

# Mitos do velho mundo nórdico: entre poesia, identidade e humanidade

Myths of the old norse world:  
between poetry, identity and  
humanity

Mitos del antiguo mundo nórdico:  
entre la poesía, la identidad y la  
humanidad.

João Ricardo Malchiaffava Terceiro Correa<sup>1</sup>

LARRINGTON, Carolyne. *Os Mitos Nórdicos: um guia para os deuses e heróis*. Tradução de Caesar Souza. Petrópolis: Vozes, 2022.

Mitos despertam no público hodierno uma curiosidade ímpar, conectada com o desejo da descoberta das origens dos povos antigos à medida que nos diferencia dos antepassados. Alguém pode dizer: mitos conservam a sabedoria dos antigos, buscam explicar o mundo natural outrora coberto pelas brumas do desconhecimento, nos divertem como histórias reflexivas sobre o caráter humano. Talvez estas presunções apontem muito mais para a recepção destas narrativas do que qualquer caráter ontológico de suas produções, se é que realmente o possuem. Mitos, sobretudo, se assumidos como anexo às espiritualidades arcaicas, podem ser compreendidos nos termos de Mircea Eliade (1992, p. 13-14): fatos que apontam para a dependência da realidade da repetição de arquétipos celestiais, existentes por meio de um “simbolismo de centro”, reafirmada por gestos sacros ou profanos na medida que retomam as ações dos deuses.

Nestes termos, o livro de Carolyne Larrington, aqui traduzido por Caesar Souza sob o título *Os Mitos Nórdicos: um guia para os deuses e heróis*, apresenta ao público contemporâneo uma visão concisa sobre o mundo das religiosidades nórdicas pré-cristãs, elaborada através de estruturas explicativas que estabelecem um sentido lógico para narrativas nem sempre entrelaçadas. Entre os sábios e violentos *Æsir*, os estrangeiros *Vanir*, os orgulhosos *Jötnar*, e os muitos heróis e algozes de um mundo germânico lendário, Larrington é bem-sucedida na fabricação de uma narrativa explicativa, em tons pedagógicos cadenciados, sem deixar de esmiuçar elementos literários, religiosos e profundamente humanos dos mitos nórdicos.

Dessarte, almejo observar separadamente cada capítulo da obra, ressaltando seus pontos fortes e fracos, ao passo que componho uma breve análise sobre a significação e virtude do texto. Ilustrado por meio do rico *corpus* de xilogravuras produzidas entre os séculos XVIII e XX pelos românticos nacionalismos escandinavos, bem como por artefatos arqueológicos e singelas inscrições rúnicas em pedra, o livro chega nas mãos do leitor organizado por uma introdução seguida por seis capítulos, cada um voltado a um aspecto fundamental do mundo mitológico reunido pela autora, somando 208 páginas. Na introdução, Larrington fundamenta alguns parâmetros úteis – o que é isso, o que é aquilo –, especialmente quanto à sobrevivência das fontes relativas aos mitos nórdicos, a diferenciação entre poesia

édica e poesia escáldica, a tensão entre as narrativas orais e os artefatos escritos, bem como a *persona* de dois indivíduos-chave, Snorri Sturluson (1171/2-1241) e Saxo Grammaticus (1150-1220). Por conseguinte, os três primeiros capítulos se voltam para o nascimento do mundo e seus habitantes divinos, enquanto os três últimos dissertam sobre heróis lendários, *víkingr*, e o fim dos tempos.

