

Ragnarøk: alternativas de interpretação da escatologia escandinava

Ragnarøk: alternative interpretations of the Scandinavian eschatology

Fábio L. Stern*
caoihim@gmail.com

Resumo: O presente estudo objetiva apresentar outras perspectivas de interpretação ao Ragnarøk, o mito escatológico escandinavo, no lugar à teoria comum de que ele seria uma narrativa da suplantação da religião nórdica pelo cristianismo. Após introduzir a cosmologia nórdica e o mito do Ragnarøk, as discussões elaboradas por autores que destoam do lugar comum sobre a interpretação desse mito são apresentadas. Foram identificadas duas linhas de análise: uma que considera a narrativa mítica do Ragnarøk uma alegoria a eventos históricos do passado, e outra que considera a narrativa mítica do Ragnarøk como um alerta aos perigos de se ir contra os valores da sociedade nórdica.

Palavras-chave: Mitologia nórdica. Fim do mundo. Fim dos tempos. Cosmologia nórdica.

Abstract: This study aims to provide other perspectives of interpretation of Ragnarøk, the Scandinavian eschatological myth, instead of the common theory that it is a narrative about the replacement of the Norse religion by Christianity. After entering the Norse cosmology and Ragnarøk myth, we present the discussions developed by authors who diverge from the common place concerning the interpretation of this myth. We identify two lines of analysis: one that considers the Ragnarøk mythical narrative an allegory of historical past events and another that considers the Ragnarøk narrative as a warning of the dangers of going against the values of the Norse society.

Keywords: Norse mythology. End of days. End time. Norse cosmology.

INTRODUÇÃO

Imagine uma religião onde os deuses não são imortais. Isso pode soar estranho, mas no caso da antiga religião escandinava, cujos fragmentos estão contidos no que chegou até nós da mitologia nórdica, os deuses se ferem, podem envelhecer e estão submetidos ao inevitável fim dos tempos, que levará tudo, inclusive eles próprios, à morte. Esse evento é o Ragnarøk, traduzido livremente como “o destino dos deuses”.

Narrado tanto na Edda em Verso quanto na Edda em Prosa, as duas principais fontes dessa mitologia, o Ragnarøk aparece, em especial, no poema *Völuspó*, da Edda em Verso (Larrington, 2014), e no *Gylfaginning*, o primeiro livro da Edda em Prosa

* Doutorando em Ciência da Religião (PUC-SP). Bolsista da CAPES.

(Snorri, 1993). Além disso, Jansson (1987) e Pluskowski (2003) citam artefatos, datados dos séculos X e XI, que são considerados representações iconográficas do evento.

No que diz respeito aos estudos acadêmicos, o lugar comum é considerar que esse mito foi influenciado pela chegada do cristianismo ao norte da Europa:

A maior relevância metodológica às considerações presentes [as possíveis influências cristãs na mitologia nórdica] está na questão de até que ponto essa mitologia foi uma resposta a uma crise. Em outras palavras, o cristianismo deveria ser considerado não como uma fonte hipotética de “influências”, mas como a causa das crises internas nas culturas não cristãs que ele confrontou. Dessa forma, a mitologia da “ruína dos deuses” pode ter se desenvolvido como uma expressão do sentido de condenação que engoliu a cultura nórdica original como resultado de sua desintegração sob o impacto do cristianismo triunfante (Werblowsky, p. 2836, tradução minha).

No entanto, essa é uma dedução, visto a carência de evidências não permitir concluir, com certeza, que o Ragnarøk seja simplesmente a mitologização da queda do paganismo nórdico. A data e as autorias originais da Edda em Verso são desconhecidas, estimadas de antes da Edda e Prosa (Larrington, 2014). Ao passo que a Edda em Prosa possui um único organizador (Snorri Sturluson) e é posterior à chegada do cristianismo na Escandinávia no século X, cada poema da Edda em Verso possui autoria individual; alguns são contemporâneos da Edda em Prosa, mas outros são anteriores à conversão. Isso é relevante porque é considerado que o poema Völuspó, a principal fonte na Edda em Verso, seja do século IX (Lassen, 2011), no limite da cristianização escandinava.

Além disso, o próprio termo “religião” não existia antes do cristianismo na Escandinávia. A dimensão religiosa era interligada aos atos jurídicos, ações sociais e comportamentos, ao ponto de que a noção de pertencimento e identidade nórdica lhes era dissociável.

As fontes nórdicas – quando se sentia a necessidade de usar um termo para a antiga religião – usam expressões como *forn siðr*, “costume antigo”, ou *heiðinn siðr*, “costume pagão”. A mudança de religião foi chamada de *siðaskipti*, “mudança de costume” (Andrén, Jeenbert, Raudvere, 2004, p. 12, tradução minha).

Essa concepção perpassou as sociedades nórdicas como um senso de tradição, motivo pelo qual muito do que hoje é entendido como religião nórdica continuou coexistindo nas sociedades escandinavas como “costumes”, mesmo após a cristianização.

Por isso, a morte de deuses e a narrativa nórdica bélica, repleta de invasões, pilhagens e exílios, poderia também ser alegorias a outros aspectos da vida nórdica, como suas expansões, relações comerciais e conflitos com outros povos. O objetivo do presente trabalho é, justamente, explorar essas outras perspectivas. Primeiramente será apresentada a cosmologia nórdica e a concepção de morte na sociedade escandinava, para posteriormente apresentar o mito do Ragnarøk propriamente dito. Ao final, as discussões elaboradas por outros autores, que destoam do lugar comum de interpretação desse mito, serão apresentadas.

COSMOLOGIA NÓRDICA

De acordo com as Eddas (Snorri, 1993; Larrington, 2014), as deidades nórdicas são divididas em castas, organizadas por panteões que possuem atributos próprios. Quase todos os deuses mais famosos fazem parte do panteão dos *æsir* (*óss*, no singular), divindades bélicas que moram em Ásgarðr, o reino mais acima do cosmos nórdico, de onde governam sobre toda a existência.

Essa posição prestigiada é compartilhada com outro panteão: os *vanir* (*vanr*, no singular). Apesar de alguns *vanir* conviverem com os *æsir* em Ásgarðr, os *vanir* são oriundos de um local mítico distinto, chamado Vanaheimr. A posição exata de onde fica Vanaheimr não é clara, mas sua existência é atestada em fragmentos das Eddas (Snorri, 1993; Larrington, 2014) e na Heimskringla (Snorri, 2009).

