



PRIMEIROS PASSOS NA ÁSATRÚ

INTRODUÇÃO AO PAGANISMO
NÓRDICO E GERMÂNICO

SONNE HELJARSKINN



Se você quiser uma versão impressa dessa obra por favor visite

bit.ly/primeirospassoasatru

Primeiros Passos na Ásatrú

Introdução ao paganismo nórdico e
germânico

Sonne Heljarskinn

3ª Edição

Outubro de 2017



Ásatrú & Liberdade

asatruliberdade.com

*em agradecimento a todos os que me auxiliaram no paganismo,
todos os que me acompanham e para que possamos construir
uma tradição pagã germânica forte e independente, firme sobre
suas próprias bases e visão de mundo*

SUMÁRIO

BEM VINDA (O) AO PAGANISMO GERMÂNICO.....	9
ALGUMAS PALAVRAS CENTRAIS E SUA HISTÓRIA.....	12
QUEM ERAM OS GERMÂNICOS?	21
O MUNDO PARA OS GERMÂNICOS.....	25
O NASCIMENTO DO SER HUMANO	28
SERES MENORES.....	30
DEUSES: ÆSIR, VANIR E OUTRAS DIVINDADES E SERES SUPERIORES	35
CONCEPÇÃO DE TEMPO E AÇÃO	38
A “ALMA” PARA OS GERMÂNICOS.....	43
A QUESTÃO DOS ANCESTRAIS.....	48
E QUANDO A MORTE CHEGAR.....	55
AS NOÇÕES DE “MAGIA” GERMÂNICA.....	61
TENHA UMA VIDA ATIVA	63
ÉTICA.....	65
RITUAL, BLÓT, SACRIFÍCIOS E OFERTAS.....	72
DATAS E COMEMORAÇÕES.....	78
ÁSATRÚ E CIÊNCIA	83
ESCOLHA A SUA FACÇÃO	86

CONCLUSÃO	91
Anexo I: Lista de deuses e deusas dos germânicos	95

BEM VINDA (O) AO PAGANISMO GERMÂNICO

Então você está querendo conhecer o paganismo nórdico, e está cheio de medos, incertezas e questionamentos, tais como: O que é a Ásatrú? Por que eu deveria me aproximar de uma religião “morta”? O que o paganismo tem a oferecer? São tantas e tantas perguntas no início, mas, ao final dessa nossa breve e superficial exposição pretendo responder, de maneira provisória, pelo menos essas três questões.

Não sei como você chegou aqui, só espero que seja bem-vindo (pelo menos por enquanto). Você está lidando com uma religião reconstrucionista, o que significa que não existe uma instituição oficial reguladora e dogmatizada, mas bebemos nas fontes de estudos arqueológicos, literários, linguísticos etc., para construir um corpo de ideias que possamos seguir, em vista de restaurar, tanto quanto nossas lacunosas fontes permitam, um sistema de crenças, rituais, valores e visão de mundo o mais aproximado possível dos antigos povos germânicos, no nosso caso, em especial dos nórdicos islandeses.

Os povos germânicos são um grupo linguístico-cultural (e não biológico ou genético) que pertence aos indo-europeus. Os povos

indo-europeus que possuem descendentes desde a Ásia até a Europa, em seus vários idiomas e culturas, não sendo a biologia o principal fator de sua diferenciação (tanto dentro dos povos indo-europeus entre si, como os latinos, germânicos, gregos, etc., quanto em oposição aos não indo-europeus, como os povos africanos, indígenas, sino-asiáticos, etc.), uma vez que geneticamente os grupos não possuem grandes variações entre si. Os germânicos surgem por volta de 1.800 anos antes da nossa era atual na planície norte alemã, chegando à Escandinávia durante a Era de Bronze Nórdica (entre 1.700 e 500 antes da era atual), e mais ao leste europeu em 200 antes da era comum.

Por onde passaram os germânicos aprofundaram e desenvolveram, de forma particular, o conjunto cultural que trouxeram dos protoindo-europeus, assim como, por exemplo, também fizeram os romanos, celtas e gregos. Dessa forma, surgiu o que nos interessa nesses povos: seus valores éticos, costumes, ideias, mitos e religiosidade, além, claro está, de princípios de organização social, em que isso ainda seja válido para o nosso mundo atual. Não queremos fazer a roda da história voltar para trás. Entendemos que houve uma ruptura (iniciada no século IV com os godos e terminando por volta do século X, na Escandinávia) com o cristianismo, e tentamos

recuperar tudo aquilo que for possível: seja a poesia, prosa, sejam resquícios arqueológicos, seja como povos letrados descreviam os germânicos... enfim, tudo aquilo que nos forneça pistas e hipóteses seguras sobre as quais basear a nossa compreensão e reconstrução dessa cultura em nossa sociedade atual.

Diferentemente das religiões reveladas não buscamos uma conversão compulsiva ou extensiva das pessoas para a nossa religião. Não precisamos usar nossa religião como método de amedrontar com um pós-morte horrível àqueles que não se encaixarem em nosso padrão moral. Por outro lado, manifestações artísticas contemporâneas baseadas na cultura nórdica, como o *folk metal*, como muitos filmes e seriados também não devem ser tomados de maneira literal. Não que não possamos gostar disso: simplesmente não devemos confiar mais na arte, na criação artística que na compreensão científica acerca daquilo que tais povos foram. E, ainda, concordante com a definição que demos dos protoindo-europeus como grupo linguístico-cultural e não genético, rechaçamos pontos de vista racistas sobre a religião.

Assim, a Ásatrú (pronuncia-se “áussatrú”) é o reavivamento do paganismo germânico, buscando recriar com a maior fidelidade possível as comemorações e dia-a-dia desses povos, transportando-os

para a nossa realidade prática. Apesar de “Ásatrú” significar algo como “Fé nos Æsir” ela, apesar de politeísta, é muito mais que o culto de um grupo x ou y de divindades, em oposição ao monoteísmo ou outros politeísmos. Envolve uma prática ritual, uma visão de mundo, uma lógica e um conjunto de valores que perpassam e recriam toda a vida de seus praticantes. A palavra “Ásatrú” surge a partir do movimento reconstrucionista liderado pelo fazendeiro, *skald* (poeta) e estudioso islandês Sveinbjörn Beinteinsson, sendo fundada a *Ásatrúarfélag* (Associação Ásatrú) em 1972, após longo período de atividades basilares, tendo seu reconhecimento pelo governo islandês em 1973.

Entremos agora na religião em si, buscando uma definição que, apesar de não ser aprofundada, pelo caráter introdutório desse texto, tenta levantar as principais perguntas que quem se aproxima pode se fazer para ajudar a compreender melhor as coisas em nosso meio.

ALGUMAS PALAVRAS CENTRAIS E SUA HISTÓRIA

Antes de mais nada vamos clarificar alguns termos que você verá com frequência. Paganismo, que pode ser definido como “religião

em que se cultuam muitos deuses; etnicismo, gentilidade, genti-
lismo, politeísmo” tem sua origem no latim *paganus* que era a
forma como o povo das *urbes* (cidades) referiam-se aos povos que
permaneciam na antiga religião mesmo após o início da expansão
do cristianismo em Roma. Significava algo bem próximo do “cai-
pira”, alguém supersticioso, com um sistema de crenças arcaico.
Muitos, todavia, preferem o termo inglês *heathen*, cognato do nór-
dico antigo *heiðinn*, do alemão *Heide*, e designa o mesmo tipo de
pessoas, mas dentro do modo de ver germânico. As palavras *Hea-
thenrye Heathenism*, referem-se, assim, ao paganismo sob o modo
de ver particular dos germânicos, em oposição ao *paganism*, uma
forma mais genérica, que englobava as crenças pagãs de todos os
povos.

Muitas pessoas criticam o uso do termo pagão por acreditarem ser
de origem cristã, o que não é o caso. “Paganismo” só se torna um
insulto muito tempo depois de sua origem, graças à conversão de
Roma. As próprias palavras *heiðinn* entre os nórdicos e *hæþen* en-
tre os anglo-saxões, que são outro povo germânico (da onde *hea-
then* vem), também foram usadas como insulto após a conversão
das elites germânicas.

Cabe citar ainda que existem várias correntes de paganismo germânico. Embora os reconstrucionistas mais experientes prefiram o termo *heathen*, alguns ainda dirão-se ser ásatrúares (singular ásatrúar).

A seguir, alguns nomes de outros grupos e ideologias que supostamente tentam reconstruir o paganismo dos povos germânicos (e alguns tem um histórico bastante sujo de envolvimento com racismo, mas é importante que sejam apresentados):

Ariosofia, o “conhecimento dos arianos”, foi um termo cunhado Jörg Lanz von Liebenfels, mas que se aplicou também à teoria de Guido von List. O nome surge em 1915, mas passa a designar a teoria desenvolvida por von List desde 1890. A ariosofia era uma teoria de cunho racista e antissemita, da qual surge o ocultismo racista que mais tarde culminaria no nazismo alemão.

Wotanismo, é o ápice das teorias de von List, as quais seriam depois desenvolvidas por notórios racistas como David Lane e Stephen McNallen. Sendo um desenvolvimento da ariosofia, é a ideia de que o politeísmo era uma forma religiosa das massas, e que a suposta “elite ariana” antiga seria monoteísta, cultuadora de Wotan, uma das variantes do nome do deus Odin no continente.

“*Asatru*” ou “*Ásatrú*” é uma palavra islandesa que é uma tradução da palavra dinamarquesa “*Asetro*”. *Asetro* foi vista pela primeira vez em 1885 em um artigo no periódico *Fjallkonan*. A próxima vez que foi registrada foi em *Heiðinn siður á Íslandi (Tradições pagãs na Islândia)* por Ólafur Briem publicada em Reykjavík em 1945.

Odinismo está fortemente ligado no seu surgimento ao romantismo, militarismo e nacionalismo germânico dos fins de século XIX e início do XX, tendo um forte caráter político e antissemita em sua origem. Sendo uma variação do wotanismo de von List, foi iniciado pela dinamarquesa Else Christensen, nos Estados Unidos, a partir de sua organização *Odinist Fellowship*, em 1969. Ela era casada com o ativista nazista Aage Alex Chrisensen. Else Christensen teve um longo histórico com movimentos que disseminavam a superioridade e separação racial desde a Dinamarca, e a *Odinist Fellowship* em toda a sua história permaneceu ligada a tais ideias.

O irminismo foi um termo pela primeira vez usado em 1908 por Karl Maria Wiligut, um teórico da ariosofia, em sua obra *Neun Gebote Gots*. O termo faz menção ao lendário líder Irmin ou Arminius, o qual significava “grande”, e estava associado também ao Irminsul saxão. Em 1933 Wiligut entra em contato com Heinrich Himmler, e passa a dirigir o departamento de pré-história da SS

nazista. Em 1936, Wiligut “descobre” vários locais na Alemanha que supostamente seriam povoações de Krist (figura semi-messiânica associada ao irminismo), bem como locais místicos ocultos, como em Kalefeld, onde se encontraria o “ponto de coração” de um suposto “Balder crucificado”. Wiligut colocava a origem do irminismo em 12 milênios antes da Era Comum, sendo que os germânicos só surgem 2 milênios aEC, e seus ancestrais culturais mais antigos, os protoindo-europeus, em no máximo 8 milênios aEC. O wotanismo de Guido von List e suas runas Armanem foram consideradas falsas e heréticas pelo irminista Wiligut.

Enquanto isso, a Ásatrúarfélag islandesa na década de 80 rompe ligações com todos os grupos pagãos fora da Islândia para evitar ter seu nome envolvido, direta ou indiretamente, com a extrema-direita e o racismo.

Em 1976 Gárman Lord rompe com a Seax Wicca, uma variante da Wicca dedicada aos anglo-saxões, e funda o *Péodisc Geléafa* (“Crença Tribal”), mais conhecido como theodismo. O theodismo foi a primeira tentativa de reconstrução do paganismo anglo-saxão, e se baseia na ideia de recriar a organização tribal dos povos pré-cristãos.

Forn Siðr (nórdico antigo), *Fyrnsidu* (inglês antigo), *Forn Sed* (sueco) são alguns termos para aqueles que consideram a religião muito mais que o culto a divindades, e se traduzem por “antigos costumes”. “Ásatrú” em si carrega a noção de religião que é muito embasada na forma que o cristianismo nos faz entender religião, pois nos tempos pré-cristãos a religião não era embasada puramente no culto às divindades, sendo mais a “maneira”, “costumes”, “forma”, “visão de mundo” das pessoas. Não a toa paganismo era chamado de “gentilismo” ou “etnicismo”; o paganismo literalmente se referia a um conjunto de atitudes passadas de geração para geração e não simplesmente a um culto de deuses.

Vale ressaltar que apesar das origens de alguns dos movimentos supracitados a Ásatrú e o paganismo nórdico ou germânico em geral não são ligados direta ou indiretamente ao racismo, nazismo e extremismos afins. Existem sim, todavia, grupos que são ligados a tais ideias – assim como em qualquer outra coisa. Que eles usem a religião para embasar suas ideias, não difere, por exemplo, do fato de extremistas cristãos terem fundado, a KKK. Isso não torna todo o cristianismo igual a KKK. Em todas as religiões, infelizmente, existem extremistas barulhentos em oposição às várias pessoas que as levam seriamente.

Com o passar do tempo, percebemos que mesmo entre os povos germânicos não podemos falar de um paganismo de maneira estática. Isso porque para os diversos povos germânicos durante a história a religião se modificou, adaptando-se ao ambiente no qual se inseria. A religião dos anglo-saxões não é a mesma dos noruegueses, que não é a mesma dos suecos, que não é a mesma dos islandeses, que não é a mesma dos suevos, que não é a mesma dos visigodos, lombardos ou qualquer outro povo germânico; mas mais que isso, mesmo dentro de cada um desses povos, cada tribo tinha sua própria maneira de executar os ritos; além de tal fato, a religião do século X não é a mesma de períodos anteriores, sendo que o paganismo assumia formas diversas em cada período do tempo. Ter todas essas variações em mente nos ajudam, por exemplo, a ter uma visão mais ampla e menos confusa quando nos colocamos a estudar o paganismo germânico, uma vez que existem claras diferenças entre muitos conceitos estudados, variando o tempo e o local analisados, tentando compreender o que ele significava, na verdade para um determinado grupo de pessoas em um determinado local em um determinado período de tempo e nunca de maneira a-histórica e, portanto, generalista.

Dessa forma, a maior parte do que você verá aqui refere-se ao conteúdo que é apresentado em fontes como a *Edda Poética* e as Sagas, de autores anônimos, a *Edda em Prosa*, de Snorri Sturluson, os quais são os que delimitam grande parte do que será exposto e foram produzidas na Islândia e Escandinávia principalmente entre os séculos X-XII. Outras fontes, todavia, nos servirão como base.

Você verá algumas palavrinhas estranhas, pois o nórdico antigo e outros idiomas germânicos possuem algumas letras a mais do que as que usamos em português, e as apresentarei aqui, na medida que as usamos no texto (e não todas):

“Þ” equivale ao “th” inglês como em “thing”;

“ð”, ao “th” inglês como em “this”;

“æ” equivale a um “é”;

“j” a um “i” curto, como em “iate” e nunca como em “jornalista”;

“á” equivale a “o”, “ó” equivale a “ou” (a palavra “Ásatrú” é exceção pois é uma palavra do islandês moderno, e não do nórdico antigo);

“ø” a um “ó”;

“ø” equivale ao “eu” em “bleu” (esse som se faz arredondando os lábios como se fosse dizer “ó”, mas fazendo o som de “e” na garganta, o que fará sair algo entre as duas vogais, mas que não será nem uma, nem outra, portanto um som diferente do português).

Como é um trabalho para iniciantes, julgo que você não saiba o que seja um kindred. Ele é um grupo/família/tribo de praticantes do paganismo germânico. Sua estrutura pode variar, e pelo propósito elementar deste texto, não entrarei nesse assunto aqui.

Como uma pequena anotação deveria eu aqui apresentar porque prefiro usar a palavra “Ásatrú” no feminino, em oposição ao costume comum de se dizer “o Ásatrú”. Primeiro, porque nos referimos a uma religião. Embora existam religiões (e religião é uma palavra feminina) no masculino com o final “-ismo”, como “o catolicismo”, “o islamismo”, que é a única forma admissível gramaticalmente no português, existem outras que persistem no masculino, mesmo sem tal relação, como “o candomblé”. A palavra termina com um *u* longo (ū), o que, à primeira vista sugere o gênero masculino. Todavia, Ásatrú significa “Fé nos Æsir”, e “Fé”, essa sim é a palavra à qual o artigo se refere: “*a* Fé nos Æsir”, ou, em islandês, “*a* Ásatrú”. No próprio islandês, o idioma de origem, a terminação “-trú”, referente à “fé” (a qual determina o gênero da palavra), é

feminina. Sendo assim, não consigo encontrar uma razão que justifique a preferência de “o Ásatrú” no lugar da forma feminina, intuitivamente mais apropriada, “a Ásatrú”.

QUEM ERAM OS GERMÂNICOS?

Essa pergunta, que à primeira vista pode parecer inocente ou inútil, deve ser feita, na verdade, para se compreender a religião e cultura desses povos.

Os germânicos geralmente organizavam-se em tribos, que eram formadas pelo agrupamento dos clãs, que eram a junção de várias famílias. Tais famílias eram monogâmicas, tendo o pai o poder absoluto nesta instância. Aos chefes familiares e tribais cabia o papel de líderes religiosos também, uma vez que a religião não se separava da vida cotidiana.

Diferentemente dos dias atuais, não havia a noção de “individualidade”, desenvolvida principalmente a partir das noções de “salvação individual” do cristianismo. A instância mínima da personalidade era a família, ou seja, você seria considerado “bom, nobre, honrado, justo” se sua família fosse entendida dessa forma, e nunca de maneira individual. A esse fenômeno os antropólogos chamam

de *dividualismo*, oposto ao *individualismo*. No dividualismo não existe uma oposição entre coletivo e o sujeito, sendo o coletivo equivalente ao sujeito.

