A MITOLOGIA NÓRDICA
1.- INTRODUÇÃO E IMPORTÂNCIA ESOTÉRICA



O V.M. Samael Aun Weor diz no capítulo XXIX de *"O Matrimônio Perfeito"* que *"podemos considerar o Edda alemão como a Bíblia germânica. Neste arcaico livro está contida a sabedoria oculta dos Nórdicos"*.
É indubitável que foram muitos os povos e raças que em algum momento receberam um ensinamento de tipo superior, no entanto, hoje, nos nossos dias, a tendência é achar que o berço da espiritualidade foi a Ásia, a Índia, o Tibete ou o Egito. Mas há que dizer que muito antes da *Sabedoria da Serpente* chegar a estes lugares, ela já estava entre **os Nórdicos**.
Segue dizendo o V.M.: *"A mitologia germânica é nórdica. A Sabedoria vem do Norte..., o berço da humanidade está no Norte... A Sabedoria oculta veio do Norte à Lemúria, e da Lemúria passou à Atlântida. Depois da submersão atlante, a Sabedoria ficou naquelas terras que fizeram parte do continente atlante."*
Segundo isto, é possível que a **Mitologia Nórdica** que hoje conhecemos seja a que contém a linha mais pura de ensinamentos esotéricos, tal como foram ensinados na raça hiperbórea? Seguramente é assim, ainda que com o passar dos séculos tenha sofrido também muitas modificações.
Em todo caso, S.A.W. enfatiza: "É urgente estudar o **Edda Germânico**, saber lê-lo nas entrelinhas, e depois pesquisar na Ilha de Páscoa, México, Yucatán, etc."
Vamos, portanto, seguir este sábio conselho e estudar um pouco da **Sabedoria Nórdica**...

2.- OS VIKINGS



O que hoje os historiadores escrevem a respeito dos **Vikings** trata de assaltos, lutas e invasões. Certamente, entre os anos 793 e 1066 d.C., entra em cena na Europa um povo até então desconhecido, os chamados **Vikings**, formado por pessoas de diferentes zonas da*Escandinávia*, principalmente suecos, dinamarqueses e noruegueses.
As razões pelas quais o povo **Viking**atinge nesse momento seu esplendor não são claras, mas dois argumentos podem ajudar a explicar isso:
Por um lado, é um povo de navegantes em mares açoitados continuamente por terríveis tormentas. Isto fez com que desenvolvessem melhor que outros povos a arte da navegação e chegassem a construir barcos superiores aos dos demais povos europeus, o que lhes permitiu abrir rotas comerciais pelos principais rios navegáveis da Europa e da Rússia ocidental e colonizar terras até então inexploradas, como partes do Noroeste da Rússia, Islândia, Groenlândia – onde fundaram cidades – e, inclusive, como *"Erik o Vermelho"* que chega a pisar a América (na península do Lavrador) 500 anos antes que Cristóvão Colombo.

Como exemplo de seu amor pelo mar e pela aventura, recolhemos o seguinte poema Viking:

Posso cantar
minha própria história,
falar de minhas viagens,
e como muitas vezes sofri
tempos de dura navegação
e dias de muito afã;
Amargas carências
amiúde em muitos portos,

E muitas vezes aprendi que difícil morada
é um barco em uma tormenta, quando chegava meu turno
na árdua noite de vigia à proa do navio
vendo passar os alcantilados. Muitas vezes estiveram meus pés
aprisionados pelo gelo em gelados calçados,
Torturado pelo frio, dominado pela angústia
Meu coração atormentado, anelando uma ajuda
Minha cansada mente de marinheiro... ...E ainda uma vez mais
O sangue em meu coração outra vez mais
empurra-me para tentar brincam as salgadas ondas;
O mar parece montanhas, urge novamente
O impulso de meu coração visitar longínquas terras
Empreender uma nova viagem, em mares muito distantes...
Conhecer outros povos

(O marinheiro: Exeter book)

(Lê-se o poema como faz sentido, isto é, primeiro a linha da coluna da esquerda e depois a da direita. Se está escrito nesta forma é para respeitar o original, já que assim escrevia-se na linguagem **Nórdica**antiga.)



Por outro lado, os mitos e lendas nos quais se baseia sua cultura são de um caráter heróico, guerreiro e aventureiro tão extraordinários que, ao interpretar estes mitos de uma forma *"exotérica"*, naturalmente isso impulsiona à aventura e à conquista: chegam a saquear as principais cidades da Inglaterra, do norte da Alemanha, Paris, inclusive há relatos de um assalto a Sevilha onde são rechaçados pelos mouros, então presentes na Espanha (embora também seja necessário dizer que muitos historiadores pensam que nestes relatos sobre assaltos há mais lenda que realidade).

Não há duvida de que seus mitos, de tão extraordinário caráter heróico e guerreiro, tinham que ser entendidos de forma esotérica, como o caminho do guerreiro em luta contra si mesmo. Mas, como sempre acontece nestes tempos já tão degenerados, só uns poucos eram capazes de ler a mensagem oculta.

Apesar de tudo, cada vez são mais os historiadores que concordam que o povo Viking era um povo culto que conhecia e gostava de escutar estes mitos, havia neles valor, poesia e algo de mistério...

3. - OS MITOS E LENDAS NÓRDICOS

3.1.- FONTES HISTÓRICAS

Determinar a origem destes mitos e lendas não é fácil. Ao transmitir-se oralmente, de geração em geração, qualquer das datas que hoje a ciência lhes atribui (fala-se dos séculos VIII ou IX) são meras especulações.

Hoje, à luz da **Gnose**, podemos dizer que a sua origem se perde na noite aterradora dos séculos, as suas raízes provêm da Ilha Sagrada do Norte, a misteriosa *Thule*, situada no que hoje é o círculo Polar Ártico e onde, em um passado remotíssimo, habitou a raça hiperbórea.

Desde então, a sabedoria oculta daqueles Deuses foi passando, na forma de mitos e lendas, de raça em raça e de geração em geração, até chegar à época atual.

Por volta do século X, os monges irlandeses que tinham se mudado para Islândia, buscando a solidão e o recolhimento, entram em contato com os **Vikings** – que começam a estabelecer assentamentos na Islândia– e recolhem por escrito alguns dos poemas pagãos que circulam entre os **Vikings**.



Deste modo, quase todo o material que existe atualmente sobre a **Mitologia Nórdica** provém da Islândia.
Este material se divide em dois grupos: **os Eddas**(sobre cujo significado os estudiosos não se põem de acordo, mas nós nos permitimos sugerir que poderia derivar da raiz *"Ed"* que significa *"ato solene, juramento"*) e os poemas Skaldicos (do noruego antigo *"Skáld", "poeta"*).
Os Eddas são compostos de dois manuscritos: o primeiro chamado *"Codex Regius"* consta de 29 poemas completos ou fragmentos e foi guardado em Copenhage *(Dinamarca)* até 1971 quando foi devolvido para Islândia. O segundo consta de 7 poemas, um dos quais não está incluído no *Codex Regius*. Estes poemas contêm mitos religiosos, histórias sobre os heróis antigos e conselhos sobre a vida diária. Entre eles temos o **Völuspá** (que significa*"as profecias da Sibyla"*), o **Hávamál** *("As palavrasdo Altíssimo"),* etc.
Os poemas Skaldicos como o de *"El marino"* citado anteriormente, pelo contrário, contém eventos históricos, relatos da vida diária, sucessão de reis, batalhas, etc.
Finalmente, temos as *"sagas"* (relatos) em prosa, atribuídas, em sua maioria, a um governante e poeta da Islândia, no século XIII, chamado *Snorri Sturluson*, que recolheu em tais *"sagas"*, entre outras coisas, aclarações e explicações sobre os poemas **Eddas**, o que serviu de grande ajuda para compreender melhor estes mitos.
Quando alguém estuda os **Eddas,** dá-se conta de que a tradição esotérica do povo **Nórdico** foi profunda e riquíssima, mas infelizmente muito se perdeu. Alguns dos poemas de conteúdo esotérico são incompletos e estão misturados com muitas partes intranscendentes. Assim, por exemplo, no**Hávamál** *("As palavras do Altíssimo")* há apenas um pequeno fragmento de profundo conteúdo esotérico (citado mais à frente) que sem dúvida era parte de um texto muito mais amplo. O resto do**Hávamál** são conselhos sobre o viver diário, mas sem maior transcendência.
Apesar de tudo, o que chegou até nós é suficiente para que nossa alma sedenta de sabedoria possa deleitar-se com *"As palavras do Altíssimo"*.

3.2.- A CRIAÇÃO

Assim começa o mito da criação no Völuspá (*As profecias da Sybila*):
Ouço e vejo pessoas sagradas
Grandes e pequenas, no reino de Heimdal (guardião da morada dos Deuses)
Pede a mim Valford (pai dos guerreiros, outro nome de **Odin**)*que eu te conte*
os antigos mitos dos homens,
que me adentre nas profundidades da memória
O mundo começou em uma idade de ouro
Recordo gigantes nascidos no começo do tempo,
Que a mim criaram em tempos muito longínquos,
Nove mundos eu recordo, nove raízes da árvore do poder
(refere-se a **Yggdrasil**, a árvore cósmica)
Que sustentava os mundos e também os mundos sob a Terra.
Nos princípios do tempo não existia nada.
Não existia areia, nem mar, nem as frias ondas,
Não existia a terra, nem os elevados céus.
Só um grande vazio, surgido do nada,
Até que os filhos de Bur (os Deuses) *levantaram as terras,*
criaram a Terra do Meio (o mundo físico), *um lugar incomparável.*
Desde o Sul brilhou o sol sobre um mundo de rochas.