Larrington expõe as tensões familiares que envolvem as figuras divinas dos *Æsir*, a maioria, e os *Vanir*, mais misteriosos (Larrington, 2022 p. 31), caracterizados por seus traços obstinados e mergulhados em excessos. Óðinn, incitador do conflito e buscador da sabedoria, posta-se como o mais proeminente divino. Pai de Þórr, o irascível matador de *Jötnar*, e irmão de Loki, o caótico zombeteiro, Óðinn é o patrono dos reis, o primeiro a conhecer as Runas, e é o anfitrião daqueles que alcançam o *Valhöll* para esperar o último combate no *ragnarök*. Outros integram a fileira dos divinos *Æsir*: Heimdallr, o portador do *Gjallarhorn*, Baldr, o morto que prenuncia o fim do mundo, Týr, o maneta deus da lei e justiça, Höðr, o deus cego, Víðarr, o de sapatos grossos, Váli, o vingador de Baldr, Forseti, filho de Baldr, Ullr, o deus de arco e flecha, e Bragi, o eloquente poeta. Entre os *Vanir*, encontram-se Njördr, deus dos mares, marido de Skaði e pai dos gêmeos Freyr e Freyja. Destes últimos, Freyr posta-se como deus da guerra e da fertilidade do campo, enquanto Freyja liga-se à sexualidade e expressa seu gosto pelos humanos, heranças e joias. Por fim, as *Ásynjur* (Deusas/*Æsir* femininas) completam as famílias divinas organizadas por Larrington: Frigg, esposa de Óðinn, sabe tudo sobre o destino, Sif, de cabelos dourados e casada com Þórr, Iðunn, esposa de Bragi e guardiã das maçãs que garantem a juventude de todos os *Æsir*, Gefjun, a patrona das donzelas e mãe dos quatro bois que abriram a terra e criaram o lago Mälaren, na Suécia, Skaði, guerreira gigante, deusa da caça e daqueles que esquiam pela neve, e posteriormente esposa de Njörðr, e Fulla, por fim, criada de Frigg e responsável pelos cuidados dos sapatos da deusa. A cena está criada, os arquétipos divinos, se emprestarmos os termos de Eliade, estão postos; *Æsir* e *Vanir* desempenharão papéis nas narrativas dos próximos capítulos.

Criar um universo é tarefa extrema, mas não demonstraram dificuldades com a tarefa os islandeses que tomaram penas e escreveram. Três são as versões (Larrington, 2022, p. 57): a simplificada explanação da *Völuspá* (traduzida como “A profecia da vidente”), a teoria científica medieval de Snorri, sintetizando as oposições do *Ginnungagap*, frio, e *Muspellsheimr*, fogo, que do encontro gerou Aurgelmir e Ymir, e no *Grímnismál* (“Ditos de Grímnir”) os filhos de Burr, Óðinn, Vili e Vé, assassinam Ymir, de cujo corpo fabricam o mundo. Larrington aponta,

portanto, para as tensões entre as narrativas mitológicas: Os mitos são fiados do ponto de vista dos *Æsir*, os quais engendram seus feitos a partir da violência. Embora difícil de resgatar sua gênese, se esta formulação possui suas raízes na Idade do Ferro, é notável sua tensão com aquela mais tardia, por volta do ano 1000, a *Völuspá*, em que a criação se mostrou mais pacífica (Larrington, 2022, p. 60)

O cenário mítico se delineia: Sol e Lua são perseguidos por lobos vorazes, ou puxados por bigas, e com o tempo estabelecido, a iminência do destino se torna mais cabal. Do sistema temporal baseado em ciclos, coroado pelo *ragnarök* e o posterior renascimento, os deuses se alarmam com o destino: previsto, porém imutável (Larrington, 2022, p. 62).

Sustentando a obra da estirpe divina, põe-se o freixo Yggdrasill, organizando os mundos por entre suas raízes: *Ásgarðr*, *Miðgarðr*, *Niflheimr*, *Jötunheimar*. No centro de tudo, contrastando com os muitos salões dos divinos, encontra-se o enorme salão de Óðinn, o *Valhöll*, abrigo dos *Einherjar*, guerreiros que aguardam o momento de combater no fim do mundo. Abastecem o salão com combatentes as Valquírias, comandadas por Óðinn. Animais míticos habitam a árvore, como Ratatöskr, o esquilo mensageiro entre os mundos, ou a serpente Niðhöggr, que devora as raízes do freixo. O poço de Mímir se encontra oculto sob a copa, fonte de sabedoria cobiçada, apenas conquistada por sacrifícios. Para além dos limites, existe o mar, habitado por divinos e por Jörmungandr, a serpente de Miðgarðr.