Os povos germânicos só desenvolvem seu sistema de escrita, as runas, entre o primeiro e o segundo século depois da Era Comum, após o contato com povos letrados como os gregos e os romanos. Todavia, a escrita nunca foi usada de maneira ampla como entre esses povos, sendo principalmente usada em amuletos, pedras informativas, armas e durou, sofrendo muitas modificações, em algumas regiões da Escandinávia até o século XIX.

Haviam basicamente três classes sociais principais entre os germânicos, mais especificamente, os escandinavos: 1) *jarlar* (singular *jarl*), os grandes proprietários de terras; 2) *karlar* (singular *karl*), os homens livres, pequenos fazendeiros, artesãos em geral, etc; e os 3) *prællar*, os escravos. Os dois primeiros poderiam participar na *þing* (*thing*), a assembleia dos homens livres, a qual poderia mesmo submeter o poder de reis na maior parte dos períodos, embora estes tornassem-se quase senhores absolutistas durante as guerras. Na *þing* todos aqueles do sexo masculino poderiam oferecer suas opiniões, onde também eram criadas e revistas leis (os germânicos não possuíam um direito escrito, sendo, em vez disso,

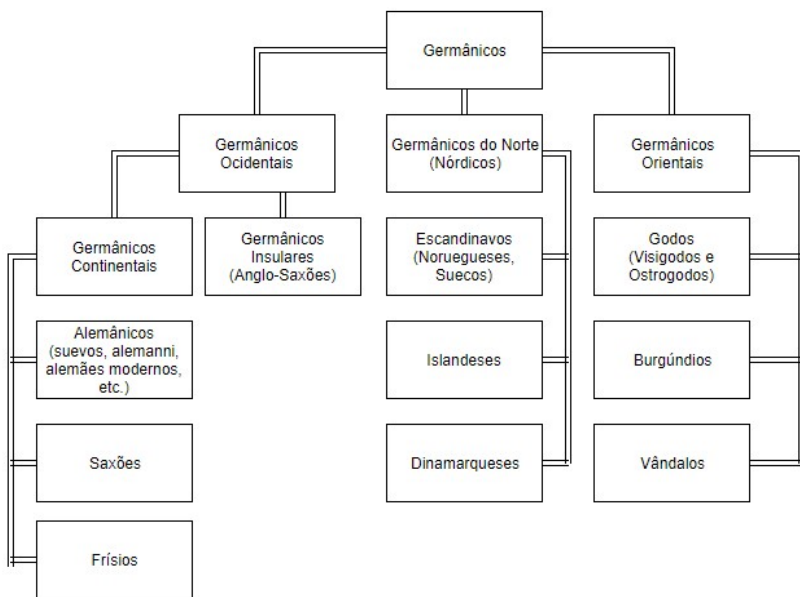
escolhidos memorizadores das leis, que eram passadas de geração para geração), e decididos sobre casos de crimes.

Os germânicos eram povos legitimamente meritocráticos, mas não da forma corrompida que a meritocracia é entendida na atualidade. Seus líderes, conforme relatado por Tácito, guiavam pelo exemplo, pela coragem, e pela abnegação pessoal, e não meramente pela autoridade. Uma das grandes vantagens militares dos germânicos ao enfrentar Roma foi justamente que sua cultura não era baseada nos títulos mas no mérito, sendo os atos pessoais extremamente valorizados quando fossem capazes de garantir o bem-estar e sucesso coletivo.

Esses povos viviam basicamente da agricultura e pecuária, e enfrentavam invernos rigorosos, o que pode os ter ajudado a desenvolver uma maneira de viver tão centrada nas famílias e forte, para resistir às intempéries da natureza. Davam grande importância a valores como *fríðr* (paz), honra, reputação e sorte (veja mais sobre esses conceitos na obra *Heathenry Tribal*). Do mesmo modo eram povos fortemente militarizados e guerreiros, lutando contra a natureza e outros povos sempre que isso se fizesse necessário, sendo todos os homens maiores de 16 anos recrutados para a guerra, quando ela acontecia.

Por fim, germânicos ou nórdicos? Bem, como tentamos evidenciar até aqui, os nórdicos não são senão um subgrupo dos germânicos, e dessa forma quando falamos em germânicos englobamos os nórdicos, embora o contrário não seja igualmente válido, já que os germânicos não se restringem aos nórdicos, mas também, entre outros, aos alemães e anglo-saxões.

No diagrama a seguir apresentamos alguns dos principais povos germânicos e sua classificação. Tenha em mente que essa não é uma lista apontando para de quem cada povo descende, mas como são classificados. Tomando como exemplo os anglo-saxões: eles são povos germânicos insulares, que são parte dos povos germânicos ocidentais, que são em si, parte dos povos germânicos.



O MUNDO PARA OS GERMÂNICOS

Segundo a antiga mitologia retratada nas *Eddas*, haviam três elementos essenciais antes do surgimento de nosso mundo: 1) o reino de fogo de Muspelheimr, 2) o reino de gelo de Niflheimr, e 3) entre eles o abismo, o vazio de Ginnungagap. É relatado que assim as coisas permaneceram por incontáveis eras até que calor e frio começaram a se encontrar no abismo, e desse choque de forças surgiu, por fim, a primeira criatura, o gigante de gelo chamado de Ymir.

De Ymir nasceu a raça dos gigantes, além dos elfos e anões, todos brotando do corpo desse gigante primordial. Do gelo também surgiu a vaca Auðumbla, que alimentou Ymir, com o leite de suas tetas, a qual, enquanto lambia o gelo, fez nascer Búri, o mais antigo ancestral dos deuses.

Bórr, filho de Búri, junto com a giganta Bestla tornaram-se então pais de Óðinn (Odin), Vili e Vé. Estes três acabam entrando em conflito com Ymir, matando-o, e seu sangue inundou o espaço e matou quase todos os gigantes, sendo que os que sobreviveram foram morar em Jotunheim, onde permaneceram protegidos, exceto por episódios mais particulares, desde então. Embora muitas fontes apresentem uma dualidade, sendo deuses o lado ordenador/bom em oposição aos caóticos/maus gigantes (tanto os de gelo quanto os de fogo), tal dicotomia é falsa; em vários casos os deuses buscam mulheres/amantes entre os gigantes, são citadas negociatas entre deuses e gigantes, sendo o gigante de fogo Loki, inclusive, irmão de sangue de Óðinn através de um pacto, o que deve fazer-nos, de fato, não opor de maneira tão binária e maniqueísta deuses e gigantes/*jǫtnar*/*pursar*.

Em alguns pontos, os buracos que temos nas narrativas são enormes. Por exemplo, sabemos que os nórdicos compreendiam que

nove mundos sustentar-se-iam em torno da árvore do mundo, chamada Yggdrasil, um freixo que é então o centro do universo, e que seria queimada, de cima a baixo, no *ragnarok*, a batalha final dos deuses.

Haveria o esquilo Ratatóskr que ficaria levando recados de intriga entre a águia Hræsvelgr, na copa de Yggdrasil, e o dragão Niðhoggr, que mastigaria as raízes de Yggdrasil, sendo necessário que uma das Nornir (Nornas) zelasse por essas raízes, atrasando assim, o colapso do mundo (Não se assuste com o que não conhecer aqui, explicaremos tudo isso mais à frente). Fora isso, apenas podemos sugerir que Óðinn descobriu as runas após passar nove dias e nove noites preso à Yggrasil. Não muito mais é-nos dito dessa importante árvore.

Todavia, os nove mundos seriam: 1) Ásgarðr, a terra dos deuses Æsir e das deusas Ásynjur; 2) Vanaheimr, a terra dos deuses Vanir; 3) Álfheimr, a terra dos *ljósálfar*, os elfos luminosos; 4) Miðgarðr, a terra do meio, na qual vivem os humanos; 5) Svartálfheimr (alguns a chamam de Nidavellir), a terra dos *svartálfar*, os elfos escuros, e anões (ou *dvergar*); 6) Niflheim, a terra do gelo primordial; 7) Helheim a terra dos mortos; 8) Muspellheimr, a terra do fogo primordial e, por último; 9) Jotunheimr, a terra dos gigantes de

gelo, *rísir*, *jǫtnar* ou *þursar*. Tais mundos não seriam comunicáveis, havendo várias viagens dos seres de um para os outros. O nosso mundo, *Miðgarðr*, teria sido formado com os restos do corpo do gigante abismal *Ymir*: de seus ossos foram feitos os montes, de seu cérebro as nuvens, e com seu sangue rios e mares. Uma grande serpente filha de *Loki* e chamada de *Jormungandr* circundaria *Miðgarðr*, mordendo a própria cauda, contendo assim os mares com o seu corpo. Das sobrancelhas de *Ymir* foi feito um muro que isolava os *jǫtnar* do restante dos mundos.

O NASCIMENTO DO SER HUMANO

Enquanto muitas criaturas nascem através de um processo de emanção semelhante à meiose, a partir de *Ymir*, ou dão a entender que poderiam estar num sono, preservados no gelo, como *Ymir* e *Búri*, os humanos teriam uma origem bem diferente.

Os três filhos de *Bestla* e *Bórr*, o filho de *Búri*, estariam andando por *Miðgarðr* certo dia, por uma praia, quando então encontraram dois troncos, um de freixo, o outro de olmo, com um formato belo, agradável e decidiram então animá-los. *Óðinn* soprou sobre ambas as árvores e as fez respirar, dando-lhes vida, ou alma. *Vili* (ou *Ho-*

enir) lhes concedeu raciocínio, enquanto Vé (ou Lodur) lhes concedeu o calor e os sentidos humanos. Ao freixo nomeou-se Áskr e foi o primeiro homem da raça humana. E ao olmo nomeou-se Embla e foi ela a primeira mulher. E assim, a partir desse primeiro casal, a raça humana se espalhou por Miðgarðr, segundo as Eddas.

Há ainda que se considerar aqui a versão proposta pela Rígsþula, embora ela não fale essencialmente da gênese do humano enquanto espécie, mas relacionado à sua organização social. Neste poema éddico, relata-se como Rígr (Heimdallr) chegou na habitação do casal Ái e Edda e ali, após dormir com eles, foram nascendo os ancestrais das três classes principais: primeiro os *brællar*, os escravos, segundo os *karlar*, os fazendeiros e trabalhadores livres, e em terceiro lugar os *jarlar*, os proprietários e governantes.

Todavia, os povos germânicos não possuíam como um todo a mesma crença que os islandeses. Diversos povos germânicos continentais acreditavam-se serem filhos de Twisko, o qual seria filho de uma variante continental do deus Týr (Tiw). Os saxões viam-se como descendendo de Seaxnéat, e seu nome literalmente significando “companheiro de adaga”, ou “companheiro dos saxões”. Os visigodos e ostrogodos viam-se como descendentes de *Gáuts (nome atestado em nórdico antigo como Gautr).

SERES MENORES

Segundo os germânicos, apesar de seres como gigantes, elfos e anões terem seus mundos particulares, interviam em Miðgarðr e seus habitantes, assim com os deuses e outras criaturas.

Os elfos (*álfar*) estavam ligados aos ancestrais e seus locais de repouso, os montes fúnebres (*burial mounds*), e podiam ser considerados tanto como os seres que nasceram de Ymir, quanto como espíritos de antepassados honrados. Não é claro, todavia, se os mortos se tornavam sempre elfos. Nesse ponto ofereço uma sugestão de interpretação pessoal, e, por favor, não a levem ao pé da letra, mas como uma pista, talvez valiosa: se do corpo do gigante Ymir é de onde brotam os elfos, e do mesmo corpo foi feita a nossa terra, conseguimos não ver tanta distância assim entre a concepção de mortos tornando-se elfos, ou nascendo do gigante primordial, uma vez que seu corpo em si seria terra; embora as práticas funerárias muitas vezes envolvessem cremação isso não era regra; e a crença dos ancestrais habitarem os túmulos (mortos enterrados na terra, perdoem o pleonasma), não me parece tão estranha e contraditória assim: no fim das contas, teríamos, em ambos os casos,

elfos nascendo/habitando a terra. Além disso, tais criaturas estavam ligadas à deusa Sól (Sunna), a deusa solar, e a Freyr, o que os liga duplamente a aspectos agrários/de fertilidade da terra. Havia ainda uma grande comemoração em honra aos elfos (*álfablót*), e, ainda hoje, na Islândia, mesmo após séculos de cristianização, permanece uma forte crença nos elfos (como *huldufólk*, o “povo escondido”), que é respeitada inclusive pelo governo do país, evitando-se construir em local que prejudicaria/irritaria os elfos.

Os anões (*dvergar*), por outro lado, são criaturas extremamente ligadas ao conceito de desenvolvimento tecnológico, isto é, das técnicas de produção de ferramentas, etc. São eles que produzem as armas dos deuses, como o martelo de Pórr (Thor/Donnar), o Mjöllnir, a lança de Óðinn, Gungnir, a espada e o navio de Freyr, e os cabelos de fios de ouro para Sif, esposa de Pórr. Também são eles os responsáveis pela morte Kvasir, um deus sábio e poético, e por transformar seu sangue em hidromel, a bebida alcoólica da inspiração. Aparecem ainda mais duas vezes, de maneira estratégica: ao criarem o Brisिंगamen, o colar da deusa Freyja, pela qual ela dá a eles três noites de prazer, e, no folclore continental, estando ligados ao acúmulo de ouro, através do poema *Canção dos Nibelungos*. Assim, ligados ao manejo de metais, em especial os de guerra

e os ornamentais valiosos, e à riqueza, os anões desenvolvem um importante papel no que se refere à origem e aprimoramento de todo o tipo de utensílios metálicos importantes também para o ser humano.

Os gigantes (*jǫtnar*, *þursar*, *rísir*) dividem-se em dois grupos principais: os gigantes de fogo, seres antiquíssimos, habitantes de Muspelheimr, do qual nenhum registro de sua origem permaneceu, mas dos quais é possível supor que sejam anteriores à todas as criaturas surgidas após o encontro do reino de chamas com Niflheim em Ginnungagap, e os gigantes de gelo, os que vivem em Jotunheimr. De um lado, os gigantes de fogo aparecem como criaturas furiosas, bestiais e amplamente desconhecidas. Do outro, os gigantes de gelo aparecem não só como seres poderosos e furiosos, mas também detentores de uma sabedoria surpreendente, atrás da qual mesmo Óðinn obriga-se a ir atrás, como quando desafia o gigante Vafþrúðnir, em busca da fonte da sabedoria do gigante Mímir, onde deixa um olho para poder beber de tal água. Existe uma relação dialética altamente perceptível aqui: enquanto os gigantes parecem (in)diretamente influenciar as estações quentes e frias, o maior paladino da humanidade é justamente o popular deus Þórr, não só ligado aos trovões e chuvas, bem como, assim à

própria fertilidade. Ou seja, ao passo que detêm forte relevância nas modificações de temperatura, contra o que Þórr reage, protegendo a humanidade, também são aquelas criaturas capazes de fornecer o conhecimento, sabedoria e astúcia, não sendo, como querem alguns, criaturas meramente “más”, mas sim necessárias ao próprio desenvolvimento do destino no cosmos que rodeia Yggdrasill.

Os trolls são de maneira geral considerados seres habitantes de montanhas, cavernas e locais distantes dos humanos; embora possam haver casos em que foram considerados sem muitas diferenças dos humanos, em geral eles eram tidos como criaturas bestializadas, ferozes e totalmente avessas ao cristianismo. Em geral eram mais temidos, respeitados e evitados do que propriamente cultuados e foram muito mencionados através da literatura e folclore germânico e escandinavo.

Todas essas criaturas (elfos, anões, trolls e gigantes), assim como os deuses, podem ser incluídas em uma categoria que podemos chamar de *vættir* (em inglês *wights*). Junto destes, temos os *landvættir*, espíritos diretamente ligados a um determinado local ou região. Possuem as mais diversas formas, funções, desejos e

atitudes (tanto benéficas quanto prejudiciais aos humanos). Dentro do paganismo nórdico é de grande importância encontrar formas de se envolver e lidar com esses seres, como através de ofertas de alimentos e bebidas.

Esta crença nos *vættir* está em perfeita conexão com outra do paganismo germânico: o animismo. Segundo ela, a matéria é uma extensão do espírito, o que significa que todas as coisas que existem materialmente, só o são por possuírem uma alma, um espírito correspondente. E isso não vale apenas para os seres que reconhecemos como vivos biologicamente: mas também para aqueles objetos inanimados da natureza, além, é claro, da própria terra e universo. Segundo esse pensamento, temos duas conclusões (1) tudo que possui uma parte material possui uma parte espiritual correspondente, mas nem tudo que possui uma parte espiritual possui uma parte material – como espíritos de falecidos e alguns *vættir*; (2) alguns dos deuses são justamente a manifestação espiritual de elementos materiais – como Þórr é o espírito do trovão, Jǫrð é o espírito da Terra, etc.

DEUSES: ÆSIR, VANIR E OUTRAS DIVINDADES E SERES SUPERIORES

De todas as *ættir* (“famílias”, “clãs”, “raças”) de *vættir*, os deuses Æsir e Vanir são considerados como seres especiais; embora em muitos momentos os *álfar* (elfos) sejam colocados bem próximos deles, é indiscutível que esses dois clãs de deuses desempenham um papel proeminente e protagonista no culto e imaginário dos antigos nórdicos.