A erva começou a crescer e os campos reverdeceram.
Os Aesir (uma das duas linhagens dos Deuses) *se reuniram em Idavoll*
altos templos e altares levantaram
estabeleceram forjas para fazer ricos tesouros
inventaram torquêses e ferramentas (para trabalhar nas forjas)

* * * * *

Os versos continuam falando da criação. Mas vamos resumi-lo com a ajuda dos relatos contidos em outros poemas.

No princípio só existia um grande abismo vazio chamado **"GINNUNGAGAP"** e **"YGGDRASIL"**, a árvore cósmica que sustenta os mundos. Nas raízes desta árvore havia dois grandes reinos, um de fogo chamado **MUSPELL**, e outro de escuridão e névoa chamado **NIFELHEIM**. Entre os dois reinos estava **HVERGELMIR**, um grande caldeirão com água borbulhante que alimentava as águas dos doze grandes rios que flutuavam sobre o grande abismo vazio **"GINNUNGAGAP"** e que, ao precipitar-se nele, formavam blocos gigantes de gelo (este é o *"caos"* original de todas as religiões primitivas).
No amanhecer da existência, chamas de fogo do reino de **MUSPELL** caem sobre os blocos de gelo, formando gigantescas nuvens de vapor que surgem do grande abismo, formando os elementos, o espaço, um grande oceano e a terra, no princípio gelada (vemos aqui o fogo fecundando as águas, origem de mundos, bestas, homens e Deuses).



Então, vem à criação a vaca**"AUDHUMLA"** *(a Mãe Espaço)*. Ela começa a lamber e a derreter o gelo e liberta dele o gigante **BUR**, e das gotas de gelo derretido forma-se o gigante de gelo**YMIR** (os divinos hermafroditas, que surgem do absoluto na aurora da criação), aos quais ela alimenta com quatro rios de leite que surgem dos seus peitos.
Surgem os mundos sustentados pela árvore sagrada **YGGDRASIL**, a árvore da vida que sustenta os nove mundos*(dimensões superiores)*, a **MIDGARD***(terra dos homens ou mundo físico)*, e o **NILFLHEIM** *(as infradimensões)*. Estes mundos se sustentavam sobre seus ramos e três de suas raízes os comunicavam. Eis aqui a árvore da Kabala com seus Sephirotes e os Kliphos.
Da união de BOR (irmão de BUR) com um gigante surgem os Deuses à existência. Os primeiros Deuses são **ODÍN**, **VILI** e **VE**.
A partir daqui há duas versões:
Uma diz que o gigante YMIR dorme, e das gotas de suor do seu braço esquerdo nasce o primeiro casal humano ASK e EMBLA (Adão e Eva). Mas o gigante YMIR leva em si mesmo as sementes do mal (o Ego) e seus outros descendentes serão "os gigantes de gelo", encarnação do mal, do Ego, da caída angélica, estabelecendo-se, a partir deste momento, uma luta mortal entre os Deuses e os gigantes de gelo, que será o centro de toda a épica nórdica até o terrível desenlace final em **RAGNAROK**.
A outra versão diz que Odín, Vili e Ve matam o gigante de gelo Ymir e criam a terra como relata o*"Vafprúonismál"* (os relatos de Vafthrudnir):
Da carne de Ymir a terra foi criada,
e de seus ossos, as rochas,
a abóbada do céu foi feita com o crânio do gigante de gelo,
e o mar formou-se com seu sangue.

* * * * *

E a seguir criam o primeiro casal humano de um pedaço de madeira. **Odín,** com seu alento, deu-lhes a vida, **Ve** deu-lhes os sentidos, e **Vili** deu-lhes a inteligência.

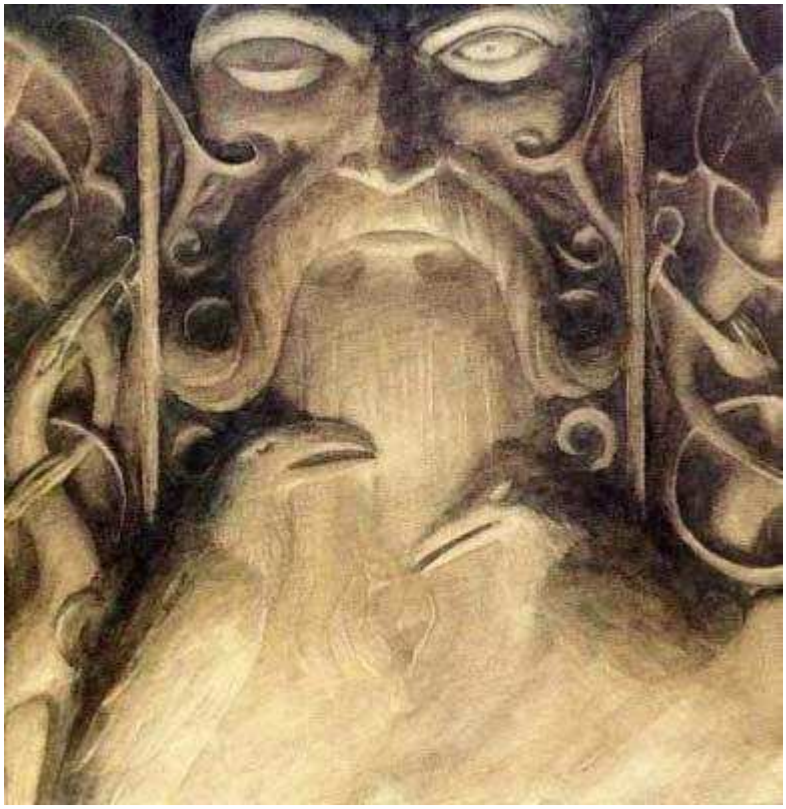
Até aqui, e de forma resumida, o relato da criação. A partir daqui os poemas seguem, como dissemos, com uma luta entre os Deuses e os gigantes de gelo, encarnação do mal.

Podemos ver os paralelismos que estes relatos da criação guardam com o gênese bíblico, com a árvore da Kabala hebraica, ou com os relatos mesopotâmicos da criação pelo fogo e pela água, indicando-nos tudo isso que o relato Nórdico da criação é pura alquimia sexual...

3.3.- OS DEUSES

Os Deuses tinham sua residência no **ASGARD** (os mundos superiores, os céus) que estava unido com o **MIDGARD** (mundo físico) através de um arco-íris de fogo guardado pelo Deus **HEIMDALL**.
Viviam felizes e alimentavam-se das *"maçãs da juventude"*, cultivadas e guardadas pela Deusa IDUN, e graças a elas mantinham-se sempre jovens e cheios de vitalidade.
Mas dentro do Asgard havia distintas moradas, e havia também duas linhagens de Deuses, entre os quais chega a haver certos conflitos, embora todos vivessem em harmonia: os AESIR de natureza guerreira que moravam no **VALHALLA**, e cujo chefe era **ODÍN**, e os VANIR (de natureza inferior, Deuses da fertilidade, da natureza, etc.) que moravam em VANAHEIM.
Esta distinção entre os Deuses é única, não é encontrada na maioria das demais Teogonias, e é a distinção entre os Deuses da via direta e os Deuses nirvânicos. Toda a épica **Nórdica** tratará dos Aesir e muito pouco dos Vanir, o que indica claramente que a **Mitologia Nórdica** é um ensinamento esotérico da via direta...

3.3.1 ODÍN



ODÍN, o KETHER da Kabala, também chamado Woden ou Wotan é o *"Pai dosDeuses"*. Era conhecido também como o *"Senhor da guerra"* (interior) e como pai dos *"mortos gloriosos"* (mortos psicológicos). Sua residência era o**Valhalla** e do seu trono contemplavam-se os nove mundos. Dois pássaros (Ravens) o acompanham e informam sobre tudo o que ocorre nos nove mundos.

Era também o mais sábio dos Deuses, mas conseguir a sabedoria não lhe foi fácil. Em muitas gravuras é representado com um único olho. Vejamos o porquê, conhecendo a sua história:

Desde o nascimento, sentiu-se ávido por alcançar a Sabedoria. Depois de buscar onde poderia achá-la, soube que nas raízes da árvore sagrada (**Yggdrasil**) encontrava-se um poço cuja água dava a Sabedoria. Este poço estava guardado pela cabeça de Mimir, uma Deusa que havia sido decapitada. Depois de conseguir descer até o poço, nas raízes da grande árvore (o descenso à nona esfera), encontrou-se com a cabeça de Mimir (a decapitação psicológica), que impôs como condição que fosse dado a ela um de seus olhos (o sacrifício) para deixá-lo beber do poço da Sabedoria.
Odín não duvida, sacrifica um de seus olhos para poder beber da fonte da Sabedoria. Conhece coisas inefáveis e adquire a Sabedoria (a Maestria), mas necessita mais, poder sobre a vida e a morte (a Cristificação)...