E os deuses eram felizes, jogavam damas, criavam. Porém, tudo se esvai quando chegam as misteriosas “meninas ostras”, o que compeliu os divinos a criar os anões. Das mãos destes seres surgiram os tesouros mais cobiçados: o barco dobrável *Skíðblaðnir*, as tranças áureas de Sif, o anel Draupnir, o javali de Freyr, o *Brisingamen* de Freyja, o notável martelo de Þórr, Mjöltnir e a letal lança de Óðinn, Gungnir. Além dos anões, de troncos os deuses fizeram a humanidade. Embora humanos não sejam peças particularmente convocadas nos mitos, com exceção daqueles convocados por Óðinn ao *Valhöll*, é notável a ligação da humanidade com o freixo Yggdrasill, feitos da mesma matéria, na medida em que refletem aquilo que humanos aspiram ser: belos, dignificados, fortes, duradouros, longevos (Larrington, 2022, p. 81).

E quando tudo parecia em seu lugar, chegaram os *Vanir*, uma outra família de divinos. Não está claro se suas origens correspondem a um passado anterior à chegada dos próprios *Æsir*, tornando-os deuses originais da Escandinávia,

porém, o que importa é que sua relação com a família vizinha foi conturbada. Primeiro, houve guerra e morticínio, mas dada a natureza imortal dos *Vanir*, os *Æsir* decidiram por estabelecer a paz. Trocam reféns, casam-se; Freyja, conforme Snorri conta, ensinou aos *Æsir* a magia dos *Vanir*, chamada *seiðr*. Embora carcomidas por discriminação e restrições, as famílias divinas se estabelecem, e logo outras querelas tomam conta. Desta vez, com os Gigantes.

Larrington expõe que os mitos nórdicos conservaram uma variedade de nomes e termos para se referir aos gigantes, não sendo clara alguma diferenciação – se é que havia – entre “gigante”, “troll” e “ogro”, na mesma medida em que nos é desconhecida qualquer sistematização, digamos, taxonômica, destes indivíduos em subclassificações (Larrington, 2022, p. 89). Entretanto, a autora traz à lume a Outridade representada pelos Gigantes: são aqueles de fora, diferentes, contrastantes com o mundo dos *Æsir*, alguns violentos, outros sexualmente vorazes. Na política desses escandinavos, a tensão expressa pelos Gigantes pode corresponder às relações entre estes e os sámi, mais ao norte, os quais comercializavam com seus vizinhos, porém expressavam uma cultura muito diferente (Larrington, 2022, p. 90).

Essa Outridade é facilmente perceptível nas historietas centradas nas relações entre algum divino e um membro da estirpe gigante: Freyr e sua paixão pela gigante Gerðr, a figura presunçosa de Geirrðr contra Þórr, a astúcia de Útgarda-Loki também contra o Áss, o misterioso construtor dos muros de Ásgarðr que se revela um gigante, ou ainda, Þrymr, que, para devolver o martelo de Þórr, exige casar-se com Freyja. A erosão entre deuses e gigantes revela a mácula dos divinos: são perjuradores, e é isso que os levará à sua queda (Larrington, 2022, p. 97). E entre os divinos, existe um infiltrado: Loki, gigante, pai de prole monstruosa; Fenrir, o lobo, Jörmungandr, a serpente que circunda o mundo, e Hel, a anfitriã dos mortos. Porém, seu espírito pode ser capturado em sua ambiguidade, sua habilidade de mudar de forma e sua lealdade flutuante para com os *Æsir*; e sua ausência de culto entre as evidências é compensada pela sua conduta: através da trapaça, desencadeia os eventos do *ragnarök*.

Todavia, o capítulo 4 altera o curso da prosa. Agora, antes de tratar do crepúsculo dos tempos, Larrington se volta para as histórias daqueles apropriados para compor as fileiras dos *Einherjar* no *Valhöll*: heróis humanos, tão poderosos quanto trágicos. Entre os homens, Óðinn e Þórr são os nomes mais invocados para

o patronato. A surpresa não é digna, uma vez que a literatura dos heroísmos que sobreviveu até nós foi composta, em sua maioria, por elites sociais, ligadas aos núcleos de poder mais expressivos. Portanto, Óðinn ser posto como protetor dos monarcas ou, ainda, seu ancestral, significa um esforço em favor da legitimação régia (Larrington, 2022, p. 125).