Ainda assim, que se faça aqui valer várias ressalvas: (1) a Ásatrú, apesar de respeitar os antigos deuses compreende a importância de todos os *vættir*, e a influência que eles exercem na vida dos humanos; (2) a Ásatrú não centra sua prática no culto aos deuses, não basta substituir-se um ou vários deuses por aqueles dos nórdicos, Ásatrú não é apenas sobre culto, e não é de forma alguma sobre “adoração” aos deuses nórdicos; (3) os antigos nórdicos não consideravam que apenas os seus deuses eram verdadeiros – essa é uma noção judaico-cristã, e em última instância, das religiões reveladas – e isso significa que eles consideravam que todos os deuses existiam, mas tinham culto específicos para o de seu povo; (4) muitas vezes o culto a um deus ou deusa era feito de maneira regional, como o culto de Freyr, que acontecia principalmente na

Suécia, Seaxnéat entre os saxões, Baduhenna entre os frísios e o de Nerthus entre germânicos continentais, ou ainda de um determinado grupo social, como o culto de Óðinn/Wóden que acontecia principalmente entre os nobres e guerreiros, então não havia exatamente um “panteão nórdico”, como é o caso dos gregos; (5) os deuses não são vistos como “humanos elevados à máxima potência”, mas são, por um lado, ancestrais dos humanos, e, por outro, seres com seus próprios defeitos, dilemas e problemas, não meros observadores e juízes da humanidade, o que faz que haja uma relação de “do ut des” (“dou-te para que também me dê”, em tradução livre), ou seja troca e negociação, não mera adoração dos deuses.

Existem algumas teorias sobre o que seriam os deuses segundo a visão dos povos pagãos germânicos. A primeira apresenta os deuses como personificação das forças naturais. Segundo essa teoria, tratar-se-ia apenas de personagens literários criados para representar forças as quais se sabiam que não eram humanizadas. A segunda forma de tratar os deuses os considera como frutos da imaginação ativa humana, na sua necessidade de ordenar e compreender o cosmos, que criaria materialmente tais seres, em conformidade com as forças que eles manifestavam. Em terceiro lugar,

pode se considerar a natureza com mera manifestação de deuses reais e físicos, personalidades materiais, como quando dizemos “o deus do trovão”, ou “o deus da poesia”. Eu prefiro, particularmente, a ideia que alguns acadêmicos antigos nórdicos professavam: os deuses são o espírito das coisas, assim como nós somos o espírito de uma determinada porção de matéria. Tal visão entraria em conformidade com o animismo (teoria de que todas as coisas, mesmo inanimadas, possuem um espírito), e consideraria, por exemplo, Þórr como o Deus-Trovão, ou seja, o trovão não seria uma característica ou algo que pertence a Þórr como uma ferramenta, antes, o trovão seria a maneira como Þórr se manifestaria e existiria, a maneira que ele teria para se fazer real, assim como nós o fazemos através de nosso corpo material.

No Anexo I (ao final do livro), você poderá encontrar uma lista descritiva das características mais importantes de várias divindades germânicas – não apenas das tradicionalmente reconhecidas pela Ásatrú islandesa, nem muito menos de uma lista simplista, porém empobrecedora das principais deidades dos antigos germânicos.

CONCEPÇÃO DE TEMPO E AÇÃO

Esses dois conceitos são completamente interdependentes entre si segundo os antigos povos germânicos. Em primeiro lugar, como na maioria das religiões pagãs o tempo é visto correndo de maneira circular e não retilínea. O que isso significa?

Para o cristianismo, por exemplo, o mundo não existia antes da vontade de Yaweh criá-lo. Assim tempo e espaço não poderiam existir independentemente da vontade desse deus. Somente quando acontece a criação é que espaço e tempo tornam-se possíveis, e assim, tudo o que disso deriva, inclusive a história. Assim, com o momento inicial da criação se inicia a contagem do tempo que terminaria um dia, culminando no juízo final.

Para o paganismo nórdico, o tempo é feito a partir da observação da natureza. E, na natureza, as estações vêm e vão, a sol nasce e se põe, os eventos se repetem, as coisas recontecem. Enquanto as religiões reveladas valorizam o extramundano, o milagroso, o incomum, o único, o paganismo celebra o que está próximo, o comum, o que acontece sempre, o plural, repetitivo: o ciclo. Esse é o primeiro aspecto que diferencia a noção de tempo pagã e a “revelada”.

Em seguida temos de considerar duas concepções centrais para os povos germânicos: *Wyrð* e *Ørlǫg*. Essas são concepções um tanto difíceis de exprimir senão comparativamente, uma vez que são realmente muito ligadas à forma como os germânicos compreendem e explicam a realidade através das palavras.

Nos idiomas reconstruídos protoindo-europeu, **uert-* (“mudança”), e proto-germânico, **weorþan* (“o que acontece agora”) encontramos a origem da palavra *wyrð*, ainda assemelhada, por exemplo, ao termo *Werden* (“desenvolvimento”, “evolução”, “transformação”) do alemão moderno. *Ørlǫg* refere-se às formas obrigatórias que regem o acontecimento das coisas. “*Ør*” significa “princípio, origem” e “*lǫg*”, lei. Significa literalmente “lei original”, “aquilo que foi estabelecido na origem”. Também está ligado ao nórdico antigo *forlag*, que significa “destino”, “meios de subsistência”. A *Ørlǫg* é composta pelos nossos próprios atos e os de nossos ancestrais, e, acredita-se que é dado a cada humano ao nascer, ou receber seu nome, pelas ancestrais femininas de cada família. Ou seja, é como uma relação de causa e efeito da qual jamais poderemos nos esquivar, sem antes modificarmos nossos atos. Não acredita-se em ruptura e escape da fatalidade das coisas que fizemos anteriormente. Aquilo que é, que existe, que acontece, só é dessa

forma porque as condições preliminares para isso foram satisfeitas. Nada acontece por milagre. Nada acontece por acaso. Nada acontece por simples intervenção divina. Os próprios deuses estão submetidos às leis de seus *ørlogs*.

Passado e presente eram dois conceitos unívocos para os antigos nórdicos/germânicos, e o tempo não é visto numa divisão tripartite estática, embora, à primeira vista, isso possa parecer o contrário. “Aquilo que é”, “que existe”, engloba tanto o que aconteceu como o que está acontecendo exatamente agora. O que é agora não o é sem o passado, e o futuro não poderá ser senão decorrência disso que é. Parece complicado? Vamos explicar como os nórdicos viam isso: existem três Nornir, as três irmãs que são responsáveis por fiar o destino das pessoas como uma teia, usando os fios dos *ørlogs*, os quais são fiados pela deusa Frigg, uma Ásynjur, a esposa de Óðinn. O nome de cada uma delas é: Urðr (*wyrd*, “o que ocorreu”), Verðandi (**weorþan*, “o que ocorre agora”) e Skulð (“*should*”, “o que deve se suceder”, “o que é necessário que aconteça”). As Nornir habitam nas raízes do freixo de Yggdrasill, e usam argila e a água do Poço de Urðr para curar e reparar os estragos feitos, entre outras coisas, pela serpente/dragão Niðhoggr,

uma das grandes responsáveis pela corrupção da estrutura “cós-mica” nórdica.

Dessa forma, Verðandi não pode tecer senão após Urðr, e nunca Skulð tecerá antes das duas anteriores, o que faz o tempo, assim, ser entrelaçado e não dependente de eventos fortuitos. O que aconteceu, aconteceu pois não poderia ser de outra forma; o acontece agora também, e o mesmo vale para o que acontecerá. O destino, assim, fica completamente dependente das ações que cada um e todos executam, e o tempo não acontece senão como consequência necessária das condições dadas. Numa metáfora: imagine que você está em Brasília e quer, por exemplo, ir para Alagoas. Sabemos que Brasília encontra-se no centro do país, e Alagoas no nordeste, então precisamos escolher estradas que nos levem nessa direção. Mas, e se por desatenção, ou inconsciência, ou qualquer outro motivo formos parar, por exemplo, em São Paulo? Isso significa que não pegamos as estradas corretas, e acabamos indo mais ao sul/oeste do que para o norte/leste. Se queremos ir para o nordeste, de São Paulo precisamos então fazer o processo que não fizemos anteriormente, prestar atenção para onde nossas estradas estão nos levando, escolher aquelas que levem para cima e não para baixo no mapa, nos deslocando ao fim que desejamos e não

aleatoriamente, pegando desvios que nos afastam cada vez mais do local de destino que intentamos.

Todavia, cabe aqui ainda mais uma observação a partir de uma das histórias da mitologia. Frigg, por conhecer o destino cruel de seu filho Baldr faz de tudo para evitá-lo. Primeiro, faz quase todos os seres vivos jurarem que não farão mal a Baldr, deixando apenas o inofensivo visco de lado. Loki, o *trickster*, ainda aproveita-se da situação e confecciona uma flecha com esse vegetal. Acontece que Balðr brincava de se exibir com todos atirando objetos cortantes contra si, sem nenhum efeito nocivo ou letal. Loki então vai até Høðr, irmão de Baldr, o deus cego, e faz ele apontar a flecha, e a disparar contra o irmão. Baldr então é morto. Hermøðr, ainda, é enviado por Frigg, que não desiste, descendo até Hel, e implorando para essa deusa do submundo dos mortos para devolver-lhe o filho de Frigg. A deusa do submundo diz que o devolverá caso todas as criaturas lamentem a morte de Baldr. Loki, então, mais uma vez, trapaceia. Ele transforma-se numa gigante e quando Frigg surge para colher suas lamentações, ela não chora, impedindo assim Baldr de retornar, ficando preso em Hel. Loki, ainda, é amarrado a uma pedra e tem uma serpente derramando veneno

sobre sua pele, causando dores e feridas horríveis, do que só é impedido quando Sygn, sua esposa, permanece com uma tigela, colhendo o veneno da serpente. Høðr, por sua vez, é caçado pelo irmão Vali, e finalmente morto, concretizando uma vingança inevitável, por mais dolorosa que fosse.

A história resumida acima nos demonstra que, apesar de Frigg lutar contra o que estava dado, isto é, tentar modificar a *wyrd* de seu filho, a sua *ørlög* não permitiu. Ou seja, de certa maneira, por mais que possuamos liberdade para agir, jamais escaparemos de consequências de ações passadas e daquilo que nos foi determinado.

A “ALMA” PARA OS GERMÂNICOS

Esse é um dos assuntos mais polêmicos, complicados, e equívocos (ou seja, que tem muitas interpretações) no paganismo nórdico. A reconstrução do conceito de “alma” é extremamente difícil pois parece que não houve muito interesse em se registrar isso, ao contrário dos movimentos espiritualistas modernos, no qual esse conceito desenvolve um papel central. Por outro lado, os relatos são além de escassos bastante parciais e contraditórios.

O problema inicial é: os germânicos parecem não terem um conceito de alma. A palavra *sál*, cognata do inglês moderno *soul*, só entra no vocabulário dos povos germânicos a partir do cristianismo e expressa o conceito cristão e ocidental de alma.

Todavia, o conceito de “alma” tem mais algumas complicações. Quando falamos do *dividualismo* anteriormente, dissemos que a personalidade de cada pessoa era na verdade a personalidade da tribo, o que significa que o que chamamos de “indivíduo”, na verdade, era o que eles entendiam por “família”. Cada pessoa era apenas uma parte de algo maior; e mesmo assim cada pessoa era dividida em várias outras partes, e não era uma consciência ou alma indivisível. O que tínhamos, todavia, eram várias entidades ou seres quase autônomos, que, unidos, formavam cada pessoa. As “partes da alma” não eram exatamente partes, e só podem ser consideradas assim no mesmo sentido que cada pessoa é, ela mesma, parte de um grupo.

O que de mais seguro podemos afirmar aqui é: os germânicos conheciam pelo menos três entidades básicas da alma: uma era a *fylgja*, a outra a *hamingja* e a outra, por fim, era o próprio corpo material ou *líkr*.

O termo *fylgja* significava “orientação”, “espírito guardião feminino”, “espírito assistente em forma animal”. A palavra *hamingja* (do nórdico antigo, “espírito guardião” ou “sorte”, “bom destino”) ligava-se a termos como *ham-far* “viajar na forma de um animal”, *hamast* “assumir a forma de um animal”, *hamr*, “forma”, “pele”. Enquanto a *fylgja* poderia representar o que de mais instintivo e bestial havia na natureza humana, por um lado, e, por outro, o animal protetor (mas não no mesmo sentido dos animais xamânicos!), se materializando e “vasculhando” o caminho que seu dono intenta percorrer, e é invisível para o seu dono, exceto em casos de morte próxima, sendo então um mau agouro ver a própria *fylgja*. Geralmente ver a própria *fylgja* é sinal de azar, e morte iminente. A *fylgja* geralmente morre junto com seu dono, e a morte da *fylgja* ocasiona a morte do próprio dono.

Já a *hamingja* pode ser vista como um escudo protetor em torno de seu dono, ou ainda como uma “reserva de energia”, usada em atos mágicos. *Hamingja* é literalmente “sorte”.

Não é nada estranho que os povos germânicos entendessem o *líkr* como parte de sua “alma”. Na verdade, eles não possuíam uma noção metafísica de alma, como nós. A disposição dos corpos em en-

terros fornece evidências de que de certa forma o corpo permanecia vivo mesmo após a morte, e a “alma” não era vista como algo que transcende e apenas cria raízes na realidade. Os povos germânicos aceitavam a realidade como ela era, e, por isso, o corpo integrava de sua parte “espiritual”.

A realidade não era vista como um local de aprendizado, no qual as pessoas cometiam erros, e reencarnavam até aprender a se aprimorar. Na verdade, os antigos povos germânicos simplesmente *desconheciam* o conceito de reencarnação. Primeiro, pois se a alma não é individual, ela é formada de diversas partes que se soltavam após a morte, dificilmente essas partes se encontrariam todas novamente (algumas inclusive permaneciam no corpo por eras, até sua total dissolução na terra). Segundo, porque os germânicos entendiam que a vida deles continuava através de seus descendentes, e não em ‘reencarnação’. Essa parte que é transmitida familiarmente é a *orþanc* ou herança. Ela une todos os membros de uma mesma família (podendo ser passada aos que são adotados ou amigas juramentadas, as quais tornam-se laços familiares).

Hamr, por sua vez, é o nome que podemos dar ao conjunto das partes da “alma”, incluindo o corpo. “*Hamr*” significa literalmente “forma”. Suas partes, incluindo *fylgja* e *hamingja*

eram entendidas como fazendo parte dessa realidade nossa, uma vez que os antigos desconheciam uma ideia de “multiverso” ou várias realidades coexistindo.

Duas partes que sabemos que permaneciam no corpo até sua dissolução eram *hugr* “pensamento” e *munr*, a “memória”. Elas compreendiam a parte mais volátil de nossa existência.

Ættarfylgjur são as “acompanhantes familiares”. As *ættarfylgjur* é talvez a parte mais individual e autônoma da *hamr*. Elas estavam intrinsecamente ligadas à sorte de cada pessoa; e quanto mais *ættarfylgjur* cada pessoa tivesse, mais forte e agraciada ela era considerada. Elas são literalmente as mães ancestrais da família que zelam por uma pessoa até sua morte, ligando-se a outra, após isso.

Önd, por sua vez, é a respiração. É considerada a parte que une todas as outras, uma vez que após a saída do *önd* do corpo a vida se esvanece. Foi aquilo que Óðinn deu aos humanos quando os criou.

Óðr, intensamente ligado ao *önd*, *óðr* é aquilo que causa êxtase, é nossa parte que pode ser entendida com tendo capacidade de tocar o divino.

Podemos dividir a *hamr* em duas partes essenciais: o corpo físico ou corpo onírico, o qual pode viajar através de *seiðr*, etc. Ele seria composto pelo *hugr*, *munr*, *líkr*, e *hamingja*. A segunda parte seria o “corpo de respiração”, formado obviamente pelo *önd*, pelo *óðr* e pela *fylgja*. Poderiam fazer parte de ambos o *orþanc* e as *ættarfylgjur*.

A QUESTÃO DOS ANCESTRAIS

A ancestralidade é um dos assuntos mais complexos da Ásatrú. Como veremos, por um lado, ele gera em torno de si um grande debate sobre quem pode praticar o paganismo germânico, o que deixaremos de lado, por agora, e trataremos dos aspectos generalistas da ancestralidade. Por outra parte, a ancestralidade gera tanto os debates acima apresentados sobre o destino e alma dos vivos, quanto sobre o pós-vida (ou pós-morte?), que lidaremos mais à frente.

Do que vimos até agora, todavia, é importante destacar que, como para muitos povos, mesmo os indígenas brasileiros, ou ainda os chineses, para se tomar dois exemplos de povos completamente diferentes, a crença de que a morte não rompe todos os laços entre os que se vão e os que ficam, está presente. Esse é um dos elementos que elas possuem em comum com os germânicos.

Podemos ver os ancestrais influenciando de algumas formas básicas. A primeira seria através das *Dísir*. Este é o nome dado ao grupo de espíritos em cada família para as mulheres que morreram, e hoje ajudam a influenciar o destino e proteger os seus descendentes, aparecendo através de visões ou mesmo sonhos, sem contar os rituais de *seiðr*. A segunda forma referia-se à sorte do clã, embora sem divergir tanto das *Dísir*, mas englobando familiares mortos de ambos os sexos. Além de influenciar a família ou clã através dos seus atos em vida, após deixar este mundo, os espíritos podem continuar intervindo e tornando o destino de seus descendentes mais dinâmico. Há estudiosos que associam, dessa forma, as *Dísir* aos ancestrais femininos em oposição aos *Álfar* como ancestrais masculinos. Fato interessante que corrobora com essa ideia é o fato de que Freyja seria a regente das *Dísir*, enquanto seu irmão Freyr é o senhor dos elfos (*álfar*). Desta forma o clã era na verdade não só

composto dos que estão vivos, mas de todos os que os antecederam, sendo que muitas vezes os ancestrais poderiam ser grandemente responsáveis pela boa ou má sorte nas colheitas e na economia rural da época.