Sei que estive pendurado naquela árvore que o vento açoita,
balançando-me durante nove longas noites,
ferido pelo fio de minha própria espada,
*derramando meu sangue por **Odín**,*
eu mesmo uma oferenda a mim mesmo:
atado à árvore
cujas raízes nenhum homem sabe
para onde se dirigem.

Ninguém me deu de comer,
ninguém me deu de beber.
Contemplei o mais profundo dos abismos
até que vi as runas.
Com um grito de raiva agarrei-as,
e depois caí desfalecido.
Nove terríveis canções
do glorioso filho de Bolthor aprendi
e um trago tomei do glorioso vinho (*)
servido por Odrerir.
Obtive bem-estar
e também sabedoria.
Saltei de uma palavra a outra palavra
e de um ato a outro ato...

(As palavras do Altíssimo: Hávamál)

(*) Traduzimos por vinho o "mead", uma bebida alcoólica muito apreciada pelos Vikings.

Neste relato **Odín** dependura-se na **Yggdrasil**, ferido mortamente num sacrifício voluntário, para depois ressuscitar cheio de poder e sabedoria. Após esta experiência, conta a lenda, adquire poder sobre a vida e a morte.



Este relato surpreendeu os estudiosos pelas suas semelhanças com a crucificação de Jesus Cristo. Mas, como nos diz o V.M. Samael Aun Weor, a vida de Jesus representa simbolicamente os processos de cristificação pelos quais todo Iniciado tem que passar até conseguir a ressurreição de Cristo em seu coração.

É, portanto, natural encontrarmos um relato assim num ensinamento da via direta proveniente da raça hiperbórea, onde, em tempos remotos, estavam encarnados os grandes Mestres deste Maha-manvantara.

Este relato é parte de um mais amplo, e seguramente de grande valor iniciático, mas que infelizmente se perdeu no curso dos séculos.

Muitas serão depois as batalhas que **Odín** mantém com sua espada mágica e seus guerreiros contra os gigantes de gelo. Além disso, conhecedor do destino reservado aos Deuses, vai reunindo no **Valhalla**as almas dos heróis mortos em combate para formar um exército à espera da batalha final em**Ragnarok**.



Daqui deriva que os Vikings fossem muito audazes, já que tinham a crença de que se morriam heroicamente, em combate, iriam ao **Valhalla** (a residência dos Deuses), fazer parte do exército de**Odín**.
Não vamos fazer neste trabalho referência às **RUNAS** citadas no poema anterior, já que se tornaria demasiado extenso. Recomendamos ao leitor interessado o livro *"Magia Rúnica"* do V.M. Samael Aun Weor.

3.3.2 BALDER

Balder é o Cristo na **Mitologia Nórdica**, filho de **Odín** e pai de FORSETI (Deus da justiça).
Conta a lenda que desde pequeno sofria terríveis pesadelos que pressagiavam a sua morte. Então sua mãe decide fazer algo. Percorre os nove mundos fazendo todo ser vivente, animal, vegetal e mineral prometer que não prejudicariam jamais**Balder**. Todos os seres viventes fazem tal juramento, exceto a planta do visco. Sua mãe não dá importância a este fato e crê que resolveu o problema.

Desta maneira, **Balder** torna-se imortal. Os Deuses do **Valhalla**se divertem disparando flechas que não lhe causam a mínima ferida.

Mas LOKI, o Deus do Fogo, trai os Deuses. Engana o Deus cego HODR: dá-lhe uma flecha em cuja ponta colocou uma planta de visco. O Deus cego dispara contra Balder e este cai mortalmente ferido.

Vemos aqui, nesta passagem, como o Deus do Fogo, traindo os Deuses (a fornicação), assassina o Cristo Íntimo dentro de nós, fato este similar ao de outros ensinamentos esotéricos: Osíris assassinado por Seth, Hiram Abiff pelos três traidores, etc.

Quando **Balder** está em seu leito de morte, **Odín** lhe diz umas palavras ao ouvido. Ninguém sabe o que lhe diz, mas conta a lenda que é a promessa da ressurreição, após a purificação do mundo, depois da grande catástrofe em **Ragnarok**...

3.3.3 FREYR Y FREYJA



O nome de *"Freyr"* e de sua irmã gêmea *"Freyja"* significam *"Senhor"* e*"Senhora"*. São o senhor e a senhora dos mundos, o fogo que arde em tudo que existe. Representam o Terceiro Logos, correspondendo-se com *Shiva-Shakti* da mitologia indostânica.
Freyr foi um dos Deuses mais venerados, junto com **Odín** e **Thor**. Era o Deus da fertilidade, junto com **Freyja,** e tinha controle sobre o sol, a chuva, a fecundidade e a paz.



Há uma estátua deste Deus no templo de Uppsala (Suécia) datada no ano 1200 na qual é representado com uma cabeça triangular, uma grande língua (o verbo) e um grande falo em ereção...

Freyja, por sua vez, era a Deusa do amor e da voluptuosidade, Devi Kundalini, e percorria os céus em busca do seu amado, num carro puxado por gatos, e acompanhada pelos espíritos do amor sob a forma dos cupidos.

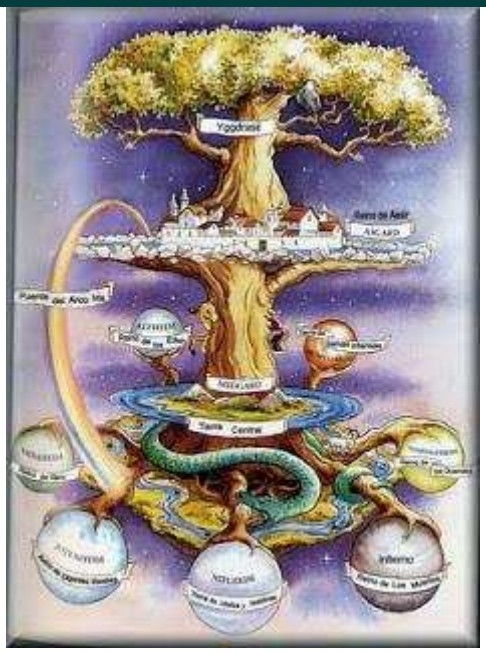
3.3.4 THOR



Mas nem todos os Vikings eram aventureiros, navegantes e guerreiros. Logicamente havia granjeiros, agricultores, amantes da terra e da família.

Assim como os primeiros sentiam uma preferência por**ODIN**, a quem chamavam de "Pai da guerra", os outros preferiam **THOR,** por seu caráter nobre e bondoso.
Thor era filho de **Odín** tal como **Balder**, e era muito venerado. Era o Deus do raio e do trovão e sua semelhança com Zeus-Júpiter é tão grande que quando os anglo-saxões adotaram o calendário romano, atribuíram-lhe o quinto dia da semana, quinta-feira (dia de Júpiter), *"Torsdag"* (dia de Thor) em sueco.

UM POUCO MAIS SOBRE A CULTURA NÓRDICA



A ÁRVORE DOS 9 MUNDOS

Esse novo mundo foi chamado de Midgard, uma residência para a humanidade, fortificada por uma cerca feita pelas sobrancelhas de Ymir, e eles deram as terras no litoral para os gigantes se estabelecerem. Criaram no centro de Midgard, para que os homens não se sentissem só, o mundo dos asas, Asgard, em cujo centro crescia um grande freixo chamado Yggdrasil. A morte de Yggdrasil podia significar a destruição total do mundo, porque esta era a árvore da vida. Yggdrasil é habitada por vários animais.
Em sua copa vive uma águia que tem um falcão pousado entre os seus olhos. Sob seus galhos, cabritos e veados comem dos seus brotos. A raiz que mergulha em Niflheim é roída pelo dragão Nidhogg. Ao longo desta raiz, o esquilo Ratatosk corre para cima e para baixo, levando insultos do dragão Nidhogg para a águia que vive no topo. A razão dos insultos é porque quando o dragão que vive a roer a raiz começa a prejudicar Yggdrasil, a águia voa até ele e ataca-o ferozmente; enquanto Nidhogg fica a lamber as feridas para sará-las, Yggdrasill se recupera e o ciclo recomeça.