Entre os favorecidos pelo Áss, há a estirpe dos Völsungar, envolvida em um ciclo de violência interminável. Sua narrativa cristalizou-se em texto em algum momento da década de 1250, intitulada *Völsunga saga*. Óðinn, é dito, foi pai de Sigi, o mais antigo da linhagem. Depois dele houve Rerir, que matou os assassinos de seu pai, seus próprios tios. Völsungr, o herói que nomeia a estirpe é seu descendente, e em seu salão Óðinn semeia atitudes: o Áss caolho finca na árvore ao centro do salão uma espada, e quem a retirar, dos descendentes de Völsungr, poderá ficar com ela. O único digno é Sigmundr, que mergulha em querelas com seu cunhado, Siggeirr. O homem assassina Völsungr em uma tramoia, e cabe a Signý, irmã de Sigmundr, encontrar o vingador adequado. O faz deitando-se com o irmão através de feitiçarias, e gera uma prole duplamente Völsungar: Sinfjötli. Pai e filho vingam seus familiares, porém, o morticínio continua. A história dos Völsungar atinge seu auge com Sigurðr, o matador do dragão Fáfnir. Armado com a espada Gramr, herdada de Sigmundr, e reforjada por seu pai de criação, Reginn, Sigurðr mata o dragão Fáfnir, e, ao lambe seu coração arrancado, aprende a linguagem dos pássaros, e estes são categóricos: Reginn planejava matá-lo para ficar com o tesouro do dragão; Sigurðr decapita-o, e logo parte para a próxima jornada (Larrington, 2022, p. 136-141).

A saga dos Völsungar percorre ainda muitas conflagrações: a problemática relação amorosa entre Sigurðr, Brynhildr e Guðrún, a ascensão de Atli (Átila, o Huno) e seu casamento com Guðrún, e a posterior vingança da donzela perante o assassinato de sua filha Svanhildr. Larrington finaliza apontando que vinganças, heroísmo e maus-tratos às mulheres, reconhecidas apenas como bens de valor entre famílias de poderosos (Larrington, 2022, p. 150), são aspectos centrais da *Völsunga saga*, bem como sua contraparte em médio alto-alemão, o *Nibelungenlied* (podemos traduzir por “A Canção dos Nibelungos”). Além disso, a história de Sigurðr/Siegfried se popularizou largamente em virtude do ciclo operístico composto por Richard Wagner, “O Ciclo do Anel”, cuja estreia se deu em 1876. Contudo, a estirpe dos Völsungar, embora mais conhecida e influente, não é a única a habitar o mundo narrativo nórdico.

O capítulo 5, agora que o heroísmo assentou o tom das narrativas, volta-se para a expressão dos mais proeminentes heróis, de facetas variadas e compreensões literárias díspares perante a honra. Larrington traz para seus leitores as jornadas de Starkaðr, o forte, de Ragnarr Calças Felpudas, dos homens de Hrafnista, e dos doze Berserkir, heróis ou famílias de heróis, que trilham caminhos muito diferentes em suas relações, mas todas envoltas em disputas de honra que nem sempre terminam de forma favorável ao herói, ou ao menos evidenciam a complexidade do atributo em tom de advertência.

Starkaðr, de destino definido pela assembleia dos divinos, sagrou-se como o traidor de amigos e haveria de viver a vida de três homens. Víkarr, seu associado e melhor companheiro, fora morto por suas artimanhas, inaugurando a trilha de vilanias de Starkaðr. Vagou e vagou, e, após muito tempo, exausto por tanto viver, amarrou um saco de moedas em volta do pescoço e procurou por alguém que fosse capaz de matá-lo. Encontrou Hather, filho de uma de suas vítimas, que arrancou-lhe a cabeça e sobreviveu às suas últimas trapaças. Para Larrington, a jornada de Starkaðr, o forte, evidencia um elemento profundo desse heroísmo mitológico nórdico: “Seu estilo de heroísmo o aliena de todos à sua volta: uma advertência sobre os efeitos de violência masculina exagerada e da obsessão com a honra” (Larrington, 2022, p. 160).