Isso pede uma explicação e levanta uma questão. É necessário dizer, aqui, que para os germânicos a morte não era de maneira alguma uma coisa assustadora, como virá a tornar-se com o cristianismo, diante da dualidade entre “paraíso *versus* inferno”. A morte é uma continuação necessária da vida, para as partes autônomas de nosso espírito, ao mesmo tempo que jamais deixaremos este mundo enquanto nossa linhagem permanecer, uma vez que vivemos através de nossos descendentes, e nossos antepassados se mantiveram vivos através de nós, passando a *orþanc* geração por geração. A morte, exceto por uma questão de exceção, não estava embebida numa noção de punição. O mundo dos mortos e vivos são mais que dois momentos, duas fases da vida da alma, na verdade são duas partes indissolúveis, interdependentes que se influenciam, e do qual a visão de mundo germânica não tem senão uma noção bem rasa de separação e distinção.

O contato com os mortos não era raro; seja através das visões em visitas a túmulos, o fato de dormir/sentar-se em túmulos como

forma de buscar contato com os que já estão do outro lado, etc. A morte era mais fascinante do que assustadora, e essa concepção, não há dúvidas, era uma das mais importantes para os antigos povos pagãos: ela era o sustentáculo das virtudes, da honra, da coragem e ousadia destes povos.

A questão que é necessária levantar, por outro lado, é a seguinte: se não há uma barreira claramente definida entre a vida antes e depois da morte, e os mundos dos mortos e dos vivos se influenciam mutuamente, estão lançadas as bases para estabelecer uma relação, da mesma forma que com os *landvættir*, elfos e deuses: e esta será chamada de Culto aos Ancestrais.

Dentro do paganismo germânico moderno, o culto aos ancestrais ocupa um lugar de importância inquestionável. Daremos, todavia, apenas alguns esboços de como ele pode ser realizado, pois existem diversas maneiras, e cada um pode aprimorar a prática conforme as próprias necessidades, não havendo (como em nada dentro do paganismo reconstrucionista) nenhum padrão extremamente rígido sobre o assunto.

Você pode criar um altar para os seus ancestrais. Colocar fotos, imagens, tanto deles como de coisas que eles gostavam. Você, se

possível, pode por ali também coisas que a eles pertenciam e das quais eles gostavam. Um relógio, fios de cabelo, um par de brincos... não importa. Toda e qualquer coisa que possa atrair a atenção do ancestral em questão, mas também ajudar você a se lembrar dele. Para alguns talvez isso possa ser difícil, mas lembre-se: para os ancestrais honrados, não há medo nem dor na morte, apenas para os que ficam. Por isso devemos nos lembrar e nos aproximar desses ancestrais, com orgulho e sem dor: nós só perdemos aquilo que nunca tivemos ou nunca foi parte de nós. Nesse altar então você pode cultuar tanto ancestrais em geral quanto as suas *Dísir*.

Busque tantas informações quanto possível sobre os seus ancestrais. Reconstrua a sua árvore genealógica, mas não apenas com dados frios e objetivos. Tente descobrir do que os ancestrais gostavam, se houver vivos que tiveram contato com eles, o que preferiam comer, o que lhes agradava fazer, músicas que gostavam, etc. Humanize essas pessoas, as reconstrua na sua mente. Esse trabalho, aliás, é muito importante para a história da sua família e ajudar todos (mesmo que não sejam pagãos) a recuperar os laços e história pessoais.

Busque aproximar-se dos locais em que seus parentes foram enterrados com alguma frequência. Isso ajudará você a aproximar

seus laços com eles de maneira efetiva, mesmo que eles não fossem (e provavelmente não são) pagãos.

Apresentarei aqui ainda os três conceitos básicos de culto aos ancestrais: (1) a Abordagem Idealizada dos Ancestrais refere-se ao culto geral, feito em relação aos principais heróis e pessoas importantes dos povos dos quais se descende. Por exemplo estudar, compreender e ter imagens de pessoas que foram importantes para o seu povo e você, como, para os que possuem ascendência europeia, Ragnar Lóðbrok, ou Zumbi dos Palmares e Malcolm X, para os negros, e todos esses, para os que possuem origem miscigenada. (2) A Abordagem de Identidade Cultural visa reviver e preservar os costumes e tradições dos povos dos quais sua família e você se originam. Busque elementos provindos dos povos mais específicos dos quais você vem, como imagens, armas, roupas, comidas, tradições, danças, festividades, etc, incorporando na sua vida pessoal, ambiente de habitação, hábitos cotidianos e comemorações elementos que o ajudem a recuperar, manter e não perder sua identidade cultural. Você descende de alemães? Procure, por exemplo, boas cervejas, roupas típicas, elementos decorativos como canecos, um delicioso strudel, e busque relacionar-se com o

idioma nativo da região da qual seus ancestrais vieram. (3) A Abordagem dos Ancestrais Pessoais refere-se, em grande parte, ao que mencionamos anteriormente sobre o altar dos ancestrais e a construção da árvore genealógica. Recupere, mantenha e preserve a memória daqueles que estão próximos a você, e dos quais você descende.

Muitas pessoas acham estranho cultuar os próprios ancestrais, pelo fato de que a maioria dos ancestrais mais recentes não são pagãos. Todavia, estabelecer esse laço de amor e respeito transcende crenças. Seus ancestrais têm poder, e podem auxiliá-lo. Eles estão na sua carne, eles o conhecem, e eles se preocupam com você.

Mais uma sugestão de prática

No altar, com as fotos de seus ancestrais, e objetos que os pertenceram, você pode colocar um copo com água, acender uma vela, e então começar a invocar os seus ancestrais, os chamando pelos nomes três vezes, cada um deles, e então chamando assim todos os quais você puder se lembrar. Após chama-los, agradeça-os pela sua presença, e lhes oferte a água, sua pureza e frescor, bem como o

calor do fogo, em memória do tempo em que o fogo protegeu nossos ancestrais mais distantes, e ainda hoje é um elemento essencial em todos os lares. Conte-lhes então sua vida, suas tristezas e alegrias, e peça ajuda se julgar necessário. Repita isso por 7 dias num mês. A vela pode ser apagada após o final do rito, ou permanecer acesa. A água pode ficar no altar para evaporar naturalmente, e ser trocada ocasionalmente em alguns dias. Escolha sempre a mesma hora do dia, durante os 7 dias, para estabelecer essa conexão. Caso falhe algum dia, esquecendo ou errando o horário, comece novamente a contagem dos dias, até garantir que você conseguiu fazer 7 dias no mesmo horário. Caso precise viajar, realize o rito normalmente com uma vela e copo d'água onde estiver, mantendo apenas o cuidado de, caso haja fuso-horário, realizar o rito na mesma hora do local de onde você saiu.

E QUANDO A MORTE CHEGAR

Não me lembro exatamente o porquê ou quando comecei investigar sobre as concepções de vida após a morte para os antigos povos germânicos. Todavia, se tem uma coisa que me incomoda profundamente é a divisão binária das noções de vida após a morte para os germânicos que alguns indivíduos que se intitulam

ásatrúar apresentam, sonhando e só falando que vão para o Valhøll, e opondo a ele a morada de Hel como um local ruim, como se se tratasse de salvar a alma indo para o Valhøll e cair no inferno indo para o Helheimr. Isso é uma noção cristã e nada possui de pagã. Já escrevi longos artigos sobre isso, e, desta vez, me deterei apenas a apresentar as principais ideias sobre os destinos das almas depois da morte, para os germânicos.

Isso não pode ser feito sem uma breve ressalva. Aqui é um dos pontos onde a regionalidade dos cultos aparece em sua faceta mais importante. Cada povo possuía um conjunto de ideias e valores sobre o destino das almas após a vida, mas parece ter sido comum, como apresentamos pela concepção de culto aos ancestrais, a crença de que os mortos não estavam no todo afastados dos vivos, em um local próprio e exclusivo para os mortos, habitando o solo, e podendo ser conectados através de suas tumbas. Ou, então, que a “alma” era mesmo dividida em partes que se separavam após a morte. Mas não há consenso sobre para onde as almas iriam, o que significa que pessoas com uma conduta similar, dependendo do povo, poderiam ser consideradas como tendo suas almas levadas para locais diferentes, porque era assim que seu povo acreditava.

O único ponto que parece passível de generalização é a ideia de que o morto de certa forma permanecia, se não habitando o seu túmulo, mas com um “portal” para o mundo dos vivos, através dele. A terra, o subterrâneo, o submundo era por excelência, a casa dos mortos, o que explica, em partes, sua influência sobre a noção de fertilidade. Alguns dos exemplos mais comuns de túmulos eram, por um lado, os montes fúnebres, onde os familiares eram enterrados em camadas que se sobrepunham, ou túmulos individuais onde permaneciam com alguns itens valiosos e armas; por outro lado, temos os túmulos em forma de barcos, ou mesmo os barcos reais usados como túmulos, em geral estes últimos recheados de riquezas. O primeiro tipo de túmulos representa a ideia de habitação permanente, o segundo, de uma viagem após a morte, através do próprio túmulo.

Segundo a tradição dinamarquesa, a deusa Gefjon (a qual pode ser uma faceta de Freyja), seria responsável pelas almas das moças virgens.

O palácio de Þórr, o Bilskirnir era o local daqueles que trabalhavam arduamente como *þrællar* e *karlar* pobres.

Aqueles honrados e que traziam benefícios e progresso para seu clã e tribo, em determinada região, acreditava-se irem habitar os montes de Helgafjel. É possível que então, em outros locais, as pessoas vissem um monte imponente como um local onde seus ancestrais habitavam após a morte.

Hel (como um local) em geral era considerada a casa daqueles que morriam de forma natural. Todavia o Hel não é um equivalente de “Hell”. Essa palavra inglesa possui origem no nome da deusa nórdica, porém o seu conceito expressa o inferno cristão, como local de punição. A única punição que há em Hel é provavelmente uma noção tardia: em Náströnd, local a parte, habitaria a serpente Niðhöggr, a qual mastigaria todos aqueles que eram considerados párias sociais: aqueles que quebravam o juramento, suas promessas, sua palavra, perpetuavam atos de traição, enfim, atos egoístas e antissociais, perigosos e desestabilizadores dos clãs e tribos e que geravam penas de morte/banimento do kin, sendo que a própria expulsão era, muitas vezes, considerada um castigo maior que a morte. O Hel é muito provavelmente o local que todos nós vamos após a morte.

Rán, deusa marítima, por outro lado, seria a caçadora de homens, revolvendo os mares, jogando sua rede, e puxando os navegadores

para o seu palácio submarino, onde reinava com seu esposo *Ægir*. Era, inclusive, comum navegar com ouro para agradá-los ao morrer no mar, e conseguir alguns privilégios com eles.

Vale lembrar a crença nas *Matronæ* (continente europeu) e *Dísir* (Escandinávia), que seriam a forma que muitas ancestrais femininas assumiam após a morte, ambas cultuadas, sendo inclusive encontrados altares dedicados às *Matronæ*, bem como da ligação entre indivíduos ilustres que são relatados transformarem-se em *álfar* (elfos) após a morte, sobre o que não há como afirmar seguramente quais os requisitos para isso, e se figuras não reais tinham tal possibilidade.

Como povos guerreiros, que davam uma importância social para a guerra muito forte, os nórdicos concebiam que ali, naquela carnificina e ambiente desolador, as *valkyrjor*, espíritos femininos, distribuiriam a morte e teciam uma teia usando cadáveres humanos. As *valkyrjor* muito provavelmente não pegariam todos os mortos, mas escolheriam os mais bravos na batalha. Elas eram vistas como seres horrendos e bestiais, e não romantizadas como Wagner apresenta, sendo ele o artista que muito influencia as noções que temos das *valkyrjor* no neopaganismo atual. As próprias *valkyrjor* são consideradas por alguns como *Dísir*, subordinadas à *Vanadís* (Dis

dos Vanir) Freyja, que tinha direito de escolher para si metade dos mortos os levando para o Fólkvangr. A metade restante pertenceria a Óðinn, e tinha como destino o salão de Valhøll, onde, provavelmente você já sabe, treinariam arduamente, sem descanso, sem prazer, durante o dia, e os mortos sendo revividos durante a noite, onde poderiam jantar e beber. É muito provável que corpos que não tivessem sido destruídos através de lesões corporais graves ou cremação não fossem considerados se indo aos destinos de guerreiros.

As únicas ressalvas que eu gostaria de fazer para finalizar esse assunto são: a profissão de guerreiro não seria garantia de se ir ao Valhøll (guerreiros poderiam morrer de doenças e acidentes, e as *valkyrjor* só os pegavam em campos de batalha); e não aproxime-se do paganismo germânico se você só quer ir ao Valhøll. A Ásatrú é sobre como aceitar a realidade, o mundo, viver uma vida de virtude, coragem, honra (entendendo que honra tem a ver com família e não apenas com o indivíduo) e valor e não sobre promessas após a morte (procure, para isso, a religião revelada mais próxima!).

AS NOÇÕES DE “MAGIA” GERMÂNICA

Apesar de toda a importância que os meios de comunicação em geral e boa parte da comunidade de paganismo nórdico e germânico em geral dão para os guerreiros eles não foram o único elemento valioso nessa cultura.

Embora bem pouco tenha nos restado das práticas “mágicas” desses povos, é possível distinguir quatro tipos de magia que são distintas, mas interligadas entre si: o *spá*, que era a magia divinatória, de predileção do futuro; o *galdr*, onde a voz era usada para proferir sentenças mágicas (muito ligado à poesia); o *seiðr*, a prática de viagem através do mundo dos mortos; e a magia rúnica, que se usava da escrita para dar poder a objetos e pessoas através da confecção de símbolos simples ou complexos.

Todavia, os povos germânicos não possuíam uma palavra única para “magia”. A “magia” fazia parte da vida cotidiana, e não era visto como algo extraordinário. A magia era o uso das ervas corretas, das palavras corretas, dos rituais corretos, os quais se encaixavam e propiciavam a modificação sutil da realidade ou o auxílio em determinadas atitudes.

Entre os nórdicos por exemplo o *seiðr* e a divinação eram vistos como uma atividade comum, como qualquer outra, e seus praticantes eram conceituados, requeridos e remunerados pelo que faziam.

As *spákonur* (mulheres que praticavam *spá*) faziam viagens, atendendo seus clientes de maneira itinerante, dormindo e conversando com os membros de um clã, meditando e realizando predições sobre o futuro das pessoas do lugar.

Muitos acabam confundindo o *seiðr* com xamanismo, mas são duas coisas distintas. O *seiðr* envolve basicamente o contato com os mortos – que, como vimos anteriormente, não tinham uma clara fronteira delimitada em relação aos vivos – e viajar por seu mundo ou recebe-los no local das sessões. O *seiðr* difere drasticamente também das noções de mediunidade espíritas ou afro-brasileiras, uma vez que o conceito de incorporação de espíritos lhe é estranho, até onde as fontes são capazes de provar. Mesmo entre os saami (povos não germânicos, não cristianizados mas que influenciaram e foram influenciados pela religiosidade nórdica) o conceito de incorporação é estranho. Ao passo que possui peculiaridades, também há semelhanças: o *seiðr* também poderia ser praticado usando-se cantos e/ou tambores para se alcançar o êxtase, usava de cajado, e um local específico para se sentar e entrar em contato

com os espíritos; e, como o *galdr*, poderia ser usado como forma de atacar terceiros.

A magia era usada na guerra, e nunca foi deixada de lado em oposição ao uso frio das armas na batalha. Além dos trabalhos “mágicos” ou de bruxaria, era comum se desenhar runas em armaduras e armas, para se potencializar a força e defesa.

TENHA UMA VIDA ATIVA

É bom deixar o sedentarismo de lado (neste momento o autor está também falando consigo próprio). Com a nossa era digital, para a maioria das pessoas que moram nas cidades, torna-se um pouco incomum o contato com a terra (se sujar mesmo), com a natureza, com os animais. Não me entendam mal, eu não quero defender nenhum romantismo pela natureza ao estilo *new age*. Mas percebo que muitas pessoas estão se tornando cada vez mais inaptas a viverem em condições não urbanas, dependendo de *fast food*, internet, em contato com animais, sem estar exercendo força, etc. Só que o paganismo é antes de mais nada um culto da natureza e da vida. Sem isso, olhando para os deuses apenas como seres distantes e transcendentais, a percepção real do paganismo se escapa.

Fazer exercícios físicos, estar em uma forma saudável (não estou falando de estética magra, antes que me compreendam mal), ter resistência física ajuda muito a manter a saúde intelectual. Muitos gostam de simulação de lutas com espadas e escudos, ou outras mais comuns como boxe, muai thay, etc. Beber cerveja e hidromel é legal, mas em quantidades moderadas e que não propiciem a inércia e lassidão. Viagens, caminhadas no campo, desafios, natação, tudo isso te ajuda a sentir-se mais vivo, e é impagável. À primeira vista parece não ter tanta relação com um modo de vida pagão, mas, afastados como estamos da natureza, precisamos buscar artifícios para continuar nos desenvolvendo e nos tornando resistentes e fortes fisicamente, e não meramente dependentes do modo de vida, muitas vezes doentio, das cidades.

É muito interessante também tentar escrever, fazer um blog, ou versos, crônicas, qualquer coisa desse tipo, mesmo que apenas em um caderno e sem mostrar para ninguém. Além de treinar o corpo para batalhas, os nórdicos adoravam contar histórias, cantar os seus feitos e os de homens ilustres, e não eram de forma alguma encaixados naquele estereótipo ridículo de “bárbaros barbados de elmos de chifres grosseiros, primitivos e incultos”. A cultura ger-

mânica era fortemente oralizada, cantada, e um aspecto muito importante da vida desses povos. O homem do norte não era apenas uma parte: em todos os seus atos podemos ver a completude, a sua diferença em relação à Europa cristã, que se julgava superior por sua religião e sistema de escrita.