A RELIGIÃO CELTA

A religião Celta vem a ser uma das religiões mais interessantes da Europa, tendo em si elementos sofisticados e muito profundos. Esse vem a ser um pequeno resumo da estrutura religiosa básica Bretã:
OIW, o Absoluto: Este é o nome celta do Incondicionado. Sua natureza é única, e eterna: "Ele é tudo o que teria podido ser, mas não será jamais. Tudo o que teria podido ser, e que, efetivamente foi; tudo o que teria podido ser e que é efetivamente." É o Ser dos Seres. Inefável, incriado, perfeito. Seu nome possui uma secreta pronúncia, e quem o pronuncia deve estar cônscio de sua força e responsabilidade. Sua pronúncia mais comum é "Oyoune".
O conhecimento de OIW é o conhecimento de tudo, já que Ele é Tudo, dentro de um plano de criação chamado "GWENVED". O Homem não pode opor-se a OIW, na sua condição de KEUGANT, ou "mundo vazio" (o Ser Incriado, além de condicionamentos). OIW cria, e ao criar ele coloca em cada criação sua essência fundamental, MANRED, "germes de Luz", os átomos constituintes de tudo o que existe no Universo. O conjunto dos átomos em suas miríades de manifestações chama-se MODURANS AWDD, "o que está maduro", o Mundo.
MODURANS AWDD foi submetido a duas forças contrárias e alternativas, cuja interação cria o necessário processo do vir-a-ser: MAD, o "Bem" e DROUG, o "Mal". Esta realidade dual do mundo faz surgir duas entidades emanadas ainda de OIW, o Absoluto incondicionado: a primeira surge da perfeição e infinitude daquele e é denominada "DOUE", Deus. A segunda vez a ser o desequilíbrio, o imperfeito chamado "CYTHRAUL".
A trindade Celta é: NERZ, a força; SKIANT, a Sabedoria; KARANTEZ, o amor, a beleza.
O Druidismo ou Celtismo tem como origem básica a Grã-Bretanha. O colégio dos Druidas era localizado em um santuário central em cada região celta: CHARTRES (Autricum), cidade dos Carnutos, e também BIBRACTE (Gália Celta); MONA, hoje Anglesey, onde os druidas resistiram até à morte a invasão romana (Grã-Bretanha) e TARA, capital da Irlanda Gálica.
A ordem druida se dividida em: os Druidas, os Filósofos e Literatos e os Bardos (literatos e cantores) e Vates (Filid na Irlanda), poetas e adivinhos. A árvore sagrada para os druidas eram os Carvalhos.
A tradição celta era, como toda tradição antiga, oral. Eles foram dizimados pela invasão de Roma.

RESUMO DA TRADIÇÃO DRUIDA (baseado nas Tríades, espécie de "catecismo" Celta):

1- Há um só SER (uma única REALIDADE), todo-poderoso, infinitamente sábio, e origem de tudo o que existe: OIW. (Tríades: 1-5)

2- OIW opera a partir do universo criado, já que ele mesmo é inatingível e incondicionado. O que é admitido e conservado por OIW constitui KEUGANT "O Mundo Vazio". O que é refutado por ele constitui ANWN "O Abismo".(tríades 6-7-8-14-83-72)

3- OIW, dentro de sua condição Incognoscível, faz com que tudo o que seja ANWN evolua e melhore, alcançando fatalmente um dia a condição KEUGANT, evolução que, por sua natureza infinita, é eterna e sempre presente no universo. (Tríades 7-14)

4- Os atributos de OIW, manifestados no Universo em diversas formas e condições, constituem os DEUSES, que habitam o círculo secundário de GWENVED "O Mundo Branco", círculo da Plenitude e único reflexo de KEUGANT acessível aos seres condicionados. (Tríades: 14-83-72)

5- Tudo que é "rejeitado" em ANWN (ou seja, não pertence a uma condição completamente caótica), destinam-se a condição de criaturas e constituem o ABRED "O Mundo da Provação e da Necessidade", único reflexo SUPERIOR de ANWN.(Tríades: 14)

6- Todos os seres que não pertencem à condição de DEUSES nascem no interior de ANWN, abismo original. Estes seres devem todos alcançar o Círculo de GWENVED, plenos de suas lembranças, de suas experiências passadas, apurados e transformados pelo jogo de superação da Ignorância.(Tríades:12-14-17)

7- Os seres elevam-se através de sucessivas formas possíveis e imagináveis da Vida, desde os planos minerais, minerais-plantas, vegetais, vegetais-animais, animais inferiores e superiores até o Homem, encruzilhada de Responsabilidade e Liberdade de Consciência. Isto constitui o ABRED, plano da Necessidade.(Tríades:14-17)

8- Dentro da condição do ABRED, podem os seres e sobretudo o Homem, através de Liberdade e Escolha e submetidos à EXPERIÊNCIA, à DOR e à MORTE transmutadora, por sua escolha consciente ou ignorante, elevar-se ou decair dentro da escala humana.(Tríades:13-17-24)

9- Uma vez alcançado o GWENVED o Ser pode descer de novo, por vontade própria, ao círculo de ABRED e aí reencarnar em forma humana, com objetivo de adquirir novas experiências ou guiar os ignorantes à GWENVED, afastando-os do ABRED. Isto tantas vezes quantas quiser, sempre protegidos pelo ESQUECIMENTO.(Tríades:30-40)

10- OIW sempre permanece, em meio aos acontecimentos do Universo, sempre inacessível ao entendimento das Criaturas, mesmo dentro do plano GWENVED. Eternas em duração, infinitas em suas possibilidades, são essa as "experiências" do SER, OIW, que, num constante VIR-A-SER, está em cada parte de seu Universo, ao mesmo tempo incognoscível e completamente presente.

RUNAS
As runas foram criadas a partir do alfabeto rúnico ou nórdico.



As runas criadas por Frigg e passadas para Odin, que as divulgou para a humanidade são utilizadas em 5 métodos, cada um com finalidades dintintas: GOLD, ICE, JADE, SPIRIT e STONE:

• Gold (Ouro): Elas são usadas para fazer interpretações relacionadas a negócios, trabalho e propriedades.

• Ice (Gelo): Estas runas se concentram nas lutas da vida, os desentendimentos ao longo de realizações.

• Jade : Runas relacionadas às interpretações sobre o amor, amizade e relações pessoais.

• Spirit (Espiritual): Elas são usadas para fazer interpretações relacionadas ao ocultismo, mágica, espiritualidade e fé religiosa.

• Stone (Pedra): Estas runas são usadas para questões relacionadas ao mundo real e coisas que estão além do controle humano.



As Runas que foram atribuidas ao deus Thor são divididas em 4 métodos: HAGALL, ODAL, TYR e SIK.
JERA - Crescimento gradativo em espiral; a órbita... Esta runa representa o tempo e seus ciclos, o curso do Sol através do ano... Ao contrário de Isa, indica que tudo se move; nada continua o mesmo. Na leitura, geralmente indica uma mudança suave para melhor... Possivelmente foi este símbolo que inspirou Hitler a fundir esta runa formando o desenho da "Suástica", que é o símbolo de "Surya", o Deus do Sol hindu, e que ele conhecia muito bem.... Escolhendo-se o direcionamento Sigle, ela foi utilizada em forma dupla como marca dos integrantes da divisão SS. Desta maneira Hitler cercou-se de poderosos instrumentos na execução de seus planos para dominar o mundo.

SABBAT'S:

OSTARA



Ostara(a deusa alemã da fertilidade) ou Eostre(a deusa saxônica da fertilidade) é comemorado no primeiro dia da Primavera. É o momento do ano em que o Sol diretamente acima do equador, fazendo com que noite e dia tenham igual duração. Nesse dia, escuridão e luz são precisamente iguais; então, esse Sabbat traz sentimentos de equilíbrio e interação. Desse dia em diante o dia dominara a noite, ou seja, os dias serão maiores que as noites e a Terra eclodirá com vida. Ostara é celebrado no hemisfério Sul por volta do dia 22 de Setembro e no hemisfério Norte por volta de 21 de Março. Este é o tempo para Rituais de fertilidade, momento no qual a vida se renova.
Esse Sabbat do Equinócio da Primavera, também conhecido como Sabbat do Equinócio Vernal, Festival das árvores, Alban Eilir, Ostara e Rito de Eostre, é o rito de fertilidade que celebra o nascimento da Primavera e o redespertar da vida na Terra.
Na agricultura, sinaliza o tempo em que as sementes são plantadas e começam o seu processo de crescimento. Ostara é tido como um momento de união e amor entre a Deusa Lua e o Deus Sol, pois é um periodo de igualdade e equilíbrio entre as forças da Natureza, e isso indica tambem que e o momento ideal para fortalecer a energia de complementaridade entre homem e mulher.

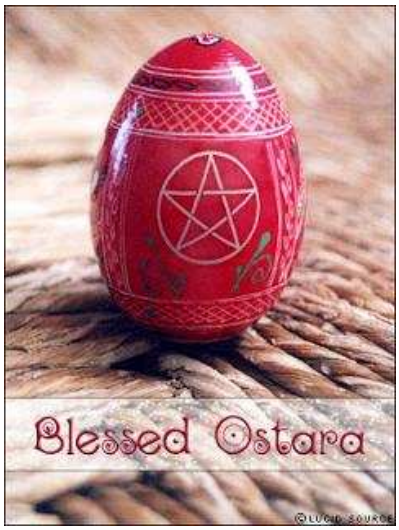


Segundo as crenças Wiccanas, em Ostara o Deus cresceu, tornando-se um jovem adulto. Ele está passando pela puberdade e suas forças são refletidas na vitalidade e no crescimento das plantas. Ele está crescendo novamente. Com a vitalidade dele, vem o calor da Primavera e o futuro plantio das futuras colheitas.

A Deusa não é tida mais como a Mãe nutridora, mas como uma bonita Virgem da Primavera. Assim como em relação à Natureza, esse é o momento de plantar; essa também é a hora de cultivarmos nossas "sementes" (metas e objetivos).
É o período de celebrar as mudanças de nosso corpo, pois nessa estação do ano ficamos mais ativos, dormimos menos, comemos menos e gastamos mais tempo ao ar livre.
Nesse dia, os antigos Pagãos da Europa acendiam fogueiras nos cumes de montanhas, pois acreditavam que o brilho do fogo seria capaz de tornar a terra frutífera e manter suas casas em segurança.
O Fogo aceso também simbolizava iluminar os caminhos para que o Sol pudesse retornar a Terra.