Ragnarr Calças Felpudas e seus filhos, tão conhecidos pelo público hodierno graças à série televisiva *Vikings* (2013-2020), apresentam outra concepção de heroísmo, ainda em tons de crítica. Ragnarr, matador do dragão, assim como Sigurðr, casado com Aslaugr, filha de Sigurðr e Brynhildr, pai de vasta estirpe de guerreiros, de carisma volátil e atitudes duvidosas, apresenta-se como o arquétipo de um herói falho, ultrapassado, pouco digno. Em contrapartida, Larrington (2022, p. 166) pontua que seus filhos lhe contrapõem: “[...] ouvem a sabedoria da mãe e conquistam grandes faixas de território. Em Ívarr temos um novo tipo de herói, que é gravemente incapacitado, mas capaz de liderar um exército. Ele é um estrategista mestre, que usa o cérebro em vez dos músculos”.

Em Hrafnista (Ramsta moderna, na Noruega), a história correu diferente. A pequena ilha foi a casa de heróis notáveis: Hallbjörn Meio-Troll, Ketill *hængr*, que matou um dragão e contou ter matado um grande salmão (daí seu apelido), Grímr Bochecha Peluda, que partiu em busca de sua amada Lofthæna, transformada em *troll* pelas artimanhas de sua própria madrasta, e Oddr do Arco, bravo

combatente portador de três flechas mágicas, mas que caiu por uma profecia minimamente estranha. Os homens de Hrafnista, conforme Larrington escreve, não tiveram o fim de sua linhagem na morte de Oddr. Hrafnhildr, filha de Ketill seria a ancestral de diversos islandeses proeminentes (Larrington, 2022, p. 169), o que nos aponta, de forma engenhosa, qual seria o interesse dos ilhéus sobre essas histórias: são seus ancestrais heroicos, admiráveis, feitos da mesma matéria que seus descendentes, agora preocupados em redigi-las no pergaminho. Suas histórias são contadas na *Ketils saga hængs*, *Gríms saga loðinkinna*, *Örvar-Odds saga*, e *Áns saga bogsveigis*, por vezes referenciadas como *Hrafnistumannasögur*, ou “Sagas dos Homens de Hrafnista.”

Finalmente, entrelaçada com a jornada de Oddr, a história dos doze Berserkir é notável pela centralidade da donzela Hervör. É guerreira, trilhando o caminho de violência perpetrado pela espada Tyrfingr, entregue à sua linhagem nos tempos de seu pai, Angantýr. Depois de recuperar a espada com seu pai, e navegar pelo Báltico em busca de butim, casa-se e tem dois filhos: Angantýr e Heiðrekr. A espada consuma a sina da linhagem: Heiðrekr mata o irmão. Todavia, o destino do herói se entrelaça com o da filha do rei de Constantinopla, e juntos têm uma filha também chamada Hervör. Heiðrekr, cercado de inimigos, com um deles possui questões mais ácidas: Gestumblindi é seu nome, e o homem se alivia quando um homem misterioso toma seu lugar para ir ter com o rei Heiðrekr. Gestumblindi e o monarca disputam charadas (no mesmo tom que Bilbo e Gollum, em *The Hobbit*, de J.R.R. Tolkien), até o velho se mostrar ser ninguém menos que Óðinn. Outra vez o Áss vem tomar parte no destino dos mortais. E o morticínio perpetrado pela espada Tyrfingr continua, vitimando a linhagem de Heiðrekr.

O heroísmo dos mitos foi constituído por diferentes facetas, reflexos da longa experiência humana entre sua gênese arcaica e sua redação tácita. Todavia, para Larrington (2022, p. 175-176), o cerne dessas narrativas jaz aqui:

Diferentemente dos Völsungs, com sua obsessão por tesouros e vingança, esses heróis buscam glória por meio de viagem e conquista de territórios, serviço leal a um senhor e, muito frequentemente, com inteligência e estratégia. E, claramente, como seu pai observa, a garota viking Hervör não é como muitas outras mulheres, nem homens, em sua coragem de reivindicar seu patrimônio dos mortos. Contudo, todos os heróis cujas histórias foram recontadas nos últimos dois capítulos estavam seguros quanto a encontrar seu caminho para o *Valhöll* após a morte, de se juntarem aos *Einherjar*, os mortos heroicos que combaterão ao lado dos deuses no *ragnarök*.