ÉTICA

Coragem, Verdade, Honra, Fidelidade, Disciplina, Hospitalidade, Laboriosidade, Independência e Perseverança: alguns lhe darão essa fórmula com nove nomes e lhe dirão que isso basta. Não que estas não sejam virtudes louváveis: elas simplesmente não pertencem exclusivamente aos pagãos germânicos, ou aos *vikingar*, como alguns preferem. Vamos acabar com mais um mito aqui: *viking* era uma atividade, uma profissão e não um povo. Existiam sim escandinavos e nórdicos que não eram *vikingar* e pasmem, eles eram a grande e maior parte da população. Os *vikingar* eram meramente os navegadores, saqueadores e pilhadores, os piratas nórdicos. Já imaginou os ingleses sendo chamados de “corsários”? Pois é! Aproveitando o clima de abolição de preconceitos, voltemos ao assunto: além de não serem *vikingar*, as Nove Nobre Virtudes não são um conceito antigo.

Vamos com calma. Eu não quero dizer que elas não foram conceitos retirados de leitura e estudo da literatura nórdica. Só que elas são, como qualquer tipo de mandamentos, insuficientes para guiar a conduta humana, e, pior, para definir as condutas de todo um povo antigo. Cada povo possui sua visão de mundo, sua forma de entender a realidade. “Honra”, por exemplo, significa entre os povos germânicos algo extremamente diferente do que nós chamamos de “honra”.

Como criação recente (século XX) e buscando obviamente uma importância esotérica (o nove é o número tradicionalmente importante dentro da tradição nórdica, além de, é claro, ser diretamente relacionado com Óðinn), acabamos escolhendo **apenas** nove nobre virtudes. Vejamos, por exemplo, o conceito de “bom-senso”. O poema éddico *Hávamál* o cita claramente, e onde ele se encontra nessa lista?

Existem diversos valores que devem fazer parte de nós, como humanos. Numa época em que a sociedade flerta com o absurdo, como a nossa, um conjunto de valores como as Nove Nobre Virtudes é sim muito útil. Ele só não é suficiente, para um pagão germânico. Ele é só uma coleção de palavras que podem ser entendidas de todo e qualquer jeito.

Apesar de não podermos analisar com a profundidade que eu desejaria esse tema (o qual eu abordei mais detalhadamente na obra *Heathentry Triba*), vou tentar te fornecer material suficiente para, pelo menos, não ficar perdido e ajudar a buscar um entendimento melhor sobre isso. Falaremos então sobre honra, sorte e *fríðr*. Apenas três conceitos, mas os analisaremos qualitativamente e não quantitativamente, tendo em vista que estão longe de definir, apenas por si, o que é ser pagão nórdico ou germânico, embora compreendam sem dúvida parte do centro disto.

A primeira dificuldade que nós sofremos hoje em dia se refere a como colocar essas virtudes em prática. A ética dos povos pagãos estava estritamente ligada ao seu direito, e isso influenciava diretamente a maneira através da qual eles agiam. O nosso direito atual surge a partir de um outro tipo de lógica de compensação de prejuízos entre os seus membros, e uma outra forma de organização política, representada pelo sistema judicial romano e da sociedade que dele descendeu. Assim, a aplicação do conceito de honra não pode, a meu humilde ponto de vista, ser aplicado de maneira literal – a menos que você esteja disposto a pagar judicialmente o preço por isso. Como não queremos aqui incentivar atos ilícitos, iremos adaptar tais noções de tal maneira que possam ser utilizadas em

nossa sociedade – e o mesmo valerá também para o conceito de *fríðr*.

A honra era o espírito do clã. Era a sua razão de existência. O conceito de honra envolvia a mútua proteção de todos os que estavam ligados pela família. Se um filho fosse morto, seu pai o vingaria. Se este estivesse velho, seria o irmão. O conceito de honra leva mesmo a casos trágicos – citaremos aqui apenas novamente a morte de Baldr. A tragédia da vingança de Vali contra Høðr não poderia ter sido de outra maneira. O nórdico se via impelido quase que automaticamente a proteger o seu *kin*, *ætt*, *cyn*, ou família, e aquele que o prejudicou não teria outro destino senão aquele que compensasse pelo seu prejuízo. Mesmo que o assassino fosse um familiar, a vítima outro familiar, não restaria senão a vingança, ou melhor, a compensação. Um pai que perdesse seu único filho e estivesse velho demais para enfrentar o agressor preferia a morte a uma vida sem honra. Mas a palavra também tinha muita força. A palavra era aquilo que criava acordos e juramentos, a palavra era o que se pronunciava em cantos para fazer-se *galdr*. A palavra não era um mero amontoado de sons. E quando palavras hostis eram proferidas contra si, o acusador deveria pagar o preço por isso também. Dessa forma, a honra tinha duas faces: ao mesmo tempo que

a honra agia como um princípio de proteção ou ordenador, tal a *friðr* e a sorte, ela poderia gerar contendas entre gerações de famílias sem que nenhuma se sentisse compensada por alguma rixa da qual sequer poderiam afirmar com segurança a razão.

Há muito a se dizer sobre a honra e isso nem de longe supre a necessidade sobre o conceito. A honra era ao mesmo tempo pessoal e coletiva, e era a maior herança a se proteger ou conquistar. Hoje em dia, dentro da sociedade que estamos, podemos começar a praticar a honra evitando prejudicar pessoas que não nos fizeram nada de errado. Isso não significa ser passivo ou cordeiro; mesmo um lobo não sai atacando aleatoriamente por aí, apenas pela necessidade ou quando se sente ameaçado. Ser honrado é também não ferir a honra alheia, pois isso dá aos outros a necessidade de compensação. Significa então agir com respeito, mas nunca permitir que lhe tirem esse mesmo respeito, e pagar qualquer a injúria o preço que lhe foi cobrado.

Entrelaçando-se ao conceito de *friðr*, a paz e a felicidade da tribo, a honra exige que lutemos pelo nosso clã – trabalhando por nossos familiares, dando-nos uns pelos outros. Não importa que não são pagãos, não importa que tenham seus defeitos. A falha dos outros não justifica os nossos próprios erros.

A *fríðr* pode, de certa maneira, nos ajudar mesmo na pobreza: quando não podemos nos alimentar da melhor forma que poderíamos, por coisas que independem de nós, ainda assim nos alimentamos da melhor forma que podemos, conforme aquilo que de nós depende. O conceito de *fríðr* é essencial para o paganismo nórdico e marca o caráter coletivo de nossa espiritualidade. Sempre que estabelecemos *fríðr* com alguém estabelecemos uma relação de irmandade e respeito; uma aliança poderosa e benéfica para ambos os lados.

O conceito de *fríðr* pode ser comparado a um relógio: quando todas as engrenagens estão suficientemente lubrificadas, alinhadas, e em movimento, o sentido do relógio existir é alcançado; basta apenas uma peça estar fora de perfeito funcionamento para todo o conjunto ser comprometido. Fica a utopia: se nós pudéssemos nos aproximar daqueles que estão ao nosso redor, se uma grande família pudesse ser feita, mesmo sem que o sangue seja o fator principal, chegaríamos perto da *fríðr* novamente. Fora desse empenho coletivo a *fríðr* é inalcançável – ela não é uma virtude pessoal, mas de um grupo de pessoas. Todavia, uma família, um *kindred*, um *hearth* (lar pagão) ou uma tribo, se bem estruturados, que saibam

como encarar os desafios através da união entre seus membros pode, com muita certeza, alcançar a *fríðr* entre eles.

Mas para que a *fríðr* seja alcançada, ainda existe um terceiro ponto a ser levado em consideração: a sorte. A sorte era a destreza e a maestria na arte de viver. Significava conseguir o máximo do que a vida poderia dar a um indivíduo – e a honra e a *fríðr* exigiam que tal sorte fosse compartilhada com o seu *kin* – e mais que isso, significava ir além do comum. Ganhar na loteria pode ser uma sorte muito grande, mas empenhar-se corretamente, ser justo e honrado, servir aos deuses, ancestrais, *vættir* e seu clã de maneira respeitosa comumente pode ser visto como uma forma de se alcançar a boa sorte – embora ela pudesse ser considerada, em grande parte, também como algo inato.

Assim, para não me prolongar mais deixo esses três conceitos – honra, sorte e *fríðr* – para você que se aproxima do paganismo dos nórdicos estudar, com profundidade. Na minha sincera opinião se você puder compreender e aplicar, tanto quanto possível, esses três conceitos essenciais, enquanto procura por outros, entre os nórdicos antigos e demais povos germânicos, poderá ter um efeito bem maior na sua vida do que simplesmente abraçar as Nove Virtudes sem conseguir entender o que elas poderiam significar na

realidade para os antigos. Às vezes a qualidade vale mais que a quantidade. Todavia, se se sentir realmente atraído pelas Nove Virtudes, siga em frente. Apenas lembre-se que elas não são os “mandamentos” dos nórdicos – da mesma forma que os conceitos que apresentei – mas uma interpretação tardia e seleção mais ou menos insuficiente de tudo aquilo que representava virtude para os nórdicos. Caso o assunto lhe chame bastante atenção, você pode ver uma análise mais detalhada em *Heathenry Tribal: Reconstruindo a Visão de Mundo e os Antigos Costumes do Norte*, uma obra desenvolvida especialmente sobre esse assunto.

RITUAL, BLÓT, SACRIFÍCIOS E OFERTAS

Essa é uma das partes mais legais! O que falaremos aqui, mais uma vez, é apenas introdutório e insuficiente, a título de informação inicial.

Entre os antigos pagãos os sacrifícios envolviam ofertar as vidas (e o sangue) de animais e de seres humanos, em alguns casos. Existe um debate muito grande em torno da legitimidade do sacrifício animal. Não quero entrar nessa polêmica, apenas sustentar a ideia e o porque tais sacrifícios eram feitos, e como podemos fazê-los, hoje em dia.

As antigas tribos produziam praticamente tudo o que precisavam. A religião era parte do seu sistema social. Os deuses não eram vistos de maneira separada e transcendente em relação à sociedade. Eram (e são) forças poderosas que influenciam na sorte das colheitas e demais atividades. O *blót* (sacrifício) funciona como um pagamento aos deuses por aquilo que eles ajudam a produzir.

A antiga religião do norte europeu funcionava sobre o princípio chamado “*do ut des*”, “dou a ti para que me dê também”, numa tradução livre. O *blót* era assim um pacto entre a tribo, da qual o *goði* (chefe religioso tribal, em geral também o chefe político ou patriarca entre os islandeses) era o representante ali, e os deuses e/ou (*land*) *vættir* ou mesmo os ancestrais. Dessa forma o sacrifício dos animais, a queima de parte da colheita funcionava como uma entrega a essas forças daquilo que às pertencia daquilo que foi produzido. Os rituais de sacrifício eram atos de diplomacia entre tribo e as entidades que os rodeavam, funcionando como uma atitude de troca e agradecimento.

Todavia os tempos são outros. A maioria de nós saiu do campo, e não produz mais familiarmente desde as roupas até os alimentos e armas. Em geral temos um trabalho especializado, e a maioria deles nem é um trabalho produtivo (isto é, que gera algum produto),

mas prestação de serviços. Além disso, a maior parte de nós trabalha para terceiros e não familiarmente, sendo que o que resulta de nosso trabalho não nos pertence, o que é drasticamente diferente daquilo que viviam os antigos pagãos em uma produção rural e familiar. Nesse sentido alguns consideram o sacrifício animal destituído de sentido. Eu creio que se compramos um animal, ou qualquer outra coisa, oferecemos o seu sangue e preparamos o corpo para uma refeição que envolva os membros do nosso *kindred*, o princípio e validade do *blót* permanece, mas isso é opinião pessoal.

Agora vem a segunda parte do problema, como funciona isso? Vou separar essa resposta em duas partes: ofertas aos *landvættir* e o *blót* mais complexo. Lembrando que as respostas aqui oferecidas fazem parte de minha visão pessoal sobre o assunto, e muitos podem ter outras ou mais ideias.

Não que você não possa ofertar aos *landvættir* dentro de um *blót*. Mas eu particularmente prefiro manter essa relação sempre viva, fazendo ofertas regularmente aos *landvættir*. Gosto de juntar um pouco de alimento, e, como moro em área rural, deixo ao ar livre, ao pé de uma árvore (uma cajazeira por mim mesmo plantada), após um canto e um discurso/conversa com esses espíritos. Em geral me sinto bem mais contente depois que faço isso, e posso

sentir a força da natureza, e o vento reagindo a isso. A coisa aqui é bem pessoal, e eu gosto de fazer dessa forma para que os *landvættir* não se sintam esquecidos, e possam ajudar na fertilidade do solo e proteção espiritual do lugar.

Para aqueles que não possuem um espaço aberto (como quem mora em residência urbana sem quintal ou apartamento), onde animais (quaisquer que sejam, de quem quer que sejam) possam vir e comer as ofertas (tal ato era visto de maneira positiva entre os antigos, era como se os espíritos aceitassem a oferta através dos animais), existem duas alternativas básicas: a primeira seria deixar o alimento ali por cerca de 24 horas, e então procurar um local na natureza para descartá-lo (jamais jogue no lixo, e esteja certo de que sua oferta não é de um tipo que polui a natureza); a segunda seria ter um vaso de planta de médio/grande porte (como algum tipo de pinheiro, ou algo assim) onde você pudesse enterrar o alimento entre uma oferta/*blót* e outro. Nesse caso você obviamente deveria esperar um pouco mais, uma vez que a decomposição dos alimentos aconteceria de maneira lenta proporcionalmente para o vaso de terra.

Já um *blót* coletivo ou individual mais tradicional envolve uma sequência de atos mais complexa. Pode-se começar com um canto

ou toque de algum instrumento como um berrante ou algo nesse sentido, objetivando chamar todos aqueles que participarão, sejam vivos ou espíritos. Em seguida, é interessante fazer um discurso ou diálogo, no qual honra-se aos deuses, ancestrais, comenta-se sobre atos importantes ou dificuldades individuais (para quem está só) ou do clã/*kindred*. Pode-se invocar os deuses para abençoar algum líquido/bebida ritual e usar um ramo para aspergir sobre os participantes e imagens de divindades. Faz-se então o sacrifício, invocando e oferecendo aos deuses, deixando em uma tigela ou diretamente sobre o solo, ou talvez ainda, queimando em uma fogueira. Você pode também incorporar um *symbol* ao seu *blót*, bebendo, pensando em coisas boas, e conversando com os participantes, lembrando de deixar cair ao chão também um pouco da bebida para os deuses, e ofertando a eles. É interessante que se passe o chifre ou copo de bebida coletivamente, mas também é bom ter um certo controle e lembrar-se que se está bebendo ritualmente – e não recreativamente. Quando o chifre está em sua mão, você pode pronunciar um juramento sobre ele. O *symbol* em si pode ser um ritual específico, e separado do *blót*. É interessante fazer algum canto coletivo, recitação de poesias escritas ou escolhidas pelos membros presentes, contar-se histórias, enfim reviver

a tradição antiga. Pode-se encerrar com um breve discurso aos humanos presentes, deuses, ancestrais e (*land*) *vættir*.

O ritual em si deve ser guiado pelo *goði* ou o líder do grupo. Já ao *byle* zela para que as regras do clã/*kindred* sejam mantidas, bem como a paz (*fríðr*) dos presentes. Quando um juramento sem sentido ou absurdo for pronunciado, o *byle* pode negar-se, em nome do *kindred*, a aceitá-lo. Junto ao juramento durante o *symbel* pode ser incluído um *scyld*, ou encargo. Este encargo deve ser pago caso o juramento não seja cumprido, permitindo àquele que falhou restituir parte de sua honra. O *byle* pode registrar os juramentos em um livro – embora seja sempre preferível que eles sejam tão objetivos que possam ser lembrados mentalmente, como os antigos faziam.

Procure escolher um local fixo para o blót, e que você possa usar sempre que houver uma comemoração. Geralmente é interessante um local aberto, em contato com a natureza. Tudo o que foi dito aqui não são regras absolutas, mas ideias gerais para aqueles que nunca fizeram antes, e com o tempo podem e devem aperfeiçoar os rituais.

Caso você queira algo mais aprofundado sobre o assunto, por favor, procure pela obra *Ættarbók*, na qual apresentamos uma estrutura reconstruída para a prática ritualística para o paganismo na atualidade.

DATAS E COMEMORAÇÕES

Bem, esse é um daqueles pontos mais problemáticos na Ásatrú. Quais são as datas corretas para se realizar um blót (sacrifício)? O primeiro grande impasse é decidir sobre qual hemisfério você vai comemorar. Isso porque as estações e fenômenos climáticos acontecem em épocas diferentes na metade de cima do mundo – hemisfério norte – e na metade inferior – o hemisfério sul. Por exemplo, o *Jól*, *Miðvinterblót*, são comemorados – se usarmos os fenômenos climáticos do hemisfério sul – na metade inicial do ano no hemisfério sul, mas no final do ano, no hemisfério norte.

Alguns, mesmo estando no hemisfério sul, preferem usar as datas da parte norte do mundo, por acreditarem estar realizando nas mesmas épocas que os ancestrais. Aqui eu oferecerei as datas que eu utilizo em particular – você verá que o calendário é uma coisa muito pessoal – que são baseadas no hemisfério sul, concordando assim, com as nossas variações climáticas, o que era o objetivo das

religiões pagãs – religiões do campo, que comemoravam datas agrárias. Para mim, que moro em área rural, isso torna-se como uma necessidade uma vez que a utilização das datas do hemisfério norte não concorda com as datas de plantio e cultivo da terra no hemisfério sul.

A essa sugestão de calendário você pode anexar datas de nascimento e morte de pessoas importantes para você, sua família ou seu *kindred*. Não o tome de maneira absoluta e rígida, a ideia é apenas fornecer uma ideia e não te deixar perdido sobre o assunto.