A Deusa Ostara, reverenciada nesse dia, significa "a Deusa da Aurora", uma Deusa anglo-saxônica da Primavera, da ressureição e do renascimento. Ela é associada à fertilidade e aos grãoss, e oferendas de pão e bolo são feitas nessa época dedicadas a Ela.
A primeira e mais preservada Tradição Pagã de Ostara é a decoração dos ovos. O ovo simboliza a fertilidade da Deusa e do Deus; o símbolo de toda a criação. Ao decorá-los, estamos carregando-os como "objetos mágicos", de acordo com as cores que utilizamos. É uma Tradição também de esconder os ovos e achá-los, simboliza que a pessoa alcançará suas metas.
Outro simbolismo é o Coelho da Páscoa. Muitos nem sequer percebem que o Coelho é um dos maiores símbolos de fertilidade da Deusa, pois eles levam 28 dias para gerarem e darem à luz seus filhotes e 28 dias também é o ciclo completo de uma lunação.
Além disso, a lenda do Coelho da Páscoa tem uma estreita relação com a Deusa Eostre, na qual um gentil Coelhinho pedia favores à Deusa e em troca botava ovos, decorava-os e presenteava a Deusa com eles.



Segundo a lenda, Eostre ficou maravilhada com a beleza dos ovos e ficou tão contente que desejou que toda a humanidade

pudesse compartilhar de tamanha beleza e alegria. Assim, o Coelho começou a viajar por todo o mundo na época do Equinócio de Primavera, presenteando a todos com seus ovos decorados.
Os símbolos desse Sabbat são as flores e os ovos coloridos. Esses ovos enfeitam o Altar e depois são colocados aos pés de árvores ou em vasos com plantas.
Nesse dia, os antigos europeus iam até o campo para colher flores e as levavam para casa, pois acreditavam que as flores colhidas no Equinócio da Primavera eram mágicas e, através delas, seriam capazes de conectarem à energia de toda a Natureza.
Essas flores eram secas e com elas eram feitos ornamentos para enfeitar as casas, até a próxima Ostara, no ano seguinte, em que eram trocadas por novas flores, assegurando assim a continuidade de sorte, saúde e felicidade.
Ostara é o tempo da renovação; o momento ideal de passear por jardins, parques, bosques, florestas e outros lugares verdes, fazendo do passeio um verdadeito Ritual, uma Celebração da Natureza e da Vida.

BELTANE



Beltane, Beltain ou Bealtaine é um festival de civilizações pagãs na região das Ilhas Britânicas, ainda comemorada nos dias atuais, É o Sabbath da fertilidade, em que se celebra o casamento dos Deuses.
As fogueiras de Novembro são acesas, e os postes de Novembro levantado. É uma festa alegre, em que as mulheres usam coroas de flores e todos dançam ao redor das fogueiras.
Beltane ocorre no dia 01 de maio no hemisfério Norte e no dia 31 de Outubro no hemisfério Sul. Também conhecido como o Dia da Cruz, Rudemas e Walpurgisnacht, o Sabbat Beltane é derivado do antigo Festival Druida do Fogo, que celebrava a união da Deusa ao seu consorte, o Deus, sendo também um festival de fertilidade.
Na Religião Antiga, a palavra "fertilidade" significa o desejo de produzir mais nas fazendas e nos campos e não a atividade erótica por si só.
Beltane ocorre no pico da Primavera. Esta e o momento do ano em que a Terra se aquece no gentil abraço de calor do Sol e o Inverno e oficialmente e, finalmente, deixado para trás.
O Sol esta se aproximando do seu apogeu, que ocorre em Litha, e o seu calor ajuda as plantas e sementes a serem fertilizadas. Os animais brincam e se acasalam.

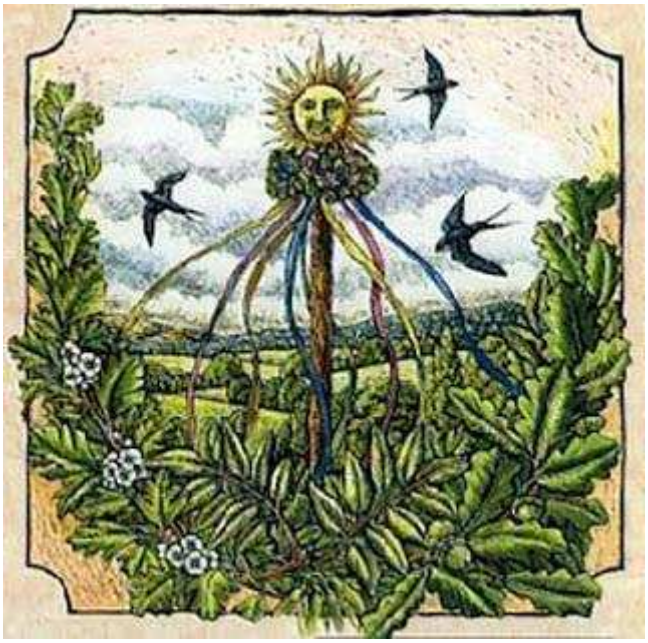


A Deusa e o Deus agora estao em plena vitalidade e amam-se com toda intensidade. O Deus (o Sol) tem crescido e caminhado para sua face adulta e a Deusa esta no ápice de sua beleza e feminilidade. Eles irão consumar o seu amor. A sua paixão é evidente em toda a vida presente na Terra.
O Sabbat Beltane marca a união da Deusa e do Deus, representando a fertilidade dos animais e as colheitas do próximo ano.
E o simbolismo da união entre os princípios masculino e feminino da criação, a umião dos meios de todos os poderes que trazem a vida a todas as coisas. Em Beltane comemoramos a fertilidade, o amor que dá forças a tudo e o retorno do Sol com toda a sua intensidade.
A palavra Beltane vem do nome do Deus céltico "Bel", que era o senhor da vida, da morte e do mundo dos espirítos. "Time" e uma palavra céltica que significa "fogo". Assim, Beltane quer dizer "Fogo de Bel".
A antiga tradição requeria que o fogo doméstico fosse apagado da casa toda nesse momento. Uma grande fogueira era feita com as nove árvores sagradas (freixo, betuila, teixo, aveleira, sorveira, salgueiro, pinheiro, espinheiro e carvalho) e então acesa pelos Druidas, sem uso de pederneira ou maço, ao nascer da Lua, dando-se início a comemoração do Sabbat.



Entre os primeiros povos Pagãos era costume pular a fogueira de Beltane para se livrar de doenças e energias negativas, assegurar bons partos e pedir as bençãos dos Deuses da Fecundidade.
Cada família levava brasas desse fogo para sua casa. Isso simbolizava a renovação da vida depois do Inverno frio. Levando as brasas do fogo sagrado e reacendendo o fogo doméstico, as pessoas compartilham do divino, representando um benção de esperança para um Verão próspero e fértil, com uma colheita abundante.

Beltane é o tempo de cerebrar a vida em todas as formas. E o momento de dar boas-vindas ao Verão, momento de equilíbrio, no qual nos despedimos das chuvas, e as colinas e vegetações atingem tons dourados.
Entre os povos da Europa, os gados, que tinham ficados presos durante todo o Inverno, eram soltos nos pastos em Beltane, a festa que confirmava a promessa da Primavera e o aumento da Luz do Sol.
Ao longo dos séculos da Europa céltica, muitos outros costumes foram assossiados a Beltane. Como nessa época do ano a Terra era muito fértil, a maioria das Tradições européias locais se preocupava com a fertilidade das colheitas e animais, Beltane era celebrado com flores e uma grande festa pública.



Um dos símbolos mais conhecidos associado com esse Sabbat e o Mastro de Beltane ou Maypole (Mastro de Maio, pois no hemisferio Norte, Beltane e comemorado no dia primeiro de Maio). Feito do tronco de uma arvore forte e alta, normalmente o Vidoeiro ou Freixo era enfeitado com flores e tiras. Uma vez decorado era elevado frequentemente na praça da aldeia, ponto focal das atividades da comunidade. Seu simbolismo era palco em honra da fertilidade renovada da Terra.
Em Belgrado e outros lugares da Europa ainda hoje se realiza o ritual do Sabbat em honra à Deusa e ao Deus, seguido da celebração da Natureza, que consiste de banquetes, antigos jogos pagãos, leitura de poesias e canto de canções sagradas. São realizadas várias oferendas aos espíritos elementares, e os membros do Coven dançam de maneira muito alegre, em torno do Mastro (símbolo fálico da fertilidade).
Eles também entrelaçam várias fitas coloridas e brilhantes para simbolizar a união do masculino com o feminino e para celebrar o grande poder fertilizador do Deus. A alegria e o divertimento costumam estender-se até as primeiras horas da manhã, e, ao amanhecer do dia 10, o orvalho da manhã é colectado das flores e da grama para ser usado em poções místicas de boa sorte.

YULE



YULE - O Nascimento da Criança da Promessa



Primeiro dia do inverno (Solstício do Inverno).
No Hemisfério Norte ocorre do dia 17 a 24 de dezembro.
No Hemisfério Sul, do dia 21 a 30 de Junho.