Os *vanir* conquistaram o direito de coabitar Ásgarðr após uma guerra contra os *æsir*, desencadeada pela tentativa dos *æsir* integrar a deusa *vanr* Gullveig/Heiðr, a deificação do ouro, ao seu panteão (Lindow, 2001). Na Heimskringla, a guerra começou com Óðinn liderando um grande exército vindo da Ásia para atacar Vanaheimr. Os guerreiros *vanir* se defenderam da invasão, e o embate causou perdas imensas a ambos os lados. Eventualmente eles se cansaram da guerra e um tratado de paz foi forjado, celebrado com trocas de reféns (Snorri, 2009). A Edda em Prosa narra que ao fim da guerra, Óðinn foi questionado se seria melhor pagar despojos ou todos os deuses receberem tributos (Larrington, 2014). Lindow (2001) interpreta essa passagem como um indício de que Ásgarðr deveriam ser compartilhado com os *vanir*. “A mudança de ‘*æsir*’ para o [termo] inclusivo ‘*todos os deuses*’ poderia indicar um movimento frente a uma comunidade envolvendo *æsir* e *vanir*” (Lindow, 2001, p. 52, tradução minha).

Além dos *æsir* e *vanir*, há também os *jotnar* (*jotunn*, no singular), divindades que viviam originalmente em Ásgarðr, mas foram expulsas pelos *æsir*. Nas Eddas, as interações entre os *jotnar* e os outros deuses são recorrentes, e os *jotnar* são descritos como opositores à supremacia *æsir*, visto que foram banidos de seu lar por eles, vivendo hoje a duras penas em um reino rochoso chamado Jotunheimr, sem campos cultiváveis, subexistindo da pesca e caça (Snorri, 1993; Larrington, 2014). É presumida uma guerra entre os *jotnar* e Ásgarðr. No entanto, há algumas passagens em que *jotnar* aparecem como amigos, conselheiros, amantes, e até mesmo parentes de vários *æsir*.

Æsir, *vanir* e *jotnar* são as principais raças da mitologia nórdica, coabitando um universo dividido em nove reinos; três dos quais já foram apresentados: (1) Ásgarðr, a morada dos *æsir*; (2) Vanaheimr, o lar original dos *vanir*; e (3) Jotunheimr, a gélida terra infértil dos *jotnar*. Há além desses (4) Álfheimr, habitado por fadas e elfos, (5) Niðavellir, morada dos anões; e (6) Miðgarðr, o centro do mundo, onde vivem os seres humanos. Por fim, o submundo é dividido em duas regiões: ao sul (7) Múspellsheimr, formada por fogo e lava, habitada por seres ígneos; e ao norte o gélido (8) Niflheimr, em cujo centro repousa o palácio de (9) Hel (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Esses reinos são interligados por Yggdrasill, um freixo gigantesco cujos ramos e raízes perpassam os nove mundos. Como a árvore da vida, conquanto perdurem, seus galhos sustentam a existência (Larrington, 2014; Snorri, 1993). Seu papel cosmológico é central: “os deuses se encontram diariamente perto da árvore para julgar os assuntos mundanos” (Sullivan, 2005, p. 6440, tradução minha), e a própria Bifrøst, ponte de arco-íris que liga Miðgarðr (reino dos humanos) e Ásgarðr (reino dos deuses), parece levar ao freixo, segundo o poema Grímnismál, da Edda em Verso (Larrington, 2014)

A noção de tempo e o cosmos também são deificados. Nas duas Eddas, a divindade temporal mais citada é Nøtt, a noite (Snorri, 1993; Larrington, 2014). Dela, a própria personificação do planeta nasceu: Jorð (Snorri, 1993). E Dagr, o dia, é seu filho. Já o sol e a lua foram moldados com fagulhas do fogo de Múspellsheimr. Originalmente eram estáticos no céu, mas passaram a ser guiados por um casal de irmãos que foram batizados como Sól e Máni (literalmente “sol” e “lua”). Os *æsir* consideraram isso uma arrogância, visto que o sol e a lua são criações divinas, e puniram o pai das crianças, separando-o de seus filhos, colocando-os no céu para servirem aos astros (Snorri, 1993). Para garantir que cumprissem seu papel, lobos famintos foram lançados sobre eles.

Assim, Sól e Máni fogem em carruagens todo o dia, e em sua fuga, levam o sol e a lua pelo firmamento (Snorri, 1993; Larrington, 2014).

Por fim, é importante explicar a noção de destino. Diferente de outros sistemas religiosos, onde os deuses são a principal potência do futuro, na cosmologia nórdica todos os seres, inclusive as divindades, estão subjulgadas à sina das *norns*. *Norns* são uma raça feminina misteriosa, que age nos bastidores mitológicos regendo o destino. As três mais conhecidas são Urðr, Verðandi e Skuld, regentes do destino do mundo. Elas traçaram o Ragnarøk, mas diariamente aspergem sobre os ramos de Yggdrasill uma poção, feita de argila branca e a água de Urðarbrunnr, para retardar o evento (Snorri, 1993). Além delas, várias *norns* não nomeadas são citadas, usualmente relacionadas à duração da vida e o momento exato da morte dos habitantes dos nove mundos. Na Edda em Verso é dito que cada criança recebe, ao nascer, a visita de *norns* boas e más, que lhe concedem bênçãos ou maldições para toda a vida (Larrington, 2014).

Os deuses frequentemente buscam conselhos das *norns*, mas poucos podem, de fato, prever o destino. As deidades que são descritas como conhecedoras do destino são os soberanos dos *æsir*: Óðinn e Frigg. Parte desse conhecimento deriva de Hliðskjálf, um trono em Ásgarðr de onde se pode ver o que ocorre nos nove mundos. Porém, saber o futuro não lhes torna menos impotentes frente ao destino. Nos mitos, Frigg chorou a morte de seu filho Baldr, a qual tentou evitar em vão, e se enlutará também por seu esposo Óðinn, descrito nas Eddas negociando o Ragnarøk com diversas figuras-chave, mas sem conseguir impedi-lo em definitivo (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

PÓS-MORTE NA RELIGIÃO NÓRDICA

Como a existência é dividida entre os nove mundos, diversas possibilidades de destino no além-vida são vislumbradas. A vida é vista como uma residência temporária nesses reinos, cuja pertença usualmente se dá pela raça de nascimento: os humanos nascem em Miðgarðr, os anões surgem em Niðavellir, os elfos em Álfheimr etc. Segundo Gräslund (2000), acreditava-se que no último suspiro, o “princípio de vida” de cada mortal evapora, transformando-se em “fonte de vida”. Essa “fonte de vida” é o que, então, viajaria entre o cosmos, cruzando os reinos para alcançar os deuses.