Fevereiro

– 02 de Fevereiro – *Freyfaxi* (Festa à Frey) ou Loafmass (Festa do Pão), em agradecimento às colheitas ceifadas. Essa data é comum no paganismo moderno, mas não possui referencial histórico real.

Março

– 20 de Março – Harvest: Princípio de Outono e Chegada de Inverno. Ou Haustablót.

Abril

– 30 dependendo da tradição de Abril – *Wétturnaettr*: Noites de Inverno – fim das colheitas e benção pelas entidades como elfos, *Dísir* e Freyr, para a sobrevivência. Início da Caçada Selvagem.

Maio

– 30 de Maio – Celebração dos *Æsir*: festa em honra aos deuses dos homens.

Junho

– 01 de Junho – Dia de Ullr, Rei do Inverno: marca o fim das estações de calor e começo dos meses de inverno.

– 21 de Junho – *Míðwinterblót*: Solstício de Inverno. Início do inverno e renascimento da Sól.

– 23 de Junho – *Yule/Jól*: festa em comemoração ao ano novo nórdico e todos seus atributos. Celebração das Mães, das *Dísir* pedindo bênçãos para o novo ano. Ano novo nórdico. Nove dias de duração.

– 24 de Junho – Festa de Vali, Festa da Família ou Festa de Vingança de Sangue.

Julho

4 de julho de 1924 – Nascimento de Sveinbjörn Beinteinsson, criador e primeiro *Allsheriagoði* da *Ásatrúarfélag* islandesa.

– 24 de Julho – *Pórrablót* – Sacrifício a Pórr: Proteção para o inverno.

– 31 de Julho – *Disablót* ou *Álfablót*: Sacrifício das Mães ou Sacrifício dos Elfos. Pedindo bênçãos como: proteção, saúde e cura a estes seres femininos do Clã. São louvadas as *Dísir*, *Idesir*, *Valkyrjor* e *Nornir* no *Disablót*, ou os Elfos no *Álfablót*. É em geral uma comemoração privada aos familiares ou membros internos, não sendo aceitas pessoas de fora nesta ocasião, entre os antigos.

Setembro

– 22 de Setembro – *Eostr*: Equinócio de Primavera. Início dos degelos, quando o mundo chora para o retorno da Sól e sorri quando ganha poder cada vez mais. Ou *Idunnablót*.

Outubro

– 13 de Outubro – *Sumarsdag* ou *Sigrblót* (Dia de Verão ou Sacrifício de Vitória) – Sacrifícios a Óðinn para assegurar a chegada do verão e as vitórias nas batalhas.

– 31 de Outubro – *Sumarmát*: princípio de verão. Também chamado de Noite de Walburga.

Novembro

– 02 de Novembro – *Día de finados*. É uma ótima data para se aproximar, deixar ofertas e lembranças aos ancestrais, visitar seus túmulos, etc.

– 30 de Novembro – Festa dos Vanir: celebração aos deuses da terra e da natureza.

Dezembro

– 21 de Dezembro – *Míðsummarblót* (Sacrifício de Meio de Verão): solstício de verão. Festa de Baldr.

– 24 de dezembro de 1993: morte de Sveinbjörn Beinteinsson, criador e primeiro *Allsheriargoði* da *Ásatrúarfélag*.

ÁSATRÚ E CIÊNCIA

Farei apenas uma breve passagem sobre esse assunto, pois muito ainda há de ser discutido sobre isso. Muitos aproximam-se da Ásatrú, não porque acreditem nos deuses ou algo assim, mas pela postura ética que a religião reconstruída dos germânicos pode oferecer. Principalmente porque a *lore* da religião evidencia contradições (obviamente) com o discurso científico sobre assuntos como criação do mundo, evolução das espécies, etc.

Eu poderia fornecer uma teoria pessoal como “o *big bang* foi a morte de Ymir, sendo assim o nosso cosmos material todo ‘Miðgarðr’ e os outros nove mundos são dimensões paralelas”, o que entraria em conformidade tanto com o discurso de surgimento do cosmos segundo a ciência, quanto evidenciar que, de forma absoluta, os deuses podem não ter criado o humano tal qual é, mas um antepassado que foi evoluindo progressivamente ao que somos hoje, ou coisas assim. Não o farei por dois motivos. O discurso científico é feito a partir de uma forma de linguagem e pensamento estruturada de cerca de 200 anos pra cá, enquanto o discurso mítico envolve uma forma milenar de pensamento e transmissão de conhecimento. Qualquer fusão de ambas as formas de interpretação e conhecimento é então pessoal, e alguns vão levar os mitos ao

pé da letra – o que nem mesmo Hilmar Örn Hilmarsson, o sumo-sacerdote (*Allsherjargoði*) da *Ásatrúarfélag* islandesa faz –, enquanto para outros, que preferem uma compreensão não literal se deparam com o problema de que as possibilidades de interpretação figurativa são, no mínimo, infinitas enquanto houver humanos pensando sobre elas.

Nesse sentido, eu, em particular, prefiro uma interpretação dos mitos nórdicos a partir das verdades empíricas da ciência. Casando ambas as interpretações de maneira inteligível para mim, mas sem jamais impor ou discriminar os que pensam diferente de mim na religião ou fora dela. Sim, eu odeio o fundamentalismo, e ele pode se apossar da *Ásatrú* também (da mesma forma que não está presente em todos os cristãos ou membros de qualquer outra religião revelada).

E, quando a mitologia (por favor, parem de usar essa palavra como insulto, ela significa um “corpus de explicação baseada em discurso mítico” e não “mentira usando nome de deuses”) não é suficiente ou contraditória, eu não hesito em responder: o discurso da religião deve e precisa ser respeitado, mas não podemos nos abster daquilo que a ciência empírica oferece. A ciência é feita a partir da

análise da realidade, e não de um conjunto de dogmas, preconceitos e ideias que objetivam nos cegar (como acontece com muitas doutrinas religiosas e políticas extremas). Desta forma, penso ser impossível nos abster da ciência, por mais “religiosos” que sejamos – se religião significa “religar”, como podemos tentar escapar do objeto que ela está tentando nos apresentar, e, assim, facilitar esse trabalho de religação do humano com o todo que o cerca?

Além disso, cabe ressaltar que a ciência está disposta a responder os “comos” entender os processos de funcionamento da realidade. Isso é muito importante, e não deve ser menosprezado. A religião, por outro lado, busca dar um sentido e um “porquê” a essas coisas. Ambas não estão essencialmente em contradição, não são coisas opostas. Não estou falando de um sincretismo pseudocientífico como feito pela ufologia e teorias da conspiração. O paganismo é uma forma de enxergar a realidade, uma configuração mental, e uma forma de se relacionar com o mundo ao nosso redor. Não há motivos para uma religião sem dogmas como o paganismo entrar em oposição aberta com a ciência, como acontece com os credos revelados.

ESCOLHA A SUA FACÇÃO

Começamos o assunto em tom de brincadeira, mas a coisa é séria. Eu poderia muito bem ter fingido que tudo são rosas dentro do paganismo nórdico, e deixado você trombar com algum site nazista usando imagens de Óðinn, vendo suásticas e *valknuts* juntos; ou de outro lado ver propaganda abertamente antinazista e inclusiva, mostrando a Ásatrú como a religião da natureza e do amor. Essa cisão é aberta, perceptível para aqueles que acabam acompanhando o meio pagão através da internet, pois é ela o local que oferece em geral os principais materiais para aqueles que estão iniciando no paganismo nórdico.

Existem basicamente três respostas principais de paganismo nórdico, no que se refere à pergunta: “Quem pode praticar o paganismo germânico/nórdico?”, cada uma das três rechaçando as outras.

De um lado, existem aqueles que dizem que a religião é determinada biologicamente. Dessa forma apenas aqueles que tenham descendência dos antigos europeus (do norte?) poderiam praticar a religião, pois ela seria como um chamado dos deuses através do sangue. De outro existem os que dizem que a religião não tem nenhuma influência da biologia, e, sendo assim, todo e qualquer um

pode praticar o paganismo nórdico, sem mais problemas. No terceiro ponto de vista estão aqueles que acreditam que, apesar de religião e biologia não se influenciarem mutuamente, não é todo e qualquer um que pode praticá-la, e deve haver um padrão a se analisar.

O primeiro grupo, chama-se habitualmente *folkish*. Entre eles você encontrará desde racistas não assumidos, pregando apenas o separatismo religioso baseado na origem étnica (que, em última instância, é baseado em quanta melanina se tem na pele), até racistas violentos, como *White Powers* e nazistas. Em geral baseiam suas ideias naquele romantismo racista de fins de século XIX e começo de século XX. O darwinismo social, arioso e arianismo são algumas das influências dos grupos radicais, geralmente associando a Ásatrú ao misticismo nazista. Os mais moderados baseiam-se em conceitos como o de metagenética, como justificativa de que a religião seria um fator biológico, e, embora não afirmem-se categoricamente a favor de teorias de superioridade racial, são racistas quando dizem que a biologia, a etnia são fatores determinantes na prática da religião.

O segundo grupo é designado como universalista. Como extremo oposto dos *folkish*, embora bem-intencionados, não possuem

muito rigor religioso. Basta se chamar de ásatrúar, e, com isso, você torna-se para eles um ásatrúar. Muito se critica na prática dos universalistas o fato de não se ter um rigor histórico ou científico muito grande, com a anexação de vários conceitos modernos e estranhos ao paganismo, bem como subjetivização extremada da religião, o que em muitas vezes acaba caindo no esoterismo. Para os universalistas não se deve desconsiderar ninguém de se chamar heathen, ásatrúar, pagão germânico, pagão nórdico, mesmo que essa pessoa faça um sincretismo de islamismo, cristianismo, Ásatrú, e astrologia, tudo junto, e chame isso, pura e simplesmente de Ásatrú.

O terceiro grupo é conhecido como tribalista. Ele não vai olhar para a origem biológica do indivíduo, mas para o que ele efetivamente conhece e pratica dos costumes pagãos. Se ele entende honra, coragem, se aquilo realmente faz parte da pessoa. Não é fácil como os dois extremos – um vendo se os praticantes são brancos, o outro admitindo todo aquele que queira adicionar qualquer tempero estranho à Ásatrú. Para os tribalistas o importante é o saber, viver e praticar, e essa não é uma coisa que se percebe com uma divisão binária, mas com uma real imersão do indivíduo na cultura germânica, buscando a compreender e reproduzir em sua

vida. O tribalismo parte do princípio verificado historicamente de que sim, era possível que pessoas não nascidas dentro da tribo fossem por ela aceitas, desde que tivessem se acostumado com seus hábitos e maneira de ver o mundo.

E, o que eu penso sobre o assunto? Não que eu pense que você seja obrigado a se posicionar politicamente a favor de uma ou outra, mas isso termina acontecendo: quem não combate o que considera errado, acaba servindo de apoio a isso. Você poderá nunca se dizer universalista ou tribalista, mas, mesmo inconscientemente acabará escolhendo preferencialmente materiais de um ou outro, se estiver fugindo de fontes (absurdamente falhas em seu conteúdo, ao meu ver) racistas ou racialistas. Com exceção de alguns kindreds *folkish* moderados dos EUA, em geral eles produzem material de qualidade bem duvidosa. A própria ciência refuta todos os argumentos em que genética e religião teriam algo em comum, de que ela pudesse ficar armazenada em nossos genes, como aquilo que determina a cor de nossos olhos, pele e cabelos. A religião pagã está indissolúvelmente ligada à cultura, e cultura é transmitida de maneira social e não genética.

Embora eu acredite sinceramente que os universalistas são bem intencionados quanto ao seu objetivo, são pouco rigorosos com os

meios que utilizam, isto é, o que eles próprios definem por paganismo nórdico. Já os *folkish* não se preocupam muito mais que com um conjunto de hipocrisias que chamam de “religião dos ancestrais” – para eles basta você ser branco, falar qualquer jargão fanático pela “raça ariana” e apresentar os *vikingar*, os piratas dos povos escandinavos como uma espécie de paladinos da SS (tropa de assalto nazista), e está tudo bem (sem contar o quase monoteísmo e distorção fanática da figura de Óðinn – muito influenciada pelo Wotan alemão, que é, sem dúvida, uma divindade mais sanguinária que aquela dos nórdicos). Em ambos os casos procura-se ver o que não existia de fato nos povos germânicos e nórdicos, e, enquanto uns veem magia e uma paixão meio hippie pela natureza, os outros só conseguem enxergar machados, elmos de chifres e guerras, se achando o povo superior. A estes eu digo: para quem quer fazer parte de um povo escolhido por um deus, o judaísmo e o cristianismo estão aí pra isso. Os tribalistas, todavia, buscam aquilo que realmente interessa a qualquer um que se defina *heathen*: a ação. É a sua experiência e seu conhecimento, é a sua dedicação para compreender e aplicar ao paganismo nórdico na sua vida pessoal. Para os tribalistas o que é efetivamente relevante é a sua atitude e essência. E, sem elas, não adianta boas intenções ou

olhos claros e pouca melanina – você não estará fazendo o heathenismo como ele exige ser feito.

CONCLUSÃO

Eu havia pensado esse texto com os argumentos mais elementares para o paganismo nórdico, de forma que reunisse, em no máximo oito ou dez páginas todos os assuntos básicos para você compreender o paganismo germânico-escandinavo na atualidade.

Tal missão se revelou impossível para mim, mesmo tendo eu evitado me aprofundar e esclarecer mais sobre diversos temas. Mas, prezando pela qualidade do material, e não pela sua amplitude, decidi não reduzir nenhuma vírgula que julguei necessária neste texto. Me perdoem se ele ainda ficou muito longo – mas eu realmente gostaria de oferecer aos iniciantes algo que me ajudasse, algo que eu mesmo não encontrei: um pequeno “mapa” das ideias do que é o paganismo, sob diversos pontos diferentes, dos quais é impossível fugir ao se falar de uma prática séria – e não uma brincadeira de RPG – do paganismo germânico.

Tentei aqui fundir o conhecimento objetivo que temos sobre o assunto, mas sem, o que é característica de uma religião viva, me

escapar de preencher lacunas com meu conhecimento experimental pessoal. Todavia, tive o cuidado de sempre que o fiz, sinalizar que se tratava de opinião minha, do que qualquer pagão pode diferir sem nenhum problema para mim, para ele, ou o paganismo. Essa é a nossa religião, e, como diz o *Allsherjargoði* da *Ásatrúarfélag* islandesa: o monoteísmo é uma verdade para as massas, mas o paganismo é muitas verdades para o indivíduo.

No início deste artigo me propus a responder três perguntas, que seriam: “O que é a Ásatrú?”, “Por que eu deveria me aproximar de uma religião “morta”?”, “O que o paganismo tem a oferecer?”. Chegou a hora então, agora que estamos mais familiarizados com o assunto, de respondê-las: A Ásatrú é um conjunto de ideias, valores, práticas, costumes e rituais. Ela nos ensina a encarar o mundo, vê-lo de uma nova forma, com coragem, determinação e sabedoria. A Ásatrú é a religião dos germânicos, em especial da Islândia, e não, pura e simplesmente, dos *vikingar*, ou seja, os piratas e assaltantes do Norte. Aliás, a produção literária que nos chegou e possibilitou que pudéssemos recuperar algo do muito que se perdeu do paganismo dependeu, na verdade, de grupos sociais e pessoas que pouco ou nada tiveram com esses desbravadores guerreiros

que assustaram a Europa continental. A Ásatrú não é assim produto, pura e simplesmente, de uma cultura de guerreiros, mas, antes de tudo, de um povo sábio, e até harmônico para os padrões da época. Não queremos, consideramos possível ou norTEAMOS nossa prática no sentido de trazer o passado integralmente para o presente. Mas, antes, de termos acesso a um passado do qual somos negados, muitas vezes, o conhecimento, desconhecendo assim a importância dele e de ideias que possam ser úteis, adormecidas nele, para a nossa sociedade e vida pessoal.

Nesse sentido a Ásatrú não é uma religião morta. Ela faz-se nascer num corpo novo, mas com um espírito antigo, com o espírito dos nossos ancestrais, o qual nós sentimos imenso prazer em honrar. Muitos valores importantes podem ser trazidos da Ásatrú para o nosso presente, e é por isso que nos interessa colaborar no renascimento da Ásatrú na atualidade.

Nesse sentido, a Ásatrú tem a nos oferecer uma forma interessante de encarar essa aventura que é a vida. Responder essa terceira pergunta exigiria que eu moldasse a Ásatrú a alguma coisa que ela não é. Eu convido você, que lê esse texto, a se dedicar ao estudo e vivência do paganismo nórdico. No Anexo II (ao final do livro) apre-

sento uma lista de boas fontes para você aprender mais, nesse início. E, assim, que você mesmo encontre a resposta a essa pergunta, dada pelos seus atos, pela sua conexão com o mundo, com os deuses, *vættir*, e, por que não, os seus ancestrais. Deixe que a Ásatrú te mostre tudo o que pode ser conquistado quando você ergue a lança de Óðinn com coragem e atravessa os mares tempestuosos, desafiando o mar e os seus perigos, em busca da terra que há do outro lado.

Anexo I: Lista de deuses e deusas dos germânicos

Vanir

Esse é o grupo de divindades em geral associadas a aspectos de fertilidade e trabalho da terra, provavelmente cultuadas a princípio pelos karls, e todos aqueles que se envolviam diretamente com o trabalho da terra. É relatada na *Vǫlospá*, um dos poemas da Edda poética, que três deles (Njǫrðr e seus dois filhos, Freyr e Freyja) foram entregues aos Æsir como reféns numa troca que envolveu membros de ambos os clãs, para solucionar uma guerra da qual nenhum dos dois era capaz de se fazer vencedor. Não se sabe muito além disso dos Vanir, e inclusive supõe-se que essa história reflita uma guerra real entre as duas formas de culto na Escandinávia, da qual os que cultuavam os Æsir teriam saído vencedores, e incorporaram as três divindades mais importantes em seu grupo de divindades a se prestar culto.