Yule é o momento na Roda do Ano no qual o Rei do Azevinho (Senhor das Sombras) é vencido pelo Rei do Carvalho (o Rei do Sol, a Criança da Promessa) que chega.
Nesse Sabá os Bruxos dão adeus à Grande Mãe e bendizem o Deus Chifrudo renascido que governa a "mEtade escura do ano".
Os Símbolos do Festival de Yule são: o Tronco de Yule, o pinheiro de Yule, castiçal de Yule, croas de azevinho, enfeites visco, estrela de natal, flocos de neve, seiva, gelo, leite, poços, embrulhos de presentes, estrelas, sol, lua, sinos, pequeno povo, musgo, grinaldas, doces, pinhas, bulotas, visco, hera e rodas solares.
Também conhecido como Natal, Ritual de Inverno, Meio do Inverno, Yule e Alban Arthan, o Sabbat do Solstício do Inverno é a noite mais longa do ano, marcando a época em que os dias começam a crescer, e as horas de escuridão a diminuir.
É o festival do renascimento do sol e o tempo de glorificar o Deus. (O aspecto do Deus invocado nesse Sabbat por certas tradições wiccanas é Frey, o deus escandinavo da fertilidade, deidade associada à paz e à prosperidade). São também celebrados o amor, a união da família e as realizações do ano que passou.
Nesse Sabbat os Bruxos dão adeus à Grande Mãe e bendizem o Deus renascido que governa a "metade escura do ano".
Nos tempos antigos, o Solstício do Inverno correspondia à Saturnália romana, a ritos de fertilidade pagãos e a vários ritos de adoração ao sol.



Os costumes modernos que estão associados ao dia cristão do Natal, como a decoração da árvore, o ato de pendurar o

visco e o azevinho, queimar a acha de Natal, são belos costumes pagãos que datam da era pré-cristã. (O Natal, que acontece alguns dias após o Solstício de Inverno e que celebra o nascimento espiritual de Jesus Cristo, é realmente a versão cristianizada da antiga festa pagã da época do Natal.)
A queima da acha de Natal originou-se do antigo costume da fogueira de Natal que era acesa para dar vida e poder ao sol, que, pensava-se, renascia no Solstício do Inverno.
Tempos mais tarde, o costume da fogueira ao ar livre foi substituído pela queima dentro de casa de uma acha e por longas velas vermelhas gravadas com esculturas de motivos solares e outros símbolos mágicos.
Como o carvalho era considerado a árvore Cósmica da Vida pelos antigos druidas, a acha de Natal é tradicionalmente de carvalho.
Algumas tradições wiccanas usam a acha de pinheiro para simbolizar os deuses agonizantes Attis, Dionísio ou Woden.



Antigamente as cinzas da acha de Natal eram misturadas à ração das vacas, para auxiliar numa reprodução simbólica, e eram espargidas sobre os campos para assegurar uma nova vida e uma Primavera fértil.
Pendurar visco sobre a porta é uma das tradições favoritas do Natal, repleta de simbolismo pagão, e outro exemplo de como o Cristianismo moderno adaptou vários dos costumes antigos da Religião Antiga dos pagãos.
O visco era considerado extremamente mágico pelos druidas, que o chamavam de "árvore Dourada". Eles acreditavam que ela possuía grandes poderes curadores e concedia aos mortais o acesso ao Submundo.



Houve um tempo em que se pensava que a planta viva, que é na verdade um arbusto parasita com folhas coriáceas sempre

verdes e frutos brancos revestidos de cera, era a genitália do grande deus Zeus, cuja árvore sagrada é o carvalho.
O significado fálico do visco originou-se da idéia de que seus frutos brancos eram gotas do sêmen divino do Deus em contraste com os frutos vermelhos do azevinho, iguais ao sangue menstrual sagrado da Deusa.
A essência doadora de vida que o visco sugere fornece uma substância divina simbólica e um sentido de imortalidade para aqueles que o seguram na época do Natal.
Nos tempos antigos, as orgias de êxtase sexual acompanhavam freqüentemente os ritos do deus-carvalho; hoje, contudo, o costume de beijar sob o visco é tudo o que restou desse rito.
A tradição relativamente moderna de decorar árvores de Natal é costume que se desenvolveu dos bosques de pinheiro associados à Grande Deusa Mãe.
As luzes e os enfeites pendurados na árvore como decoração são, na verdade, símbolos do sol, da lua e das estrelas, como aparecem na árvore Cósmica da Vida. Representam também as almas que já partiram e que são lembradas no final do ano.
Os presentes sagrados (que evoluíram para os atuais presentes de Natal) eram também pendurados na árvore como oferendas a várias deidades.



Outro exemplo das raízes pagãs das festas de Natal está na moderna personificação do espírito do Natal, conhecido como Santa Claus (o Papai Noel) que foi, em determinada época, o deus pagão do Natal.
Para os escandinavos, ele já foi conhecido como o "Cristo na Roda", um antigo título nórdico para o Deus Sol, que renascia na época do Solstício de Inverno.
Colocar bolos nos galhos das macieiras mais velhas do pomar e derramar sidra como uma libação consistiam num antigo costume pagão da época do Natal praticado na Inglaterra e conhecido como "beber à saúde das árvores do pomar".
Diz-se que a cidra era um substituto do sangue humano ou animal oferecido nos tempos primitivos como parte de um rito de fertilidade do Solstício do Inverno.



Após oferecer um brinde à mais saudável das macieiras e agradecer a ela por produzir frutos, os fazendeiros ordenavam às árvores que continuassem a produzir abundantemente.
Antigamente as cinzas da acha de Natal eram misturadas à ração das vacas, para auxiliar numa reprodução simbólica, e eram espargidas sobre os campos para assegurar uma nova vida e uma Primavera fértil.
Os alimentos pagãos tradicionais do Sabbat do Solstício do Inverno são o peru assado, nozes, bolos de fruta, bolos redondos de alcaravia, gemada e vinho quente com especiarias.



AS BÊNÇÃOS DA DEUSA



Eu sou a Deusa dos mil nomes,
Do poder infinito e dos múltiplos dons,
Manifestados na diversidade das minhas faces,
Honradas e veneradas ao longo dos milênios.

Eu sou Gaia, a Mãe Terra da Antiga Grécia,
Coloquei a ordem na vastidão do caos,

Criando o universo no ritmo da minha pulsação.

Eu sou Ísis, a Deusa egípcia,
Ofereço a cura e a transformação,
Para quem as procura,
Pois tenho o poder de plasmar um novo mundo.

Eu sou Cerridwen dos Celtas,
No meu Caldeirão mágico guardo o alimento da alma,
A fonte inesgotável de sabedoria e inspiração,
Quanto mais eu dou, mais eu recebo.

Eu sou Atena da Grécia,
Conhecida por minha sabedoria
Como meu totem - a Coruja
Ouço e vejo tudo o que se passa ao meu redor
Sou forte como o Carvalho,
Ou pacificadora como a Oliveira.

Eu sou Diana, a Deusa Lunar Romana,
Potetora das mulheres e das crianças,
Guardiã das florestas e dos animais,
Acerto as flechas no alvo dos meus desejos.

Eu sou Bast, a Deusa Gato do Egito,
Graciosa, sinuosa, brincalhona e afetuosa,
Irradio o calor e a luz do glorioso Sol.

Eu sou Freya, a bem amada Deusa Nórdica,
Sobrevoando o mundo, canto alegremente,
Celebrando os laços entre amigos e amantes,

Eu sou Hécate, a Tríplice Deusa Grega,
Guardiã da noite e das encruzilhadas,
Escolho o caminho que eu quero trilhar,
Permeando a razão com o brilho da intuição.

Eu sou Ereshkigal da Assíria e Babilônia,
A Rainha do mundo subterrâneo,
Para crescer, desfaço-me da velha pele,
Sou detentora do profundo poder da renovação.

Eu sou Kwan Yin, a Deusa Chinesa da compaixão,
Ouço e consolo as dores do mundo,
Protegendo as mães e seus filhos,
Ensinando a magia da mutação.

Eu sou Rhiannon, a Deusa Galesa equina,
Viajo livre, serena e segura no mundo,
Com minha voz melodiosa,
Acordo os mortos e adormeço os vivos.

Eu sou Sedna dos esquimós,
Conheça-me e honre-me através dos animais,
Ursos, baleias, focas e peixes,
Todas as criaturas da terra e do mar,
São parte de mim e têm o direito de viver.

Eu sou Saraswati, a deusa hindu
De variados nomes e muitos braços,

Em cada uma de minhas mãos
Trago a roda, o búzio, flores e jóias.
Verdade, justiça e lei são regras do meu universo,
Estabeleço a harmonia com meu poder divino.

Abençoadas sejam todas as Deusas!