O fim do mundo é inevitável, mas Óðinn reluta em admitir isso. Larrington (2022, p. 180) aponta para a angústia do divino expressa através de sua busca pela confirmação de seu fado. A competição de sabedoria com o gigante Vafþrúðnir é reveladora; os presságios estão aí, Baldr está morto.

Baldr, filho de Óðinn e Frigg, é assassinado por Höðr, seu irmão cego, por intermédio de Loki, em mais uma de suas artimanhas. O divino descobriu que Baldr era imune a tudo, menos a um ramo de visgo. Com o galho em mãos, Loki colocou-o nas mãos de Höðr quando os deuses se divertiam jogando objetos em Baldr. O visgo lhe atinge, e o Áss cai morto. Apesar das tentativas de seus genitores para tirá-lo de Hel, Baldr permanece morto, levantando uma questão complexa, conforme Larrington expressa: para qual finalidade Baldr há de morrer? O contexto mitológico do Oriente Próximo antigo, com Osíris ou Attis, revelam a ligação entre suas mortes e a renovação de ciclos naturais. Entretanto, Baldr remanesce nas mãos da morte. Seria seu assassinio um assunto voltado ao conflito de grupos de parentesco? É possível se vingar quando o algoz é inimigo, mas e quando é família, no caso de Höðr? O mito volta-se para o sacrifício? Mas sacrifício do quê, para quê?

Larrington parece oferecer uma resposta distinta, olhando para outro contexto, cristalizado no *Lokasenna* (“A querela de Loki”, conforme a tradução propõe). Embora não tenha sido convidado, o divino chega no salão de Ægir, onde os deuses estão reunidos em festividades, e lá insulta cada um deles: Óðinn é um quebrador de promessas, os deuses são acusados de promiscuidade sexual, Frigg é atormentada pela morte de Baldr, e assim vai até Þórr chegar com seu martelo e sua inesgotável disposição para violência. O deus se retira, mas nos deixa com perguntas; Larrington (2022, p. 188-189) se questiona:

O poema é uma crítica séria às deidades pagãs – talvez composto por um cristão que quisesse revelá-las como hipócritas e covardes? Ou o poema é o trabalho de alguém que estava tão seguro de sua crença, que desejava mostrar que os deuses são, na verdade, diferentes de nós – e que a realização de suas funções divinas não pode ser compreendida a partir de estruturas éticas humanas? Muito provavelmente, “A querela de Loki” foi compreendida de modos diferentes em diferentes tempos de sua existência; muita coisa depende da nuance conferida pelos intérpretes. Mas não é difícil sentir, ao final dele, que talvez o mundo seja melhor sem essa gentalha.

Então, o *fimbulvetr* chega, o Sol e a Lua são devorados, Yggdrasill pega fogo e Heimdallr sopra o Gjallarhorn perante a iminência do fim. O gigante de fogo Surtr posta-se com sua espada brilhante, o navio Naglfari, feito das unhas dos mortos, zarpa sob o comando de Loki, Hrymr, líder dos gigantes de gelo, marcha, a serpente de *Miðgarðr* se agita no oceano, e o lobo Fenrir se liberta de seus grilhões. Inicia-se a última batalha.

Os deuses morrem: Óðinn é engolido por Fenrir, Þórr atingido pelo veneno de Jörmungandr, Freyr avança contra Surtr, o cão Garmr derruba Týr, Heimdallr e Loki matam um ao outro. Na contramão dos deuses, Víðarr, filho de Óðinn, pula na bocarra de Fenrir e, protegido por seus sapatos, despedaça a mandíbula da criatura. Finalmente, Surtr despeja seu fogo pelo mundo, trazendo seu fim.

Contudo, o fluxo do destino não para, e alguns dos *Æsir* retornarão. O misterioso Hœnir retorna, ao lado de Baldr e Höðr, vítima e matador, e esses sobreviventes relembram a grande calamidade. Vafþrúðnir havia previsto outra renovação: humanos se esconderam no bosque de Hoddmímir; seus nomes são Líf e Lífþrasir. Víðarr sobreviveu, junto de Magni e Móði, filhos de Þórr. Aqui Larrington ressalta: a profecia de Vafþrúðnir não encontra a profecia da sibila quanto à reconciliação, revelando-se mais pessimista. Afinal, o dragão Níðhöggr ainda voa por aí, e

[...] não há razão convincente para pensar que o novo mundo não será como o anterior, que o mal e a corrupção não se manifestarão novamente (talvez, por meio de um vetor diferente de Loki e seus aliados gigantes), e que *ragna rökk*, a escuridão antes da aurora, cairá novamente – e novamente – ao longo dos ciclos dos tempos (Larrington, 2022, p. 199).