O “princípio de vida”/“fonte de vida” é o que compreende as emoções e a vontade de cada ser. Localiza-se no próprio corpo, e só pode se libertar e começar sua

jornada ao além-vida quando o corpo é destruído (Gräslund, 2000). Porém, caso os rituais fossem negligenciados, acreditava-se que a “fonte de vida” permaneceria presa ao cadáver, transformando-o em um *draugr* (alma-penada) (Morris, 2005).

Com a observância dos ritos fúnebres, o “princípio de vida”/“fonte de vida” se deslocaria entre os mundos, e “[...] como alguém morreu e os rituais em torno da morte determinariam como a pessoa falecida se sairia na outra vida” (Morris, 2005, p. 167, tradução minha). O objetivo dos funerais escandinavos era garantir que ao menos o mesmo *status* social do morto fosse reproduzido no além-vida. Mesmo os deuses, que não são imortais, fazem essa jornada ao morrerem, destacando-se o caso de Baldr, cujo mito narra sua descida de Ásgarðr ao submundo após seu falecimento (Snorri, 1993).

Os dois ritos funerários mais comuns eram a pira e o enterro, sendo a pira o método preferido pelo entendimento de que a fumaça ajudaria na elevação da “fonte de vida”. Os objetos que o morto deveria utilizar no além-vida eram sepultados junto dele, seguindo o mesmo padrão ritualístico de seu funeral. Em outras palavras, caso o morto fosse ser cremado, esses objetos deveriam ser lançados em sua pira (Gräslund, 2000).

Após os ritos, os falecidos passariam então a habitar lugares distribuídos pelos nove mundos, de acordo com seu valor. Dos destinos possíveis, os três mais citados nas Eddas são o palácio de Hel, no submundo, e os salões de Sessrúmnir e Valhøll, em Ásgarðr. Em suma, os que morrem em batalha – o tipo de morte mais honroso – são resgatados pelas *valkyrjur*, deusas amazonas que cavalgam no ar. A melhor metade dos guerreiros escolhidos pelas *valkyrjur* é enviada a Valhøll, para compor o exército pessoal de Óðinn. A outra metade vai a Sessrúmnir, e fica ao encargo de Freyja, a principal deusa do panteão *vanir* (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Ainda que haja poucas informações sobre Sessrúmnir, Valhøll é descrito com detalhes nas Eddas, visto ser a morada daqueles que lutarão ao lado de Ásgarðr na batalha final do Ragnarøk. Ali, os guerreiros caídos passam os dias treinando e as noites festejando em banquetes com carne de javali e hidromel, servidos pelas *valkyrjur* ao som da música do deus Bragi. O Grímnismál, da Edda em Verso, descreve Valhøll como um local dourado, com 540 portas em cada qual podem passar 800 guerreiros por vez (Larrington, 2014); número esse que, se considerarmos o sistema de contagem germânico antigo, equivaleriam a 640 portas e 960 guerreiros (Lindow, 2005b).

Mas como a maioria da população não era guerreira, era-lhes negada a entrada em Ásgarðr no além-vida. Aos que morrem de doença ou velhice, resta o gélido palácio de Hel, governado por uma *íviðja*¹ de mesmo nome (Snorri, 1993). Enquanto o caminho até Valhöll e Sessrúmnir é guiado pelas *valkyrjur*, os que têm como destino final Hel fazem a travessia sozinhos. Essa teoria é sustentada por achados arqueológicos em cemitérios escandinavos, que demonstram cadáveres sepultados com armas, armaduras, comidas e outros artefatos para ajudá-los na difícil jornada (Morris, 2005).

Segundo a Edda em Verso, Hel fica no centro de Niflheimr, a porção sombria do submundo escandinavo. Na estrada que leva ao palácio é encontrado Garmr, o melhor cão de caça dos nove mundos, guardando seus portões (Larrington, 2014). Na Edda em Prosa é descrito que para alcançar Hel os mortos precisam atravessar uma ponte dourada sobre o Gjöll, rio congelante, repleto de navalhas, que separa o reino dos vivos do reino dos mortos. A ponte é guardada pela *íviðja* Móðguðr, que permite que os recém-mortos atravessem, desde que lhe digam seu nome (Snorri, 1993). Não está claro na Edda, mas é presumido que Móðguðr garanta que aqueles que cruzarem a ponte não consigam mais voltar, o que seria o mesmo que retornar à vida.

Uma vez alcançado o palácio, o que se veria, de acordo com a Edda em Prosa, seriam enormes paredes, mansões, salões e portões pesados. Esse palácio é governado por uma mulher, uma *íviðja* que também se chama Hel, descrita com a tez metade preta e metade cor-de-pele, e que se alimenta de “fome” usando um talher também chamado “fome”² (Snorri, 1993). Isso poderia nos levar a pensar que Hel é um lugar de miséria. Porém, quando da sua morte, Baldr foi recebido com um grande banquete, organizado pela própria governanta, abrindo margem a outras interpretações.

Há muita discussão sobre a visão de Hel como um lugar de punição, como o inferno abraâmico. Apenas na obra de Snorri, posterior à cristianização, Hel é descrito como um local para pessoas malvadas. Na Edda em Verso não se encontra qualquer referência similar. Ao contrário, toda a previsão do Ragnarøk no Völuspó é feita por uma *völva* que habita Hel. Do mesmo modo, no poema Baldrs Draumar é uma *völva* de Hel quem fala a Óðinn sobre o destino de Baldr (Larrington, 2014). As *völur* (*völva*, no singular) são profetisas xamãs de grande estima na mitologia nórdica, que não eram

¹ *Íviðja* é o feminino de *jötunn*. Em outras palavras, é a fêmea da raça dos *jötnar*.

² São utilizados sinônimos na obra original: *hungr* para o nome da comida, e *sultr* para o nome do talher. Ambos podem ser traduzidos igualmente como “fome” na língua portuguesa.

temidas pela população, muito menos vistas como más. Por isso, o simples fato de haver *vǫlur* em Hel demonstra que o reino não possui uma natureza intrinsecamente má.

Fontes mais antigas tendem a esboçar uma imagem mais neutra de Hel. “Quanto mais a fundo nos é permitido penetrar na antiguidade, menos infernal e mais divina Hel pode parecer” (Grimm, 1882, p. 315, tradução minha). Grimm descreve Hel como uma deusa cujo atributo original era cavalgar pelos reinos coletando as almas dos mortos, exercendo a função que, posteriormente, foi atribuída às *valkyrjur*. Não só isso, quanto mais se volta no tempo, menos se pode notar uma figura personificando o submundo nórdico. Segundo Ellis (1968) e Lindow (2001), referências a Hel como uma pessoa, e não apenas um lugar, são escassas fora das Eddas. Eles apontam fontes onde a palavra *hel* é empregada como um simples sinônimo comum para “morte” ou “túmulo”.