Nerthus – Por todas as suas características é comumente associada aos Vanir – o nome “Nerthus” é um perfeito desenvolvimento latino da palavra “Njǫrðr” do nórdico antigo. Muito se debate acerca desta deusa, pois ela, apesar de parecer ser uma deusa cultuada no continente, carrega traços semelhantes ao casal Fjorgyn/Fjorgynn (“terra” ou “montanha”), ou seja, deuses da Terra tão obscuros e com nomes tão semelhantes que não se

sabe se seriam um mesmo deus, e se essa divindade seria hermafrodita (pensa-se que Nerthus poderia ser a forma feminina do deus Njǫrðr), ou se seriam deuses irmãos (como Freyr e Freyja, que, aliás possuem atributos semelhantes com todas essas divindades), mas que se relacionavam. É certamente uma deusa continental; ficava em um carro, coberta com um véu, e que apenas um sacerdote era permitido tocá-la em seu santuário. Quando ela saía de seu santuário, puxada por novilhos, e permanecia em meio ao povo, os lombardos guardavam suas armas e permaneciam em paz, e quando ela retornava era lavada por escravos, que conheciam os segredos da deusa, mas ali mesmo morriam com tal desvendamento.

Njǫrðr – sugere-se muitas vezes que teria sido esposo de Nerthus ou que seria a manifestação masculina de um deus hermafrodita com esta deusa. Njǫrðr é um deus marítimo, do mar calmo e vento propício, associado também à fertilidade, tanto da terra, quanto no sucesso na pesca. Njǫrðr chegou a casar-se com Skaði, mas separaram-se. Njǫrðr é o pai de Freyr e Freyja, e acredita-se ter desempenhado um papel proeminente na Suécia antes do culto dessas duas divindades.

Freyr – seu nome significa “Senhor”. É associado à fertilidade, boas colheitas, e ao trabalho do campo. Geralmente era representado com um grande falo ereto. De Freyr é dito que recebeu Álfheimr de presente quando seu primeiro dente caiu, e é reconhecido como o Senhor dos Elfos. No poema éddico Skírnismál, conta-se como ele se apaixonou por Gerða, gigante da terra, pela qual teria dado sua espada – tal passagem talvez simbolizando a troca da guerra pela agricultura como meio de subsistência de uma tribo ou região. Ainda se diz no mesmo poema que ele controlaria a Sól

e as chuvas, e isso está, obviamente, em conformidade com o seu papel de deus da fertilidade. Um de seus outros kenningar (nomes) era Ingvi ou Yngvi. Desse nome provinha a origem da denominação de linhagens reais, como a linha real sueca que se chamava de “Ynglings”, assim como os anglo-saxões da linha de Berécia.

Freyja – seu nome significa “Senhora”. Geralmente é retratada como uma mulher sensual ou nua, e possui, assim como Freyr, seu irmão, ligação com a fertilidade nos campos, e passagem das estações. Todavia, ainda é relacionada à magia seiðr, a qual ensinou a Óðinn, ao passo que era considerada a Senhora das Valkyrjor, e tinha o direito de escolher metade dos mortos que estas traziam em batalha para levar ao seu palácio, o Fólkvangr. É mãe de Hnoss e Gersimi, sendo que ambos os nomes significam “tesouro”. É uma das divindades mais controversas e complexas dos germânicos, porque seu nome a liga ao de Frigg (algumas das variantes do nome de Frigg em outros povos seriam Frea e Frija, além do fato de que ambos os nome vêm do protoindo-europeu *priHxeHa, ou, para facilitar, *Pria – “amada”, “amiga” – que deu origem a diversas divindades de culturas descendentes dos indo-europeus), e existem várias controvérsias se ela seria originalmente a mesma deusa que a esposa de Óðinn, uma vez que a própria Freyja é esposa de Óðr (veja por exemplo a duplicata dos nomes do mesmo deus Ullr e Ullin). Apesar de a ambas (Frigg e Freyja) terem sido atribuídas várias características distintas, ambas são filhas de controversas divindades da terra. Não é possível, todavia, pelas fontes que temos, afirmar ou negar a identidade de Freyja e Frigg. Freyja é atualmente amplamente vista como uma divindade que representa o poder rebelde e livre feminino, associada também ao amor e à sexualidade.

Gullveig – é uma bruxa misteriosa referida unicamente na *Völuspá*. Sugere-se que seu nome signifique “intoxicação por ouro”; o que estaria em conformidade com o que sucedeu-se com ela: teria desejado riquezas dos *Æsir* e por isso teria sido queimada três vezes, três vezes renascendo das cinzas. Então ela escapa e passa a usar o nome *Heiðr*, e passa a praticar magia *seiðr*. Foi essa a razão dos *Vanir* entrarem em guerra com os *Æsir*. Como você já deve ter imaginado, existe um grande debate sobre se *Gullveig/Heiðr* seria também um outro *kenning* (nome) de *Freyja*, embora nada possa ser provado a favor ou contra isso.

Vanires Marítimos

Rán – a esposa de *Ægir*, que com ele habita no fundo dos oceanos. Era a mãe das nove ondinas. Teria uma rede com a qual capturaria todos aqueles que caíssem no mar, os levando para o seu palácio.

Ægir – é retratado como um deus sábio e amigável para com os *Æsir*, recebendo-os para banquetes, mas, por outro lado, aparece como o deus do mar agitado (um de seus *kenningar*, *Hlér*, significa simplesmente mar), a ele e *Rán* eram guardadas moedas para serem oferecidas, bem como eram feitos sacrifícios, para se evitar desgraças, sendo ele ao mesmo tempo cultuado e temido.

As nove ondinas

Æsir e *Asýnjur*

Esse é o grupo de divindades superiores, mas seu culto foi um tanto complexo. Por exemplo, ao passo que *Óðinn* era um deus cultuado mormente pelos guerreiros e nobres, *Pórr*, ou *Ása-Pórr* (*Pórr* dos *Æsir*), era o deus mais popular entre os povos germâni-

cos desde a Escandinávia até a Alemanha, em suas diversas variantes culturais. Então se, por um lado, tínhamos um deus eminentemente agrário como Freyr representando os nobres, tínhamos divindades “reais” ocupando uma grande predileção das camadas populares germanas. Os Æsir, todavia, tem o mérito de serem os fundadores do cosmos tal qual é, e, além do mais, são amplamente mais documentados.

Búri, Bórr e Bestla – conta-se que Búri (procriador) teria surgido a partir do gelo que a vaca Auðumbla lambia enquanto alimentava o gigante Ymir. Seria o mais antigo ancestral dos Æsir, e pai de Bórr, que teria se casado com a giganta Bestla, dando origem assim a linhagem de deuses como os conhecemos.

Óðinn – id est furor, diz um antigo autor latino. O mais conhecido dos deuses nórdicos, Óðinn (seu nome significa furor) era o líder do clã dos Æsir, casado com Frigg, pai de Þórr, Balðr, Vidar, Vali (entre outros), filho de Bórr e irmão de Vili e Ve. Óðinn era um deus cultuado majoritariamente por nobres e guerreiros, sendo associado à vitória em batalha, considerado um deus da guerra, fundador de linhagens nobres, deus da magia, poesia, sabedoria, do hidromel, além de soberano sobre os ventos, pelo que era cultuado pelos navegantes, além de associado à fertilidade, entre outros atributos. Governaria e veria os nove mundos a partir de seu trono Hliðskjálf, além de enviar os corvos Huginn e Muninn (Memória e Pensamento) para inspecionar e lhes trazer notícias sobre os acontecimentos, além dos lobos Geri e Freki. Teria posse de metade dos guerreiros coletados pelas valkyrjor, os quais treinariam em seu palácio, o Valhøll até o dia da batalha final, o Ragnarøk. Óðinn deixou um de seus olhos para beber da fonte do conhecimento de Mímir, e passou nove dias e nove noites preso (supõe-se que

morto, até que ressucitou) em uma árvore, onde então abriu os olhos, e capturou as rúnar. Possui muitos kenningar (nomes), e é lembrado por suas andanças em Miðgarðr, à procura de diversão, sabedoria e prazer sexual. Óðinn conhece todos os ørløgs, mas não tenta impedir que as coisas aconteçam como devem ser. Seu símbolo, além dos corvos, são a lança Gungnir, que nunca erra o alvo, e onde ele anota os seus pactos. Foi com seus irmãos um dos criadores da humanidade, e há de perecer para o lobo Fenrir no dia do Ragnarøk. Óðinn também é o líder dos espíritos durante a caçada selvagem. Óðinn ainda é dono do cavalo de oito patas Sleipnir, com o qual ele viaja através dos nove mundos, o que pode ser uma simbologia que o aproxime das viagens xamânicas. A ele é associado também o Valknut (nó dos mortos), símbolo que é composto três nós em forma de triângulos sobreposto ao outro, e que significa o poder dessa divindade sobre o wyrd e a capacidade de amarrar os destinos através da morte, entre outras maneiras. Tem como correspondentes entre os alemães Wotan, e entre os anglo-saxões Woden.

Frigg – esposa de Óðinn, líder das Ásynjúr, também chamada de Frigga, esta deusa estava relacionada à arte de fiar, sendo responsável por compor o fio dos ørløgs com o qual as Nornir teciam a teia do destino, além de ser atribuída a ela a confecção das nuvens, o que a colocava em proximidade com atributos da fertilidade. Desenvolve um papel materno importante, embora não existam afirmações claras quanto a sua associação a esse atributo. É considerada uma deusa da família, das atividades do lar, e possui diversas serviçais e auxiliares, das quais alguns dizem que são apenas manifestações da própria deusa Frigg.

Pórr – é o Deus Vermelho, e seu nome significa simplesmente “trovão”. É o campeão e paladino dos deuses, protetor da humanidade, e, sem dúvida, o deus mais popular tanto nos tempos antigos como na modernidade. Pórr é o deus dos trovões, da chuva e da fertilidade, mas também dos guerreiros. Filho de Óðinn e Fjörgyn (segundo outros Jörð, mas ambas são deusas/gigantas da Terra), casado com Sif, com ela tem a filha Þrúðr (força), com Járnsaxa, uma gigante, tem dois filhos, Mágni (forte) e Moði (raiva). Pórr é dono do martelo Mjöllnir (tritador), que usava para esmagar os gigantes de gelo, mas também de uma carruagem com dois bodes que, mesmo que comidos, se preservados os seus ossos, poderiam ser ressuscitados. Era inimigo mortal da serpente Jormungandër, sendo que ambos matariam-se mutuamente no Ragnarøk. Suas variantes são o Þunor entre os anglo-saxões e Donar entre os alemães.

Sif – apesar de esposa de Pórr, nos mitos que nos chegaram desempenha um papel secundário. É considerada deusa da fertilidade, dos campos de trigo, e teria longos cabelos louros, até que Loki os cortou, tendo que fazer os anões confeccionarem uma nova cabeleira, de ouro, para ela, pois foi obrigado a isso por Pórr. É mãe de Þrúðr, com Pórr, mas também de Ullr, do qual se perderam os registros de quem seria o pai.

Ullr – ou Ullr, Ullin, é deus da caça, do arco e da neve, Ullr (glorioso) também é considerado um deus da justiça, e teria assumido o lugar de Óðinn por cerca de dez anos em Ásgarðr quando este fora expulso por conduta imprópria. É um esquador, casou-se com Skaði, quando esta separou-se de Njörðr. Ullr é uma divindade muito antiga, da qual restaram poucas informações, mas é provável

que tivesse sido também associado à magia. Há evidências sugerindo que ele era conhecido e cultuado no sul da Noruega e no centro da Suécia. Supõe-se que na Era Viking Ull era uma deidade antiga e já a caminho do esquecimento.

Vidar – (ou Víthar/Wider) é chamado de “O Æsir silencioso”. Pouco sabemos deste deus, mas é fato que ele será quem matará o lobo Fenrir no Ragnarøk, vingando assim a morte de seu pai, Óðinn, desempenhando assim um papel fundamental, pelo que é considerado o Deus da Vingança. É irmão gêmeo de Vali, e foi concebido por Grið (Rind), uma gigante.

Vali – assim como Vidar pode ser considerado um deus da vingança, pois é ele o responsável por vingar a morte do irmão Balðr, matando o irmão Høðr. É atribuída a ele uma singular perícia no uso do arco.

Balðr – conhecido como “o Deus Brillhante”, Balðr era filho de Óðinn e Frigg, sendo que a sua morte é o primeiro anúncio do Ragnarøk. Era considerado uma divindade solar e da luz.

Høðr – o deus cego associado ao inverno, matou Balðr após ser usado por Loki em um ato de trapaça.

Nanna – a fiel esposa de Balðr que acompanha o marido em sua jornada para o Helheimr, sendo assim considerada como uma deusa da fidelidade. Com Balðr é mãe de Forseti.

Forseti – é o deus da justiça, sendo que seu nome significa anfitrião. Seu palácio chama-se Glitnir e seu culto acontecia mormente na Frísia. Secundo a tradição os acordos que Forseti mediava sempre eram agradáveis e aceitos por ambas as partes, transformando-o num deus que podia, com sua virtude, resolver contendas.

Hermoðr – é o mensageiro dos deuses. É ele o deus que leva o pedido dos deuses pela vida de Balðr a Hel e procura nos nove mundos alguém que não lamente por Balðr.

Vili – ou, Hoenir. Foi ele quem dotou o ser humano de raciocínio ou alma. Apesar disso, é curiosamente descrito como um deus ineficiente e incapaz de obter posição de destaque entre os Vanir quando foi enviado como refém para concretizar as negociações de paz entre esses e os Æsir, o que resultou na morte de Mimir, outro dos reféns.

Ve – ou Lodur, concedeu os sentidos aos seres humanos. Irmão de Vili e Óðinn.

Bragi – filho de Óðinn, deus da poesia, da arte das palavras, da inspiração poética. Casado com Iðunn.

Iðunn – deusa primaveril, da fertilidade e boa plantação, acredita-se que seria originalmente uma elfa, elevada ao posto de divindade graças à sua beleza. Era a responsável por guardar os frutos dourados – quase sempre descritos hoje como maçãs – que garantiam a juventude aos deuses; o que fez com que ela fosse sequestrada. Há a possibilidade de que Iðunn seja a mãe de Skaði, embora nada possa ser confirmado a respeito.

Týr – Suas variantes são o Ziu entre os alemães e Tiw entre os anglo-saxões. Seus nomes o ligam etimologicamente ao panteão reconstruído dos protoindo-europeus (que deu origem a deuses centrais em outras mitologias, como Zeus), o que sugere que Týr teria sido uma divindade das mais antigas cultuadas pelos povos germânicos, e ocupado inicialmente o papel de Pai Celeste, como em outras mitologias. O que nos restou de suas informações, todavia o

transformam quase sempre num deus secundário, com poucas informações, embora ligado à guerra, bravura, coragem, sendo mais um deus dos guerreiros, que da estratégia de guerra (papel de Óðinn), mas também é um deus da justiça. Foi Týr que colocou sua mão na boca do lobo Fenrir quando foi necessário amarrá-lo para evitar que ele ficasse demasiado poderoso; o que lhe custou perdê-la, com o que alguns o atribuem ser deus dos juramentos. Týr teve seu culto superior ao do deus Óðinn entre as tribos dos semnones, saxônios e godos.

Heimdallr – é o guardião dos Æsir, possuidor da corneta de chifre chamada Gjallarhorn, e tem dentes de ouro, além de ser o protetor da ponte Bifröst. É assim considerado um deus atencioso e guardião – tanto dos deuses quanto da humanidade. Snorri nos conta que ele é chamado o Deus Branco, o inimigo de Loki, e o recuperador do colar de Freyja roubado por Loki e escondido no fundo mar. Conhecido também por Vindhler, Hallinskíði e Gullintanni, precisa de menos sono que um pássaro, e noite e dia são semelhantes a ele, e ouve a grama e a lã nas ovelhas crescendo. A ele é dada a criação das classes humanas presenteando a três casais inférteis com filhos que viriam representar as três classes sociais... o *bræll*, o *karl* e o *jarl*, mais uma vez provando seu amor pelos habitantes de Miðgarðr. Heimdallr soará o seu chifre Gjallarhorn ao término desta era, quando Ragnarøk chegar, como já dito em Völuspá, e onde finalmente Heimdallr conseguirá seu maior intento, exterminar Loki, que o ferirá mortalmente e assim ambos morrerão.

Assistentes de Frigg

Esse conjunto de divindades menores possui bem poucas ou quase nenhuma informação sobre si, sendo que muitos as consideram características ou ainda emanações da deusa Frigg.

Lofn – é uma obscura deusa que ajudava os amantes para casar. O nome Lofn quer dizer “A confortadora”.

Fulla – O nome Fulla significa “abundância” ou “lutadora“. Seria ela que dividiria assuntos secretos com Frigg, e também era chamada de “dama do tronco”.

Eir – é mais conhecida por sua habilidade de cura. O nome Eir está ligado a “socorro” ou “piedade” no Nórdico Antigo.

Hlín – seu nome tem a origem no verbo hlina (proteger, esconder) ou no termo hleinir (refúgio). Dessa forma Hlín era vista como uma deusa consoladora, protetora, podendo ser invocada em momentos de dificuldade.

Sjöfn – é uma deusa obscura preocupada com o amor e afeição, e seu nome a liga a esses sentimentos familiarmente.

Vár – é conhecida principalmente como uma deusa que “supervisiona” juramentos, especialmente votos de casamento. O nome Vár significa “voto” ou “promessa“.