O livro de Larrington chega ao público brasileiro para cobrir um amplo vácuo de produções sobre o assunto, especialmente entre aqueles voltados à divulgação para um público não acadêmico. Sua linguagem, bem-humorada e articulada entre as seções, reflete sua preocupação com o entendimento, além de oferecer uma soma de caixas explicativas em diversos momentos do texto. As ilustrações, como já mencionado, oferecem para o leitor caracterizações diversas das personagens mitológicas evocadas, embora contextualizações mais detalhadas sobre suas épocas de produção tenham ficado de fora – o que se mostra, ademais, coerente com a proposta divulgadora do livro. Nesse mesmo

sentido, Larrington evita adentrar determinadas veredas acadêmicas que poderiam tolher por demais o caráter didático do livro, especialmente quando considera figuras históricas como Adam de Bremen, que descreveu o polêmico templo de Uppsala, ou Snorri Sturluson, reputado como autor de inúmeras histórias de heroísmo e mito. Mesmo assim, de modo positivo, a autora não deixa de propor seus pontos de vista perante a maior parte das narrativas míticas, como tentei expor ao longo desta breve resenha. Contudo, este acerto liga-se com sua principal mazela.

Ao abordar temas tão amplos e íntimos quanto mito, história e religião, teria sido produtivo, mesmo que a abordagem não alcançasse a profundidade de uma pesquisa acadêmica estrita, estabelecer ligações com pesquisadores modernos e, conseqüentemente, com as principais interpretações historiográficas sobre os vestígios. As caixas explicativas teriam sido um bom palco para estas pequenas exposições. O público geral quer ler sobre Óðinn, Pórr e Loki, e, quanto mais essa mediação for feita por meio de produções acadêmicas atuais, mais podemos dizer que o livro obtém sucesso.

Outrossim, tratando-se de uma tradução, há de se comentar sobre a transposição das línguas. O texto flui, e Caesar Souza demonstra uma solidez em seu trabalho conforme a prosa toma rumos descontraídos. Todavia, como era de se esperar, considerando a condição do idioma antigo, alguns termos em Nórdico Antigo chegam às páginas com pequenos erros ou inconsistências narrativas – a serpente de *Miðgarðr*, apresentada como “serpente *Miðgarðs*”, conservando sua declinação no genitivo, por exemplo. Ainda assim, em nada tais inexatidões comprometem o texto.

Concluo, portanto, ressaltando que obras esclarecedoras sobre os mitos do velho mundo nórdico, como a de Carlyne Larrington, desempenham papel de peso no fomento do pensamento crítico perante múltiplas representações contemporâneas desse *corpus* mitológico – seja na cultura *pop*, gêneros musicais, ou mesmo em discursos políticos que resgatem simbologias pretensamente míticas de maneira muitas vezes descontextualizada. Oferecendo uma perspectiva acessível e bem delineada, Larrington possibilita ao seu leitor um contato guiado pela complexidade das narrativas dos antigos escandinavos, lançando as bases para compreender que tais histórias correspondem a profundas expressões da humanidade de seus autores e público – conflito, identidade, destino –, as quais

dizem respeito também ao presente. Assim, conhecer os mitos, sejam nórdicos ou de outros povos, é, em um profundo sentido, conhecer a nós mesmos, e Larrington contribui com um passo valioso.

## REFERÊNCIAS

ELIADE, Mircea. *O Mito do Eterno Retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

LARRINGTON, Carolyne. *Os Mitos Nórdicos*: um guia para os deuses e heróis. Tradução de Caesar Souza. Petrópolis: Vozes, 2022.

## NOTAS

<sup>1</sup> Mestrando em História Social pela Universidade Estadual de Londrina. <https://orcid.org/0009-0007-9832-4546>. ricardo.malchiaffava@uel.br