Com sua antropomorfização, mais evidente após o século X, Hel passou a exercer função central nos mitos do Ragnarøk. É dito na Edda em Prosa que quando Loki marchar para a batalha final contra os *æsir*, todo o povo de Hel estará com ele (Snorri, 1993). Pode-se pensar que todos os que foram desprezados por Ásgarðr, considerados fracos e inúteis demais para serem resgatados pelas *valkyrjur*, voltar-se-ão contra os deuses. E apesar de não serem mestres em combate como os guerreiros de Valhøll, o exército de mortos de Hel é absurdamente maior que o do exército de Óðinn, tornando a batalha desequilibrada contra os *æsir*.

A MORTE DE BALDR

Três divindades são centrais à chegada do Ragnarøk: Óðinn, Loki e Baldr, esse último o deus cuja morte é, na perspectiva de Polomé e Rowe (2005), o próprio prelúdio do Ragnarøk. Entretanto, para entender a importância do mito de Baldr, é necessário abordarmos quem é Loki.

Peça-chave em muitas histórias, “Loki é uma figura enigmática na mitologia escandinava. Não há qualquer prova de um culto a Loki, nenhuma evidência conhecida de sua existência em qualquer outro lugar no mundo germânico” (Lindow, 2005a, p. 5507-5508, tradução minha). Na Edda em Verso, ele é descrito como um *jǫtunn*, mas paradoxalmente mora com os *æsir* em Ásgarðr (Larrington, 2014). Por isso, é muito difícil classificá-lo. Mesmo sendo da raça rival, “[...] ele, no entanto, desempenha um papel importante nas decisões e atividades dos deuses” (Polomé, Rowe, 2005, 3452,

tradução minha), algo impensável a qualquer outro *jötunn*. Lindow (2005a, p. 5508, tradução minha) explica que “ele é listado com os deuses [*æsir*], mas aparentemente não é um deles. Muitas atividades suas, até o período do Ragnarøk, ajudam os deuses em sua luta contra as forças do caos, mas algumas de suas ações são ambíguas”. Sua ambivalência se reflete, inclusive, em seu gênero. Por vezes Loki é homem, o pai de Hel, Fenrir e Jormungandr – três personagens relacionados ao Ragnarøk. Porém, às vezes ele é mulher, a mãe de Sleipnir, o cavalo de Óðinn (Snorri, 1993).

Ainda que Óðinn se agrada muito de Sleipnir, despreza os outros filhos de Loki, considerando-os ameaças. Na Edda em Prosa (Snorri, 1993), cada um foi contido de alguma forma pelos *æsir*: Fenrir foi amarrado com ataduras mágicas – evento no qual o deus Týr acabou perdendo sua mão –, Jormungandr foi lançado ao mar que circunda Miðgarðr, e Hel foi enviada ao submundo. Nos casos de Fenrir e Jormungandr, Lindow (2001) identifica um padrão narrativo compartilhado com seu pai Loki: são figuras que viveram um tempo entre os *æsir*, mas começaram a ser consideradas perigosas para ali continuarem, e então foram contidas de alguma forma pelos deuses. Todavia há aqui um paradoxo, visto que é justamente por terem sido aprisionados que Loki e seus filhos se voltarão contra os *æsir* na batalha final.

Loki é um *trickster* (Lindow, 2005a), mas seria um erro descrevê-lo como um “demônio”. “Ele é inquieto e inventivo, enganador e não confiável. Frequentemente causando problemas para os deuses, no geral se redime resolvendo o problema que ele mesmo criou” (Polomé, Rowe, 2005, p. 3452, tradução minha). Proporcionou inúmeras vantagens aos *æsir*, mas por fim suas confusões provocaram a morte de Baldr, filho de Óðinn e Frigg. Na Edda em Verso, o episódio aparece em fragmentos (Larrington, 2014). Uma narrativa mais coesa consta na Edda em Prosa, onde Baldr é apresentado como o mais brilhante, sábio, belo e justo dos *æsir* (Snorri, 1993).

O mito começa com Baldr contando a sua mãe Frigg sobre sonhos recorrentes que estava tendo com sua própria morte. Preocupada com os sonhos, Frigg percorreu os nove mundos, exigindo que tudo o que existe jurasse nunca machucar seu filho. Isso tornou Baldr invulnerável, e os deuses passaram a fazer demonstrações ocasionais, jogando armas contra Baldr, que ricocheteavam sem lhe causarem qualquer mal. Mas Loki ficou intrigado, disfarçou-se de anciã e foi ter com Frigg. Sem desconfiar da velha, Frigg acabou lhe revelando que não exigiu o juramento de um pé de visco, que

considerou muito jovem (Snorri, 1993); passagem que reflete o aspecto da cultura escandinava de que os jovens não eram elegíveis para fazerem juramentos legais.

Satisfeito com isso, Loki confeccionou uma lança desse material e se dirigiu à assembleia dos deuses. Ali, viu que Høðr, irmão cego de Baldr, foi deixado de lado por não enxergar onde estava Baldr. Loki lhe entregou a lança, oferecendo ajuda para que pudesse ele também atirar em Baldr. A lança disparada por Høðr, guiado por Loki, atingiu Baldr, mas diferente das outras armas, perfurou-o e o matou (Snorri, 1993).

No funeral de Baldr, sua esposa Nanna morreu de tristeza, e seu corpo foi velado junto ao de seu marido. Então, vendo tamanho luto, Frigg solicitou um voluntário para resgatar Baldr. Hermóðr se prontificou, pegou o cavalo Sleipnir emprestado e desceu ao submundo. Depois de oito dias, alcançou a ponte de Gjöll, e Móðguðr lhe indicou o caminho até Hel. Quando chegou ao salão principal, encontrou um banquete servido pela própria rainha do submundo a Baldr e Nanna, que estavam sentados em tronos de honra. Hermóðr barganhou com Hel pela ressurreição de Baldr, e foi acordado que se todos os seres lamentassem por sua morte, Baldr poderia voltar à vida (Snorri, 1993).

Ásgarðr enviou emissários aos nove reinos para solicitar que tudo o que existia chorasse pela morte de Baldr. Mas uma *íviðja* chamada Þökk se recusou, dizendo que não derrubaria uma única lágrima porque não amava o “filho do vilão” (Snorri, 1993), referindo-se aqui claramente à disputa entre os *æsir* e os *jotnar*. Com isso, Baldr ficou em Hel, e de lá só sairá no Ragnarøk, quando se reconciliará com seu irmão Høðr.