Vor – se encarrega que cumpram as promessas matrimoniais. Seria conhecedora do futuro.

Syn – é uma deusa guardiã e protetora. Seu nome significava “recusa” ou “negação”. É a guardiã da porta do palácio de Frigg.

Snotra – seu nome significa “sábia”. É uma deusa conselheira, da sabedoria.

Gná – é conhecida com a deusa que cavalga através do céu no seu cavalo Hófvarpnir levando mensagens para Frigg.

Outras Divindades

Seaxnéat – ou Saxnót, ou Sassnoð. É uma divindade pouco conhecida, listada como ancestral de casas reais anglo-saxãs, é geralmente entendido como o deus patrono destes povos, um deus guerreiro, que pode ser cultuado como uma adaga ele mesmo.

Hreða – Uma deusa obscura anglo-saxã, ligada ao final do inverno e ao mês de março.

Skaði – originalmente era uma gigante, mas depois passa a ser considerada uma deusa do inverno e da caça. Filha do gigante Piazzi, que sequestrou Iðunn, e deusa da caça, personificando a montanha. Como seu pai fora morto pelos deuses Æsir, ela pediu aos deuses uma compensação. Tal fato chega a ser singular, tendo em vista as noções de justiça e honra dos nórdicos – o que faz alguns considerarem que Skaði poderia ser filha de Iðunn, pela maneira amistosa como foi compensada. Foi-lhe então dado escolher seu esposo pelos pés. Skaði preferiu o que tinha pés pequenos, certa de que era Baldr; mas a escolha recaiu em Njǫrðr, com quem se casou. O casal não tinha muito em comum: Skaði queria viver nas montanhas, caçar e patinar sobre o gelo, enquanto Njǫrðr preferia o mar tempestuoso. Procurando uma conciliação, acordaram os dois viverem juntos oito noites em Zrymheim, residência do pai de Skaði, e três dias em Noatum, lar do deus dos mares; mas, o plano não deu muito certo, e ambos terminaram se separando, e Skaði posteriormente se casou com Ullr.

Jörð – deusa-terra, sendo que seu nome significava literalmente “terra”. Alguns a colocam como sendo a mesma deusa que é a mãe de Frigg, outros que é a mãe de Þórr.

Gefjun – seu nome significa a doadora. Os mitos ligam Gefjun diretamente ao dinamarquês; é dito que ela desceu de Ásgarðr encarregada por Óðinn de conseguir mais domínios; sendo que lhe foi concedido que poderia possuir tantas terras quanto pudesse lavar em um determinado período de tempo, ao que ela teve quatro filhos com um gigante, e os transformou em bois. Diz-se que da terra que ela conseguiu remover foi feita a ilha de Sealand. Gefjun é recordada assim como uma deusa da fertilidade, mas, também, como uma deusa das virgens, sendo que seria para ela que as mulheres que morressem sem contato sexual iriam após a morte.

Sól – também muito conhecida como Sunna, é a divindade da roda, do disco solar, associada aos elfos, ao deus Freyr e à fertilidade, festividades de verão, entre o que ainda podemos recuperar de suas informações. Diz-se que era uma humana extremamente bela que foi transformada em divindade, ou ainda que era uma das faíscas mais poderosas de Muspelheimr. Correria os céus em uma carruagem, fugindo de um lobo, assim como Máni. Parece ter desenvolvido um papel importante no culto antigo, pelo menos entre os que dependiam diretamente da terra.

Máni – o deus Lua, irmão de Sól, filho de Mundilfœri. Corre de um lobo, assim como sua irmã, e ambos haverão de ser devorados, como parte do Ragnarøk.

Nótt – deusa-noite, filha do gigante Norvi ou de Dellling. Teve três filhos, cada um com um esposo: de Naglfari teve Aud; de Annar, Erda; e de Dellinger, Dagr.

Dagr – deus-dia.

Eostre – é o nome anglo-saxão, e Ostara no alto alemão antigo. É uma deusa ao qual é dado o nome do festival da Primavera da Páscoa (Easter). O mês de Abril era também chamado em sua honra como “Eosturmonað”, e em alto alemão antigo, “Ostarmanoth”. O nome Anglo-Saxão de Eostre é relacionado com o advérbio do alto alemão antigo ostarexpressando movimento em direção ao sol nascente. Ostara, Eostre parece por esta razão ter sido uma divindade da alvorada radiante, da luz, um espetáculo que trás contentamento e benção. É da lenda de Eostre que vem a simbologia do coelho e o ovo dados na época da Páscoa, no Ocidente.

Hel – filha dos gigantes Loki e Angrboða, e irmã de Jormunganðr e Fenrir, é a única entre todos que chegará ao posto de ser divinizada. Hel é a senhora de Helheimr, deusa da morte, geralmente associada a morte por doença ou velhice. Possui metade de seu corpo morto, e, apesar de sua origem, é extremamente respeitada entre os deuses. No dia do Ragnarøk, abrirá os portões de seu reino, permitindo que todas as almas saiam. Não se compara, de nenhuma maneira, com o demônio cristão e sua morada não é um lugar de tortura e sofrimento ou desonra.

Kvasir – Nascido da bebida preparada pelos Æsir e Vanir, quando todos eles cuspiram em um vaso e se reconciliaram. É o deus que ultrapassou a todos em sabedoria e que, ao chegar ao país dos anões, foi morto pelos anões Fiallr e Galarr. O seu sangue, misturado com mel, foi guardado no jarro Oðroerir e nos cântaros Son e Boden, constituindo a bebida divina, com a propriedade de dar inspiração poética aos que a tomassem. Óðinn foi em busca dessa bebida, a tomando dos gigantes que haviam a pego dos anões, e chegou com ela a Ásgarðr sob a forma de uma águia.

Sága – seu nome é o mesmo usado para designar os antigos contos épicos sobre os feitos dos nórdicos, e vem do nórdico antigo segja, contar, falar. Ela bebe e conta histórias a Óðinn em seu salão chamado Sokkvabekk. Alguns a consideram apenas um aspecto de Frigga – mas é certo que ela é uma deusa da arte de contar histórias, transmitir a cultura, o que era muito importante entre os antigos germânicos e nórdicos.

Nehallenia – é associada ao comércio, abundância e mar profundo. Era uma deusa holandesa, de Zeeland, em especial.

Outros seres ligados diretamente aos deuses

Gerð – gigante, filha de Gymir, e esposa de Freyr, cujo amor é cantado no Skírnismál. É então um dos vários seres mitológicos associados como personificação da Terra. Segundo a lenda, foi pelo poder mágico das rúnas que o luminoso Skírnir, servo de Freyr, depois de inúteis e reiteradas insistências, conseguiu que Gerða correspondesse ao amor de Freyr, e que os dois amantes passassem a ter entrevistas no bosque de Barri: a alegoria é transparente: Gerð é a terra que, liberta da gelidez do inverno pelo sol (Skírnir), veio a se unir a Freyr, o deus da fertilidade, no campo do trigo (Barri).

Surt – Gigante do fogo que guarda os portões de Muspellheimr. Ele possui a Espada Flamejante que dará o golpe final nos nove mundos no Ragnarøk, enquanto é morto por Freyr.

Angrboða – (a mensageira da dor), é associada à Gullveig por alguns – rechaçando a teoria da identidade desta com Freyja. Todavia, é certo dizer que ela é uma gigante que morava em Járnið, a

floresta de ferro, e foi mãe de abissais lobos, além de três das criaturas mais controversas e importantes da mitologia nórdica em seu relacionamento com Loki, a serpente do mundo, Jormungandør , o lobo Fenrir e a deusa da morte, Hel.

Loki – é originalmente um gigante de fogo, mas torna-se irmão de sangue de Óðinn através de um pacto e termina indo morar em Ásgarðr. É considerado por alguns como deus da trapaça – embora seja, na verdade, um trickster, isto é, um ser que usa da esperteza, ousadia, mentira e muitas vezes do egoísmo para conseguir seus objetivos, desempenhando um papel dúbio, tanto de benefício ao clã dos Æsir, quanto de solução de problemas. Desempenha papéis fundamentais na construção do muro de Ásgarðr, na recuperação de Iðunn e do Mjöllnir de Þórr. Todavia, acaba desempenhando um papel negativo ao acelerar os eventos do Ragnarøk ao tramar a morte de Balðr. Por isso, é amarrado a uma pedra, onde uma serpente derrama seu veneno sobre a pele de Loki; sua esposa, todavia, segura o veneno com uma tigela, porém, quando ela precisa esvaziá-la e o líquido cai sobre o couro do condenado, ele urra e se remexe tão violentamente de dor, que provoca terremotos.

Os filhos de Loki e Angrboda

Hel – já mencionada acima.

Jormungandør – é a serpente dos mares. Jormungandør é documentada como a serpente que foi lançada aos mares de Miðgarðr, e que morderia a própria cauda, contendo as águas deste mundo entre seu corpo. Deste ser é perceptível como os conceitos de bem/mal são inaplicáveis aos mitos

nórdicos: ela, ao mesmo tempo que é uma filha de Loki – possui então uma origem bem perigosa – mantém a “ordem” das coisas em Miðgarðr. Mas não sem mais uma pitada de contradição: ela é vista – ao lado do ser folclórico, o Kraken, a gigantesca lula de cem tentáculos e do casal Vanir dos mares, Rán e Ægir – como um daqueles desafios a se enfrentar nas águas, durante as viagens. Além disso, Jormungandër é a inimiga feroz que Þórr vai caçar nos mares; de tal inimizade é dito que na batalha final, o Ragnarøk, ambos irão matar-se.

Fenrir – três coisas são realmente detestadas pelos deuses: a morte de Balðr, a vingança de Surtr e o lobo Fenrir. Esta criatura é tratada por alguns quase como o demônio judaico-cristão: Fenrir é, ao lado de Surt, o maior desafio aos deuses, em especial Óðinn. Fenrir eleva em sua figura à potência máxima as preocupações e evidências de que o destino não poderá ser evitado. O nascimento de Fenrir é, praticamente, uma contagem regressiva do cosmos tal qual é. Fenrir nasce para matar Óðinn, e, desde que entra em contato com os deuses mostra como é violento, poderoso e incontrolável. Apenas uma corrente – ilusória, ou de poderosa magia, bem verdade – é capaz de o prender... provisoriamente. Das crias de Loki esta é, certamente, a mais detestada por todas.

Valkyrjor – são espíritos femininos que recolhem os mortos em batalha e, segundo algumas fontes, os serviriam, durante o treinamento deles em Valhöll. São relatadas em número diverso. São consideradas por alguns Dísir, espíritos ancestrais das batalhas. Ao contrário da maneira como são comumente representadas nas indústrias do entretenimento, eram consideradas seres bestiais, horrendos e assustadores, em vez de belas mulheres sensuais.

Nornir – são as três fiandeiras do fio do wyrd, responsáveis pelo destino de todas as coisas no cosmo. São como que os “vættir do tempo” ou “espíritos, almas do tempo” – essas expressões são altamente figurativas e não literalistas. Havia uma para o passado, uma para o presente, e outra para o tempo por vir. Também eram responsáveis por manter as raízes de Yggdrasil em recuperação da corrupção causada por criaturas que a causavam prejuízo.

Mimir – Gigante, tio materno de Odin e guarda da fonte Mimirbrunnr, de onde jorrava a água que dava poderoso espírito e sabedoria. Após a guerra entre os deuses Æsir e Vanir, foi trocado junto com Hoenir para haver paz entre os povos, mas foi morto pelos Vanir e a sua cabeça enviada aos Æsir. Odin, recebendo-a, embalsamou-a, murmurou sobre ela fórmulas mágicas, para que não apodrecesse, e a ela recorria quando queria se aconselhar ou saber de coisas ocultas.

Sköll e Hati – os dois lobos que perseguem a Sol e o Lua (Sanna e Máni). Vieram de Járnivid e devorarão os dois, o que será um dos anúncios de que o Ragnarøk chegou.

Anexo II: Lista de Materiais para se conhecer melhor o paganismo nórdico

Nesse ponto você verá que, por mais que eu tente apresentar materiais em português, ainda não possuímos uma tradição na Ásatrú que seja firmada e madura o suficiente para termos extensos materiais em nossa língua vernácula. Apesar de eu tentar, com meus projetos online, além de outras pessoas há mais tempo que eu, fazer um trabalho de tradução de tudo aquilo que vá se mostrando indispensável ler, os materiais estão, em sua grande e pesada maioria, em inglês.

Indicarei aqui, de forma principal, obras que podem ser encontradas para download na internet. Não farei uma longa lista – deixarei apenas aquilo que puder ser mais relevante ao teu conhecimento, e, conforme dúvidas forem surgindo, você já saberá, ao menos, pelo que perguntar ao Google! Melhor que antes, não?

As Eddas em prosa e poética estão em grande partes vertidas ao português, principalmente pelas traduções de Márcio Alexandre Moreira, o Vitki Þorsgoði. Poemas como Völuspá, Hávámál, e Þrímskviða lhe farão passear entre a fascinação pela capacidade de contar histórias, pela fascinação pela sabedoria até boas risadas das situações cômicas em que algumas vezes os deuses se encontram (e sim, nós temos uma religião feliz). Serão de muita ajuda

das Mesas Redondas promovidas pelo kindred Striðshundar e disponíveis no Youtube.

De Hilda Ellis Davidson eu aconselho, pelo menos, dois materiais: Gods and Myths of Northern Europe e, principalmente, The Road to Hel.

Você também pode se encontrar com o compêndio de informações para consulta em Norse Mythology, de John Lindow, caso não possa adquirir a versão ótima e em português do trabalho do Dicionário de Mitologia Nórdica, que é organizado por Johnni Langer.

Existem também mais dois livros minha autoria, um apenas sobre prática o *Ættarbók* (bit.ly/aettarbok3) e uma mais aprofundada sobre os costumes heathens: o *Heathenry Tribal* (bit.ly/htribal).

Algumas outras obras importantes:

Kveldulfr Gundarsson, *Elves Wights and Trolls*;

Vilhelm Grønbech, *The Culture of the Teutons* – obra indispensável;

Maria Regina Cardoso (org.), *Mitologia Germano-Escandinava*;

Santiago Barreiro, *Religion, Álfar and Dvergar* ;

Artigos do prof Johnni Langer, do grupo Brathair, e do NEVE (Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos);

John Arnott MacCulloch, *Eddic Mythology*;

Stephan Gundy, *Freyja and Frigg* (publiquei uma tradução para o português no blog *Ásatrú & Liberdade*);

O manuscrito de Ibn Fadlan;

O site (ourtroth.weebly.com) Our Troth, possui um livro essencial também (não encontrei versões pdf);

Kveldulf Gundarsson, Teutonic Magic;

Stephan Grundy, The Cult of Óðinn.

Você pode tentar o seguinte plano de leitura:

ESTÁGIO 1:

Básicos da visão de mundo. Entendendo a visão de mundo dos povos germânicos vai lhe auxiliar a melhor interpretar as histórias e valores apresentados nas Eddas, Sagas e Saxo

Dicionário de Mitologia Nórdica por Johnni Langer

Culture of the Teutons por Vilhelm Gronbech

Germanization of Early Medieval Christianity por James Russell

Under the Cloak por Jon Hnefill Adalsteinsson

A Piece of Horse Liver por Jon Hnefill Adalsteinsson

Feud in Icelandic Sagas por Jesse Byock

The Gift: The form and reason for exchange in archaic societies
por Marcel Mauss

The Handbook of Contemporary Animism por Graham Harvey

ESTÁGIO 2

Sagas: especialmente *Egils saga*, *Gísla saga*, *Hrafnkels saga*, *Njáls saga*, *Laxdæla saga*, *Grettis saga* e *Ynglinga saga*. *The Saga Hoard* Volumes 1 e 2 bem como *The Saga of Icelanders* são excelentes coleções de sagas

We Are Our Deeds por Eric Wodening é uma obra altamente indicada

Hammer of the Gods ou *The Belief of the Tribe* por Swain Wodening, ambos são ótimos mas são mais ou menos focados nos mesmos temas

ESTÁGIO 3

Edda Poética

Tradução de Jackson Crawford

Edda em Prosa por Snorri Sturluson

Tradução de Jesse L. Byock

Mitologia Nórdica por Neil Gaiman

9 Books of Danish History por Saxo Grammaticus

Hilda Ellis Davidson (Editora), Peter Fisher (Tradutor)

Beowulf

Tradução de Seamus Heaney

Road to Hel por Hilda Ellis Davidson

Investigating the Afterlife Concepts of the Norse por Bil Linzie

The Tradition of Household Spirits por Claude Lecouteux

Lost Beliefs of Northern Europe por Hilda Ellis Davidson

The Mead Hall por Stephan Pollington

Tudo com exceção de *The Germanization of early Medieval Christianity*, *Lost Beliefs* e *The Mead Hall* custam cerca \$25 e muitos encontram-se gratuitamente na internet em formato PDF.

Leitura Adicional

pode custar mais de \$25

Lady With A Mead Cup por Michael Enright

Honour, Exchange and Violence in Beowulf por Peter Baker

Religion of the Northmen por Rudolph Keyser

Heimskringla por Snorri Sturluson

Of Ghosts and Godpoles por Thorbeorht Linleah

Runes: Literacy in Germanic Iron Age por Stephen Polington

Runic Amulets and Magic Objects por Mindy McLeod Bernard Mees

Trolldom: Spells and Methods of Norse Folk Magic por Johannes
Björn Gårdbäck

Se você gostou desta obra visite asatrueliberdade.com/livros e veja também outros materiais disponíveis, inclusive para aquisição impressa, como o Aettarbók, uma introdução ao culto doméstico, e o Heathenry Tribal, um livro mais aprofundado sobre o paganismo germânico e sua vivência na atualidade.

Visite também asatrueliberdade.com/planodeestudos para ter acesso a vários artigos e aprender melhor sobre a visão de mundo pagã.