MULHERES CELTAS



Mulheres Celtas
Mulheres Guerreiras
Amadas e Amantes
Companheiras
Jamais cedem,
Jamais se submetem
Não são vulgares
Mudam de ares
Em seus ciclos de Encanto
Suas Energias são a alegria
Que erradica os tormentos
E seus lamentos
São seus fragmentos em flor
A Natureza Bela e Formosa
Em todas as cores das Rosas
À sombra do Carvalho
Dançam Senhoras Maravilhosas!
São Luminosas
Como a Deusa
Tríplice, Encantadas,
Iluminadas!

http://viagemaomundoencantadodasfadas.blogspot.com.br/2009/04/altar-das-fadas.html

Mitologia Nórdica - Parte I

O NADA, O INÍCIO



O começo

A princípio era o nada, apenas névoas chamadas Niflheim e o fogo, Musphelhein, havendo entre eles o Ginungagap que era o "grande vazio" , onde não existia vida. Aconteceu que nesse imenso vazio houve o encontro do fogo e da névoa, surgindo um imenso bloco de gelo. Sendo o fogo imutável e vigoroso foi dissolvendo o gelo e moldando um gigante, um colosso original - Ymir, que permaneceu adormecido por eras. Todavia, de seu suor nasceram os primogênitos gigantes.



O gigante Ymir

Ainda do fértil gelo surgiu a vaca gigante - Audumbla - com seu leite, que vertendo de sua tetas primiciais davam forma a quatro rios que nutriam o gigante Ymir. O gelo foi derretido pela vaca que o lambeu até libertar o primeiro deus, Buros, cuja genealogia mostra que foi pai de Borr, esse gerou o primeiro Æsir - Odin, bem como os seus irmãos, Vili e Ve. Por sua vez os filhos de Borr, Odin, Vili e Ve, despedaçaram o corpo de Ymir criando, dos seus destroços, o mundo.
Segundo o relato mitológico dos seus ossos e dentes originaram-se as rochas e as montanhas, do seu cérebro originaram-se as nuvens. Os deuses, nessa ocasião, organizaram os dias e as noites e a passagem de um para o outro, igualmente estabeleceram a mudança das estações.

Há, também, outros deuses, como Sol que era filha de Mundifari e esposa de Glen. Reza o mito que ela cavalgava, através do céu, todos os dias, em sua carruagem que era puxada por Alsvid e Arvaki, seus dois cavalos, sendo o seu passeio diário conhecido como Alfrodul, que quer dizer "glória dos elfos", que se tornou um Kenning (expressão poética para os nórdicos) rotineiro para o sol. A deusa Sol durante o dia era perseguida por Skool que era um lobo e queria devorá-la.

A ocorrência de eclipses solares significava momentos em que Skoll quase conseguia seu intento de pegar a presa. Diz ainda, a mitologia, que aconteciam ocasiões em que Skoll conseguia capturar e devorar Sol, todavia essa era substituída por sua filha. Por outro lado o irmão de Sol, a lua, Mani tinha o seu perseguidor, um lobo chamado Hati. Por sua vez Svalin, que ficava, sempre, entre a terra e as estrelas a protegia do calor do sol.



Yggadrasi

A luz, conforme a cosmogonia Viking, não se originava do sol mas saía da juba de Alsvid e Arvak. A literatura épica das Eddas, que são poemas e/ou prosas, redigido em nórdico antigo, preservado, com suas duas compilações: a Edda prosaica (conhecida também como Edda Menor ou Edda de Snorri) e a Edda poética (também chamada Edda Maior ou Edda de Saemund), através da Sybil traça a Yggadrasi - Yggdrasil ou (nórdico antigo: Yggdrasill) que é uma árvore colossal, para alguns um freixo, para outros um teixo e que na mitologia nórdica era o eixo do mundo.

Encontrando-se no centro do universo a Yggadrasi reunia os nove mundos do universo nórdico, cujas raízes mais profundas estão situadas em Niflheim, cravavam os mundos subterrâneos; o tronco era Midgard, ou seja, o mundo material dos homens; a parte mais alta, que se dizia tocar o Sol e a Lua, chamava-se Asgard (a cidade dourada), a terra dos deuses, e Valhala, o local onde os guerreiros vikings eram recebidos após terem morrido, com honra, em batalha.



Valquírias

As frutas da Yggdrasil guardam as respostas as mais inquietantes questões da humanidade. Por tais razões estádiuturnamente defendida por uma centúria de valquírias, chamadas protetoras. Apenas os deuses podem visitá-la. O mito nórdico diz ainda que as folhas de Yggdrasil podiam trazer pessoas de volta à vida e um só de seus frutos, curaria qualquer doença.

As eddas que são , numa visão simplista o relato de tudo, através da Sybil, fala sobre as três Nornas que são símbolos femininos da fé inexorável, conhecidas como Urðr - Urdar, Verðandi - Verdante e Skuld, que indicam o passado, a atualidade e futuro, tecem as linhas do destino. Descreve também a guerra inicial entre o Æsir e o Vanir e o assassinato de Balder. Então, o espírito gira sua atenção ao futuro.



A guerra

O surgimento de vários deuses sempre dá início a conflitos que visam estabelecer o domínio, o poder. A guerra na mitologia Escandinava ocorreu a partir do estabelecimento do eixo - Yggadrasi -, Odin, Vili e Ve, criaram o lar dos deuses, Asgard a Cidade Dourada.

Posteriormente Odin criou mais deuses, osÆsires, para povoar Asgard. Ainda, que, apareceu outro grupo de deuses, os Vanires, cujo surgimento é cercado de imprecisão inexistindo informações que o situe antes ou depois dos Aesires. Povoando Vanahein que era uma terra próxima a Asgard, os Vanires tem uma procedência nebulosa, sem explicações.

Há o relato de que esses deuses, os Aesires são divindades da guerra e do destino, por outro lado os Vanires se caracterizam como deuses de fertilidade e prosperidade. Por muito tempo aconteceu uma sangrenta guerra envolvendo as divindades, motivada pelo rapto de uma Vanir chamada Gullveig, guardiã do segredo da criação de riquezas, motivando tal segredo uma incontrolável cobiça que culminou com o ato de arrebatamento pelos Aesires. Em virtude da divindade de ambos os lados, nenhum demonstrava estar próximo a liquidar com o rival. A permuta de prisioneiros foi um arranjo que possibilitou a paz .

"Os Vanires mandaram Njord e seus filhos gêmeos Frey e Freya para viver com os Aesires, e estes mandaram Hoenir, um homem grande que eles disseram ser um de seus melhores líderes, e Mimir, o mais sábio dos Aesires, para viver com os Vanires.

Desconfiados de Hoenir, os vanires ficaram acreditando que ele era menos capaz do que os Aesires disseram e, perceberam que suas respostas eram menos autoritárias quando Mimir não estava presente para aconselhá-lo. Quando eles perceberam que haviam sido trapaceados, os Vanires cortaram a cabeça de Mimir e mandaram-na de volta aos Aesires.

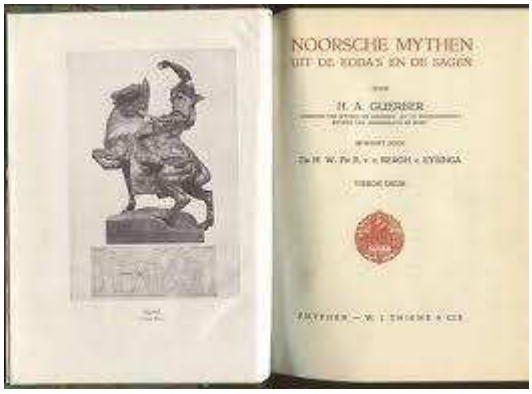


Ask e Embla

Aparentemente, os Aesires consideraram isto como um preço justo por terem enganado os Vanires, pois os dois lados permaneceram em paz. Com o passar do tempo, as duas raças foram se integrando e tornaram-se grandes aliadas. Após estabelecerem controle sobre Asgard, os deuses criaram o primeiro homem, Ask, de um carvalho e a primeira mulher, Embla, de um olmo. Odin deu a cada um dos dois um espírito, Hoenir (Honir/Vili) presenteou eles com seus cinco sentidos e a habilidade de se mover, e Lodur (Ve) deu a eles vida e sangue.

O casal deu origem a uma nova raça, sobre a qual eles, os deuses, estariam exercendo permanente a sua tutela. Mas Odin, deus da sabedoria e da vitória, era o protetor dos guerreiros aos quais proporcionava um especial afeto, cuidando deles da

altura do seu trono, o Hlidskialf, enquanto vigiava o resto do Universo, no nível dos deuses, no dos humanos e no dos elfos.



EDDAS

A Mitologia nórdica, também chamada demitologia germânica,mitologia viking oumitologia escandinava foi uma religião pré-cristã, crenças e mitos dos povos escandinavos, incluindo aqueles que se estabeleceram na Islândia, onde a maioria das fontes escritas para a mitologia nórdica foram construídas. Esta é a versão mais bem conhecida da mitologia comum germânica antiga, que inclui também relações próximas com a mitologia anglo-saxônica. Por sua vez, a mitologia germânica evoluiu a partir da antiga mitologia indo-europeia. (Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre).

OS DEUSES - Segundo, os poemas islandeses da Edda e a prosa da Edda de Snorri Sturluson, no Skáldskaparmál ("A Linguagem Poética") há doze deuses principais, que costumam ser os juízes nas assembléias, sentando-se em seus grandes tronos: Thor, Niord, Freyr, Týr, Heimdall, Bragi, Vidar, Váli, Ullr , Haenir, Forseti e LoKi, presididos pelo maior de todos, ODIN; e as suas companheiras são: Frigg, Frejya, Gefion, Idun, Gerd, Sigyn,Fulla e Nanna. Porém há outros deuses e deusas, não menos importantes, mas que são pouco descritos pela mitologia. (Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre).