A vingança contra Loki é narrada tanto na Edda em Prosa quanto na Edda em Verso. Na primeira obra, os *æsir* passaram a acreditar que Þökk era, na verdade, Loki disfarçado, e decidiram punir o *jotunn* (Snorri, 1993). Já no poema Lokasenna, da Edda em Verso, uma série de insultos foram trocados entre Loki e os *æsir*, que os acusou de hipocrisia por se voltarem contra ele (Larrington, 2014). Em ambas as obras, Loki foge, escondendo-se no topo de uma montanha, em uma cabana com quatro portas, uma para cada direção, que viviam abertas para que pudesse antever a aproximação de qualquer inimigo. Ali, passava os dias mergulhado em uma cachoeira, na forma de um salmão, para não ser encontrado, e as noites na cabana, tentando antever como lhe capturariam.

Óðinn acabou por localizar Loki utilizando o Hliðskjálf, o trono de onde se vê os nove mundos. Com isso, partiu com Kvasir e seu filho Þórr ao seu encalço. Loki, ao avistar os três, jogou o que estava fazendo na lareira, transformou-se em um salmão e

mergulhou na cachoeira. Kvasir, com seu conhecimento, percebeu que aquilo que Loki queimou era uma rede de pesca, e confeccionou outra. Após três tentativas, Loki foi capturado, e Þórr o tirou da água pelo rabo (Snorri, 1993; Larrington, 2014).

Loki foi metamorfoseado novamente em homem e levado a uma caverna, onde foi amarrado com grilhões mágicos. Achando que a punição ainda era branda, a deusa Skaði depositou uma serpente sobre seu rosto, para que gotas de seu veneno pingassem sobre sua pele. Sigyn, a esposa de Loki, apiedou-se do destino do marido, e levou um recipiente, com o qual colhe dia e noite as gotas de veneno. Porém, quando o cálice se enche, ela precisa esvaziar seu conteúdo, e algumas gotas ferem o rosto de Loki, que se contorce de dor, causando terremotos (Snorri, 1993; Larrington, 2014). No poema *Völuspó*, da Edda em Verso, a *vølva* que narra a história ressalta a extrema infelicidade de Sigyn frente a seu destino, que se seguirá até o Ragnarøk (Larrington, 2014).

A PROFECIA DA *VØLVA*

A fonte primária para os eventos do Ragnarøk está na Edda em Verso, no poema *Völuspó*, no qual uma *vølva* é ouvida por Óðinn relatando os eventos da criação do mundo até sua destruição, através de uma profecia. Grande parte dessa história é também recontada na Edda em Prosa, no livro *Gylfaginning*. Em suma, o mito narra que

uma série de mundos surgiu ao redor da grande árvore do mundo, Yggdrasill. Seguindo uma série de atos criativos, os deuses e, então, os humanos passaram a existir. Depois de um longo período, ocorrerá o Ragnarøk, a destruição dos deuses e homens, precedida pelo Fimbulvetr, o grande inverno global [...]. A Grande Serpente emergirá do oceano e inundará o mundo; demônios atacarão Ásgarðr, o lar dos deuses, e os deuses e demônios se encontrarão em uma batalha cósmica na qual cada lado assassinará o outro. Finalmente, o único sobrevivente, o gigante Surtr, disparará o fogo cósmico que destruirá o mundo (Smith, 2005, p. 176, tradução minha).

O Ragnarøk é precedido por um período de três invernos seguidos, sem nenhum verão entre eles. Além disso, os lobos que foram lançados sobre Sól e Máni alcançarão o sol e a lua, devorando-os. Com a escassez causada pelas nevascas incessantes e pela escuridão, muitas guerras serão deflagradas, o que a Edda em Verso chama de uma “era de machados, espadas e escudos partidos”. Perder-se-ão os laços de parentescos, visto

que irmãos e primos passarão a se matar pelos poucos recursos restantes. Ninguém terá piedade de ninguém. No fim, toda a vida será extinta (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

A escuridão fará com que três galos misteriosos comecem a cantar: um em Ásgarðr, um em Miðgarðr, e um no submundo. Não é claro nas Eddas, mas parece que o galo de Ásgarðr alertará Heimdallr, deus que esteve aguardando pelo Ragnarøk todo esse tempo. Então Heimdallr soará desesperadamente sua trompa, anunciando aos *æsir* o início do fim, para que os deuses e o exército pessoal de Óðinn se equipem para a guerra (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Garmr, o cão de guarda de Hel, uivará, fazendo a terra tremer tão violentamente que as árvores se soltarão do chão e as montanhas desmoronarão. A Edda em Prosa apresenta informações sobre a fuga de Fenrir. Entre as ruínas, o lobo se libertará de suas amarras. Seu irmão Jormungandr, que foi jogado ao mar, também se agitará, formando ondas gigantescas que causarão grandes inundações. Soltando fogo pelos olhos e ventas, Fenrir correrá livre novamente, com a boca de tal modo aberta que seu maxilar superior alcançará o céu e sua mandíbula tocará a terra, rasgando-os. Das fendas, os seres ígneos de Múspellsheimr emergirão, com o gigante Surtr a frente deles, empunhando uma espalha flamejante mais brilhante que o sol (Snorri, 1993).

A subida das águas libertará de seu ancoradouro um navio feito inteiramente das unhas dos mortos, que zarpará do leste em direção à batalha, comandado pelo *jotunn* Hrym. A bordo dele também estará Loki, de algum modo liberto na confusão. O exército do submundo, formado por todos os habitantes de Hel, estará ao seu lado. Do sul, liderado por Surtr, marchará o exército de Múspellsheimr rumo a Ásgarðr, para incendiar a morada dos deuses. E ao atravessarem Bifröst, a ponte de arco-íris que liga Miðgarðr e Ásgarðr, eles a quebrarão (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Por fim, o combate decisivo acontecerá. No campo de batalha, destacam-se Loki e seus filhos, Fenrir e Jormungandr (não é citado se Hel estará com eles), os *jotnar*, os habitantes de Múspellsheimr, e todos aqueles a quem no além-morte Ásgarðr negou a entrada. Embora ótimos guerreiros, os deuses estarão em desvantagem, tanto numérica quanto estratégica. Óðinn possui apenas um olho, pois sacrificou o outro em troca de conhecimento. Týr possui apenas uma mão, pois sacrificou a outra para aprisionar Fenrir. Freyr perdeu sua espada que lhe garantia a invencibilidade, sacrificada para conquistar o amor de sua esposa. Assim, os deuses sucumbirão. Por mais que consiga

derrotar Garmr, Týr não suportará os ferimentos. E por lutar apenas com um chifre de alce, Freyr será assassinado pelo gigante Surtr (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Loki enfrentará Heimdallr, e ambos se matarão. Óðinn será engolido pelo lobo Fenrir, mas sua morte será imediatamente vingada por seu filho Víðarr, quem arregaçará o maxilar de Fenrir com seus sapatos de ferro e atravessará seu coração com uma lança. Jǫrmungandr também morrerá, mas antes conseguirá envenenar mortalmente Þórr, seu assassino, que tombará após dar nove passos. Finalmente, o gigante Surtr ateará fogo em tudo, as estrelas se apagarão, Yggdrasill balançará e a terra afundará no mar, com o céu consumido em fogo e fumaça (Larrington, 2014; Snorri, 1993).

