim como a velhice, e seus anseios se mostram nos relatos míticos que nos deixaram.

Desse modo, é certa a mortalidade enfrentada pelos deuses, tendo em vista que envelhecem e que de nada adiantaria ter vida eterna tendo um corpo decadente. Além disso, confirmamos esta afirmação vendo o mito do Ragnarok, onde desde o princípio se torna claro à Odin que ele e os outros deuses terão um fim

A violência e as batalhas estavam sempre presentes na vida dos homens do período pagão no norte da Europa. (DAVIDSON, 2004, p.39). Concluímos, portanto que também se encontravam cercados e aflitos pela morte e a encaravam de maneira singular. Assim como o provérbio apresentado no havalmaal, mesmo que considerarmos o homem camponês, “Um homem não deve se afastar uma polegada se duas armas quando nos campos, pois ele nunca sabe quando precisara de sua lança” (BRONSTEED, 2004, p. 230)

Desse modo, “*A literatura heróica é baseada em uma sociedade inquieta, acostumada à violência e à brevidade da vida.*” (DAVIDSON, 2004, p. 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 a velhice, seria morto ou substituído antes disso. Câmara discorre sobre o poder real anglo-saxão, e utiliza-se de 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”. (CÂMARA, 2003, p.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 em seu 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 à Odin representa o sucesso na batalha, por mais que por vezes seja considerado traiçoeiro e de não confiança (DAVIDSON, 2004, p.41), devemos entender a recorrência à Odin em busca da vitória no campo de batalha. Por mais que não obtenham sucesso em batalha - entra aí a figura de Odin como deus dos mortos -, pelo fato de estarem lutando em seu nome, receberão sua acolhida em Valhall. Desse modo vemos no culto à Odin, sua dupla caracterização (deus das batalhas e deus dos mortos).

Conclusão

A partir do estudo dos mitos apresentados, foi possível compreender e aprender algo novo sobre os povos da Europa Setentrional 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 pudemos trazer esses pensamentos para nossa sociedade contemporânea.

Não envelhecer é não morrer (MORIN, 1997, p.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 povos da Europa Setentrional de mais de quinze séculos atrás continuam permeando nossa sociedade; assim como Morin comenta de um garoto que decide nunca se barbear, para não ter barba e com isso não chegar a velhice (MORIN, 1997, p.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 nada mais são que a realização do intento do homem contemporâneo de desenvolver medicamentos ou processos que retardem a velhice. E, tanto eles conheciam a fatalidade da morte quanto nós a conhecemos, a luta que travamos contra ela, *não é uma luta para vencer a morte, e sim para enganá-la*. (MORIN, 1997, p.321).

Referências:

BOULHOSA, Patrícia Pires. Breves Observações Sobre *Edda* em Prosa. *Brathair* 4 (1), 2004: 13-18. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/08/2008, 14:50.

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

CÂMARA, Jorge Ricardo C. de C. R. da. *Brathair* 3 (1), 2003: 18-30. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/08/2008, 14:30.

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.

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

DURKHEIM, Émile, *As formas elementares da vida religiosa*. O sistema totêmico na Austrália. trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996. (Coleção Tópicos).

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

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. S/D

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

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, RJ: Vozes, 2000.

LANGER, Johnni. Midvinterblot: O Sacrifício Humano na Cultura Viking e no Imaginário Contemporâneo. *Brathair* 4 (2), 2004: 61-85. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/08/2008, 14:20.

LANGER, Johnni. *Mythica Scandia*: Repensando as Fontes Literárias da Mitologia Viking. *Brathair* 6 (2), 2006: 48-78. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/08/2008, 14:10.

LANGER, Johnni. Religião e Magia entre os Vikings: Uma Sistematização Historiográfica. *Brathair* 5 (2), 2005: 55-82. (<http://www.brathair.com>) acesso em 13/08/2008, 15:00.

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*. São Paulo, 2006. Dissertação (Mestrado em História), Universidade de São Paulo.

MORIN, Edgar. *O Homem e a Morte*, Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997.

PACCOLA, Marilene Krom. *Leitura e Diferenciação do Mito*, São Paulo: Summus, 1994.

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

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

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

ⁱ 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, P.13-18).