Desse ponto em diante os textos se tornam distintos. A narrativa diz que um novo mundo surgirá, governado por um deus transcendente, todo poderoso e sem nome. Esse mundo será habitado por uma nova geração, que embora descenda dos *æsir*, mal se lembrará dos deuses antigos. O mito também diz que um casal de humanos sobreviverá e repovoará a terra (Larrington, 2014; Snorri, 1993). A Edda em Prosa também ressalta a ressurreição de Baldr e seu irmão Höðr, que se reconciliarão no novo mundo (Snorri, 1993), passagem inexistente no *Vǫluspó*.

Os últimos versos parecem posteriores ao resto do mito, possivelmente escritos após a chegada do cristianismo. “De acordo com a redação *Hauksbók* do poema, ‘o poderoso’ então aparece [após o Ragnarǫk], e isso parece ser uma referência à deidade cristã” (Lindow, 2001, p. 257, tradução minha). Não somente isso, diversos elementos comuns ao imaginário cristão são notados nessa passagem final: ressurreição, suplantação de deuses pagãos por um único deus, divindade sem nome e transcendente, o casal primordial se multiplicando para popular a terra etc.

DISCUSSÕES SOBRE O MITO

Conforme foi citado na introdução, a linha de análise mais comum é o ver o Ragnarǫk como uma narrativa do sentimento iminente da queda da religião nórdica frente aos avanços do cristianismo no norte da Europa. Contudo, outras possibilidades interpretativas vêm sendo apresentadas, promovidas por autores de áreas diversas, apresentando uma segunda possibilidade de interpretação a esse mito escatológico.

É comum, em especial aos de fora da Europa, pensar monoliticamente nesses povos como nações que nunca existiram historicamente. Porém, é necessário esclarecer

que os nórdicos nunca foram um país, não ao menos no sentido moderno do termo. A Escandinávia, local associado aos nórdicos, não era um país, mas uma região ao sul da atual Suécia, formada por muitas tribos, cuja variante linguística se difundiu para locais como a Noruega, a Dinamarca, a Islândia, a Inglaterra, a Groelândia e as Ilhas Faroés, permitindo a inteligibilidade entre os povos que ali se estabeleceram.

Além disso, a visão popular dos vikings como bárbaros não é real. Embora fossem povos guerreiros, eles também se destacavam por sua habilidade comercial, facilitada pela inteligibilidade conquistada pela língua nórdica antiga, que se espalhou na Europa Setentrional durante a Idade do Ferro Germânica. Na Era Viking, os escandinavos exploraram grande parte da Europa, Oriente Médio, e pedaços da África e América do Norte, colonizando algumas dessas regiões. O contato com esses povos pode ter sido a origem da narrativa édica, em cujos mitos aparecem conflitos e relações estabelecidas entre colonizadores (os *æsir*) e povos colonizados (*vanir* e *jotnar*).

Não apenas isso, em alguns casos os germânicos, considerados “bárbaros”, eram mais inclusivos que os romanos. A obra *Germânia*, de Tácito (2013), demonstra que os governos germânicos do século I EC³ eram mais igualitários, e que as posições de liderança eram conquistadas primariamente com base no mérito, e não tão fortemente pela política, como ocorria no Império. Tácito ressalta que nessas sociedades a opinião das mulheres era respeitada, embora a decisão final fosse dada pelos homens – algo impensável na Roma do mesmo período, onde as mulheres basicamente viviam dentro de casa, excluídas da vida pública e da cidadania (Sawyer, 2005).

A religião nórdica, como produto de sua cultura, reflete sua história. Segundo Andrén, Jeenbert e Raudvere (2004), a religião nórdica é um exemplo de tradição de origens múltiplas. De um lado, elementos cristãos foram amalgamados aos mitos pagãos – como a passagem final do Ragnarøk ou o martelo de Þórr, que não aparece antes do século IX e possivelmente foi uma resposta ao símbolo da cruz. Mas alguns elementos muito antigos, como o sol sendo carregado por uma carruagem, são atestados como presentes desde o século XIV AEC⁴ por descobertas arqueológicas.

Essa história ritual pode ser descrita como uma “hibridização” contínua, na qual elementos e motivos de fora são constantemente incorporados nas tradições, que são assim sucessivamente alteradas. [...] Parece, aliás, que a

³ Era Comum. Equivalente laico para “depois de Cristo”.

⁴ Antes da Era Comum. Equivalente laico para “antes de Cristo”.

hibridização não era constante; ela era particularmente notável em certos períodos, como o início da Era de Bronze, a Era de Ferro Romana, e o início da Era Viking (Andrén, Jeenbert, Raudvere, 2004, p. 14, tradução minha).

O império Romano tinha três fronteiras naturais ao norte da Europa continental: o rio Reno, o rio Danúbio e os Alpes austríacos. Somente as terras a oeste do Reno foram efetivamente “ocupadas” por campanhas romanas. Isso equivale a um pedaço muito pequeno da Alemanha, à metade da Holanda e a Luxemburgo. Como não havia unidade política naquele território, a relação variava muito de tribo pra tribo. Havia povos inimigos de Roma, outros aliados, e ainda algumas tribos fantoches. A partir do século IV, as tribos germânicas começaram a forçar as fronteiras de Roma. Durante os séculos V e VI, aumentaram muito os saques de ouro e prata romanos, que acabavam chegando até os escandinavos através das relações comerciais. Às vezes havia conflitos, outras vezes Roma recorria a negociações. Mas no geral, a relação era positiva, e os germânicos assentaram várias tribos no território do Império, principalmente na Gália, na Suíça e ao norte da Itália, com o objetivo de que essas tribos ajudassem a conter as hordas de inimigos em comum que vinham chegando à Europa Ocidental.

O interessante é que essas passagens também se assemelham à narrativa édica. A guerra entre os *æsir* e *vanir* começou justamente pela tentativa dos *æsir* em invadir o território *vanir* para roubar Gullveig/Heiðr, a deusa-ouro. Da mesma forma, o primeiro contato entre romanos e germânicos foi por uma invasão orquestrada pela Jutlândia (atual Dinamarca) contra Roma, no século II AEC, para saqueá-los. Posteriormente, os jutos se tornaram uma das principais tribos germânicas aliadas ao Império, similar a amizade entre os *æsir* e *vanir*, originada ao fim da guerra mitológica.

Se, conforme afirma Rocha (2006), uma sociedade se reflete e expressa através de seus mitos, é possível entender que os nove mundos podem ser alegorias para lugares reais. Isso é reforçado pela descrição geográfica apresentada nas Eddas. As divisas dos reinos são marcadas por montanhas, rios e mares míticos que, em muitos casos, existem de verdade nos países escandinavos. As Eddas também narram de onde cada raça surge: os *vanir* usualmente vêm do sul/submundo; os *jotnar* marcham do leste, região que, do ponto de vista da Escandinávia, estaria relacionada aos bálticos e eslavos; nenhum povo marcha do oeste, pois o que há a oeste é o Oceano Atlântico; e Niflheimr, o local mais frio da cosmologia nórdica, fica ao extremo norte, um lugar descrito como sempre escuro, similar às noites polares do círculo ártico.

Sobre o Ragnarøk especificamente, existem duas orientações possíveis para se interpretar os mitos. A primeira se aproxima da teoria de Eliade (2011), de que os mitos são uma narrativa de um tempo primordial, mesmo quando falam do futuro. Se for ignorada a natureza premonitória dessa narrativa e for considerado que sua história é, na verdade, uma descrição mítico-alegórica de eventos passados que podem ter ocorrido na Escandinávia, o pesquisador procurará por evidências históricas que se assemelhem, de alguma forma, ao que está descrito nas Eddas.

No Brasil, o principal acadêmico que tende a ir ao encontro dessa abordagem é Johnni Langer (2013), que apresenta uma teoria de o Ragnarøk seria o reflexo de eventos que ocorreram entre os séculos VIII e IX na Escandinávia. Conforme explica, há na Europa muitos relatos de fenômenos astronômicos, alguns conhecidos (p. ex. cometas, eclipses, chuvas de meteoro) e outros desconhecidos (p. ex. dragões, espadas reluzentes, coroas de fogo no céu). Sua hipótese é de que os fenômenos desconhecidos poderiam ser alegorias para acontecimentos celestiais que os narradores não souberam (ou não podiam) descrever de outra forma.

Diversos fenômenos astronômicos e meteorológicos foram registrados na Irlanda, Inglaterra (especialmente na Crônica Anglo-Saxã) e Alemanha alto medieval, como auroras boreais (c. 765), halos no Sol e Lua (c. 773; c. 806), tornados (c. 793), erupções solares intensas (c. 807), chuvas de meteoros (c. 810; c. 823), invernos extremamente rigorosos na Europa (com formação de gelo até no Egito, c. 829), duplo disco do Sol (c. 909) (Langer, 2013, p. 87).

O questionamento de Langer sobre até que ponto esses eventos não estariam contidos na narrativa édica é compartilhado por outros pesquisadores. Debruçando-se sobre o inverno rigoroso que antecede o Ragnarøk, Ström (2005) ressalta que antes da Era de Bronze Nórdica, o norte da Europa era consideravelmente mais quente. Foi a partir do século VII AEC que a Europa Setentrional se tornou uma região gelada, o que poderia justificar o longo inverno mítico, sem verões, que aparece nas narrativas.

Outra teoria que vai ao encontro dessa perspectiva é apresentada por Davidson (1990), quem diz que os eventos do Vøluspó seriam alegorias para erupções vulcânicas. Para a autora, a descrição do sol se tornando negro, com nuvens de fumaça e chamas tocando os céus, é muito similar aos registros das erupções que ocorrem na Islândia. Em especial, ela ressalta o caso da erupção freática que ocorreu na fissura de Laki em 1783,

quando mais de cem crateras explodiram, lançando toneladas de magma e poeira na atmosfera, assemelhando-se à ruptura do céu e da terra das narrativas míticas.

A segunda orientação possível é interpretar o mito como, de fato, uma narrativa para o futuro. Ressalta-se aqui Del Molino (2012), pesquisadora que considera o Ragnarøk um alerta aos perigos de se ir contra a honra representada pelos próprios deuses. Del Molino se foca, em especial, na questão do perjúrio, considerado um dos três piores crimes nas sociedades nórdicas. Apesar de ser da raça rival dos *jǫtnar*, Loki foi aceito entre os *æsir*, que lhe juraram ter como um irmão (isso é, inclusive, um dos pontos utilizado por Loki na discussão apresentada no poema Lokasenna). Após causar a morte de Baldr, esse juramento foi quebrado e Loki foi exilado, gerando uma ruptura sem volta no código de ética. Frente a esse cenário, “[...] a conciliação com a ordem moral só pode ser reestabelecida por uma catarse total; condição intransponível que anuncia uma catástrofe final, o Ragnarøk” (Del Molino, 2012, p. 133, tradução minha).

A abordagem de Del Molino vai ao encontro da noção de “tempo mitológico”, caracterizada por apresentar uma história mítica que se encaminha à preparação de todos os elementos do universo social para a chegada de algo essencial; aqui, no caso, o fim iminente. Del Molino (2012, p. 136-138 *passim*) destaca a luta dos *æsir* e *vanir* contra forças caóticas simbolizadas pelos *jǫtnar*, mas esse esforço leva apenas a uma trégua, muitas vezes conquistada a duro sacrifício. No entanto essa trégua é temporária, posto que com o Ragnarøk há a promessa da queda e morte iminente de todos os deuses.

Há nesse ponto também uma possível preparação à própria finitude humana. Embora a última parte possua passagens influenciadas pelo cristianismo, o mito está muito mais focado na impotência e ruína dos deuses do que na eventual ressurreição de Baldr. Não é objetivo abrir maiores discussões sobre os aspectos psicológicos presentes, mas é notada uma oportunidade de leitura a respeito do embate entre a vida e a morte presente no mito do Ragnarøk. Embora esse autor não se pautasse propriamente na psicologia, essa leitura vai ao encontro da teoria de Burkert (2001), que diz que os mitos são constituidores de consciências. Para ele, através do mito as sociedades aprendem sobre as experiências da cultura, e a vivência da morte é uma das experiências mais significativas, exigindo preparo entre as gerações.

Para concluir, é notada uma característica despótica nos *æsir*. Se considerarmos que os mitos contêm os anseios e esperanças de uma sociedade, o Ragnarøk poderia

também ser o prelúdio da ruína de um império tirânico, em especial se lido do ponto de vista dos *jǫtnar*. Pelas Eddas, os moradores originais de Ásgarðr são os *jǫtnar*, e não os *æsir*. Na guerra entre os *æsir* e *vanir*, Snorri narra que os *æsir* vieram da Ásia, falharam em conquistar Vanaheimr, mas conseguiram expulsar os *jǫtnar* de Ásgarðr, ali se assentando. Com isso, os *jǫtnar* foram exilados. Do ponto de vista *jǫtnar*, Loki poderia ser um traidor que, por motivos políticos, voltou-se contra sua raça para usufruir do conforto de Ásgarðr. Mas conforme Loki teve seus filhos, por esses serem *jǫtnar* ele foram banidos de Ásgarðr pelos *æsir*, talvez para que não lhe houvesse descendentes, diminuindo o risco de que se unissem e reclamassem a terra que, na verdade, foi roubada de seu povo. Mas Loki nunca foi aceito totalmente, e entre suas confusões, os *æsir* vivem a ameaçá-lo de morte. Por fim, as ameaças se cumpriram e ele foi banido.

Sendo assim, o assassinato de Baldr é, antes de tudo, uma ruptura da linhagem real *æsir*. À medida que os eventos se desenvolvem, outros povos se levantam contra Ásgarðr. Na batalha final, três povos, em específico, são notados marchando juntos, lutando lado a lado contra o inimigo comum: (1) os *jǫtnar*, liderados por Loki e seus filhos; (2) o exército de mortos de Hel, aos quais foi negada a entrada em Ásgarðr; e (3) o povo de Múspellsheimr, de quem pouco há informações nas Eddas. Se os *jǫtnar* forem vistos como o povo que originalmente habitou a região de Ásgarðr, o imaginário poderoso por trás desse mito aponta à queda daqueles que, no tempo mitológico, os expulsaram. Mais do que uma promessa de morte ou um alerta aos perigos dos pecados contra a honra e o destino, como apresentou Del Molino, o Ragnarøk poderia ser uma promessa religiosa aos escandinavos de que um governo tirano ruirá, dando forças e esperanças a uma população há muito em necessidade ou excluída.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo explorar outras linhas interpretativas para o mito do Ragnarøk, que apresentavam alternativas à linha popular, que perdura desde o início do século XX, que considera que a escatologia édica é um mito sobre o sentimento iminente de suplementação da religião germânica pelo cristianismo.

Ressalta-se que não foi objetivo tê-las como fatos consumados; é impossível voltar no tempo e saber exatamente como era a cultura escandinava e os modos como a religião nórdica se articulava no cotidiano dessa cultura. Objetivou-se apenas apresentar

outras possibilidades de análise, visando alternativas teóricas a cientistas das religiões e estudiosos da mitologia que futuramente desejem se debruçar sobre essa temática.

REFERÊNCIAS

ANDRÉN, Anders; JEENBERT, Kristina; RAUDVERE, Catharina. Old Norse religion: some problems and prospects. In: _____. **Old Norse religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions**. Lund: Nordic Academy, 2004.

BURKERT, Walter. **A criação do sagrado: vestígios biológicos nas antigas religiões**. Lisboa: Edições 70, 2001.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. **Gods and myths of Northern Europe**. 10ª ed. London: Penguin, 1990.

DEL MOLINO, Rosa María Sierra. El Ragnarök: ¿El final de los tiempos? Apocalipsis o “el destino de las potencias” en el universo mitológico nórdico. **Antigüedad, Religiones y Sociedades**, Huelva, v. 10, n. 1, p. 127-146, 2012.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ELIADE, Mircea; SULLIVAN, Lawrence E. Center of the world. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 3, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 1501-1505.

ELLIS, Hilda Roderick. **The road to Hel: a study of the conception of the dead in Old Norse literature**. Santa Barbara: Greenwood, 1968.

GRÄSLUND, Bo. Gamla Uppsala during the Migration Period. In: FRIBERG, Gunnel. **Myth, might and man**. Stockholm: Riksantikvarieämbetets, 2000, p. 7-12.

GRIMM, Jacob. **Teutonic Mythology**. v. 1. London: George Bell and Sons, 1882.

JANSSON, Sven B. **Runes in Sweden**. Stockholm: Gidlund, 1987.

LARRINGTON, Carolyne (Org.) **The Poetic Edda**. ed. rev. New York: Oxford University Press, 2014.

LANGER, Johnni. Cometas, eclipses e Ragnarök: uma interpretação astronômica da escatologia nórdica pré-cristã. **Revista Mundo Antigo**, Campos dos Goytacazes, v. 2, n. 4, p. 67-91, dez. 2013.

LASSEN, Annette (Org.). **Hrafnagaldur Óðins: Forspjallsljóð**. London: University College London, 2011.

LINDOW, John. **Norse mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs**. Oxford: Oxford University, 2001.

_____. Loki. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 8, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005a, p. 5507-5510.

_____. Valhalla. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 15, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005b, p. 9516-9517.

MORRIS, Laurence P. Afterlife: Germanic concepts. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 1, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 167-169.

PLUSKOWSKI, Aleks. Apocalyptic monsters: animal inspirations for the iconography of Medieval Northern devourers. In: BIRDHAUER, Bettina (Org.); MILLS, Roberts (Org.). **The monstrous Middle Ages**. Toronto: University of Toronto, 2003, p. 155-176.

POLOMÉ, Edgar C.; ROWE, Elizabeth Ashman. Germanic religion: an overview. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 5, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 3445-3458.

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SAWYER, Deborah F. Gender and religion: gender and Ancient Mediterranean religions. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 5, ed. 2. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 3381-3387.

SMITH, Jonathan Z. Ages of the world. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 1, ed. 2. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 173-177.

SNORRI, Sturluson. **Edda em Prosa: textos da mitologia nórdica**. Rio de Janeiro: Numen, 1993.

_____. **Heimskringla: history of the kings of Norway**. 7ª ed. Austin: University of Texas, 2009.

STRÖM, Folke. **Nordisk Hedendom**. Lund: Studentlitteratur, 2005.

SULLIVAN, Lawrence E. Nature: worship of nature. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 9, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 6438-6441.

TACITO. **Germania**. Buenos Aires: La Biblioteca Digital, 2013.

WERBLOWSKY, Raphael Jehudah Zwi. Eschatology: an overview. In: JONES, Lindsay (Org.). **Encyclopedia of Religion**. v. 4, 2ª ed. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005, p. 2833-2836.