Odin e seus lobos

ODIN - É Filho de Borr e da giganta Bestla, irmão de Vili e Ve, esposo de Frigg. É para estudiosos da mitologia Viking o principal deus. Morador de ASGARD , chamada de "a morada dos deuses", onde tinha o seu palácio Valaskjálf e o seu trono de onde espreitava tudo o que ocorria nos nove mundos. Era o deus da sabedoria, da guerra, da morte, da magia, da poesia, da profecia, da vitória e da caça.

Além disso Odin tinha a seus pés os lobos Geri e Freki, a quem Odin fornece toda a carne que é colocada diante dele, já que ele próprio não precisa alimentar-se. A sua figura imponente, ficava ainda mais marcante em razão de suas armas , de seus lobos e do cavalo, diferente de todos os outros.



Odin no seu cavalo Sleipnir

Odin montava o cavalo Sleipnir, que tinha oito patas. Como deus da guerra, era o responsável por mandar suas filhas, as Valquírias, recolher os corpos dos heróis que pereciam em combate e que , mortos, eram levados a Valhalla - cidade dos mortos - sentando-se ao lado de Odin durante os banquetes em sua homenagem.

Na mitologia Nórdica, no final dos tempos haverá a grande batalha - Ragnarok - onde Odin guiará os deuses e os homens no confronto com as forças do caos. Neste embate o deus será morto e devorado pelo lobo Fenrir, que ato contínuo será abatido por Vidar, esse, por sua vez arrancará a mandíbula da fera apoiando o pé sobre a garganta daquele.



Mimir

Sobre Odin, há ainda o relato da perda de seu olho, desejoso de saber todas as coisas manifestou seu interesse em beber da fonte da Sabedoria, onde Yggdrasill imerge uma das suas raízes; entretanto, seu tio, Mimir, o guardião da fonte, que era sábio e prudente, apenas lhe concedeu a permissão sob a condição de que Ódin lhe desse um de seus olhos. Odin arrancou o olho sem duvidar e entregou-o a Mimir, que lançou-o para o fundo do poço.

Uma vez bebida a água do poço, Odin soube imediatamente tudo o que se podia saber, até o fim que esperava o Universo e os deuses, após a luta final que teria que ter lugar no campo de Vigrid. Assim, êle encontrou na água da fonte milagrosa tanta sabedoria e poderes secretos que tornou-se capaz, logo que Mímir foi morto na guerra entre os Æsir e os Vamir, lhe conferir a faculdade de renascer pela sabedoria: sua cabeça, embalsamada graças aos cuidados dos deuses, é capaz de responder a todas as perguntas que lhe dirigem em troca do segredo da água .

Odin, também , protagoniza o ato de ferir-se, com um lança, pendurando-se na árvore Yggdrasill o freixo do mundo, e ali permanecer durante nove dias, balançando ao sabor dos ventos. Com isso Odin visou sua iniciação na sabedoria das runas, inclusive, criou algumas, assumindo a condição de senhor do hidromel dos poetas, licor mágico que pronuncia previsões.Durante os combates, o deus agitava a sua lança chamada Gungnir.

Tendo conquistado as runas, o alfabeto nórdico para a humanidade, através de um ato de sacrifício pessoal - posto que trocou seu olho direito por sabedoria - Odin ratifica sua vocação de benfeitor, Pai da civilização Nórdica. Com o alfabeto, a escrita, abria-se nova página para a Cosmogonia.



Thor e Loki

THOR - o filho de Odin comJord, esposo da deusa Sif, que era a deusa da colheita. Com a giganta Jarnsaxa, teve seus filhos Magni e Modi, O melhor dos guerreiros Thorpossuía um martelo denominado Mjolnir, que além de lançar raios jamais errava o alvo , retornando sempre para a mão de seu dono, para segurá-lo o deus vestia luvas brancas mágicas e usava o cinturão Megingjard que detinha o poder de dobrar sua força. Muito forte e glutão, numa só refeição, por vezes, comia uma vaca inteira. Guerreiro por excelência gostava de por a prova a sua força, tendo nos gigantes de gelo, seus inimigos, aqueles que mais sentiam seu vigor.

Os camponeses o adoravam, era honesto, simples e demonstrava total aversão ao mal. O seu meio-imão Loki, era muito querido por Thor, embora diferentes entre si, suas aventuras nos revelam belas histórias dos mitos viking. Thor matará a terrível serpente Jormungad e deverá ser morto por ela, conforme profetizado no Ragnarok.



Balder era belo e amado

BALDER - (Baldur ou Grin) éfilho de Odín e pai de FORSETI, Deus da justiça, diz a mitologia que ainda pequeno era torturado por sonhos horríveis que anunciava a sua morte . Frigga, esposa de Odin e sua mãe viaja pelos nove mundos conseguindo a promessa de todo ser com vida, animal, vegetal e mineral de que jamais fariam qualquer mal a Balder. Entretanto, uma planta - visco - não faz o juramento, Frigga releva a exceção e crê que conseguiu por fim aos pesadelos do filho.

Assim, Balder, aos olhos de todos, torna-se imortal. No Valhalla , as flechas disparadas contra Balder, pelos outors deuses, apenas divertem sem lhe causar qualquer lesão. LOKI, o deus do fogo, engana os deuses. Dá ao deus cego HODR uma flecha com a ponta preparada com visco. Balder é atingido e cai mortalmente ferido; em seu leito de morte, seu pai, o maior dos deuses, Odín sussurra aos seus ouvidos palavras inaudíveis para os demais. Conta o mito que trata-se da promessa de ressurreição, depois da grande catástrofe em Ragnarok...que irá purificar o mundo.

Mitologia Nórdica - Parte II
OS DEUSES E SUAS DEUSAS -

Em nosso caminhar lado a lado com os mitos nórdicos, ressaltamos a beleza dos relatos míticos, a pormenorização de detalhes, os sentimentos e reações divinas assemelhadas as humanas, enfim, mais uma vez estamos diante de deuses, criadores antecipando as criaturas em quem miscigenam poderes, deveres, amores e dores.Vejamos o que deuses nos oferecem.

FRIGG



A bela Frigg

A esposa de Odin. Era a mais bela dentre as deusas, rainha do Æsir e das deusas do céu. Vinda do clã do Ásynjur, é uma deusa da união, do matrimônio, da fertilidade, do amor, da gerência da casa e das artes domésticas. Suas atividades primordiais nos relatos míticos mostram-na como a esposa e mãe, embora suas funções sejam bem mais abrangentes.

Apesar de deter o dom da profecia não revela o que sabe, sendo a única entre os deuses a ter permissão para sentar-se, como Odin, em seu trono e assim poder ver o mundo e o que acontece fora de Asgard. Frigg também vai à caça sagrada

juntamente com seu marido. A posição de esposa do supremo lider da mitologia Viking dá a bela Frigg privilégios e poderes que por vezes suscitam a inveja.



Frigg fala com as flores

Conforme a mitologia, era tão adorada pelo povo nórdico quanto o próprio Odin. O seu nome demonstra primazia posto que é a primeira entre as deusas. É a mãe de Balder e torna-se incansável quando, em razão dos sonhos que o filho tem sobre a própria morte, anda pelos reinos da Natureza, implorando a tudo e a todos, sob juramento, que nunca venham infligir qualquer sofrimento a Balder. Assim ela o faz com o fogo, a água, os metais, as pedras, árvores animais e pássaro.

Infelizmente, Frigg deixa de pedir a um pequeno feixe de visco que cresce a oeste de Valhalla. Tomando conhecimento de tal fato Loki, a partir de um pequeno ramo do visco faz um dardo ou adapta-o a ponta de uma lança (informação essa que varia conforme o autor mitológico escolhido) e faz com que Hod, o irmão cego de Balder, atire na sua direção. A flecha, lança ou dardo, atinge Balder que cai morto.

Frigg é apresentada sob muitos nomes e como uma belíssima mulher, vestida e adornada com penas de falcão e gavião, tendo a cintura um molho de chaves. Ainda, associa-se à deusa o fuso, o eixo da roca e o visco.

FREYJA



Freyja

O relato mitológico sobre Freyja, filha de Njord e irmã de Freyr é belíssimo, cheio de desejos e lirismo. Conta-se que sua morada, em Asgard, a dourada cidade dos deuses, chama-se Sessrumir. Ela é considerada a maior entre as deusas da fertilidade. É a divindade do amor e também da morte.

Assim como Odin, Freyja tem ligações com o mundo dos mortos e, sempre que o visita, ela volta de lá com o poder de desvendar o futuro. Freyja viaja numa carruagem puxada por dois felinos. A deusa também era conhecida como a Senhora das Feiticeiras, ligava-se à Volva que era uma irmandade de sacerdotisas, praticante de magia xamânica. Atribuía-se-lhe, ainda, o poder de viajar sob a forma de pássaros.



O colar de Brissing

Ela tinha sido mulher de Odin, que a abandonou por Frigg porque que acreditava que ela gostava mais de enfeites do que dele. Há, inclusive, uma narrativa que fala sobre o encontro da deusa, numa caverna, com quatro anões, talentosos artífices joalheiros, que estavam com um colar de ouro extraordinário, perfeito, belo, o Colar de Brisings.

Encantada Freyja é tomada pela a idéia de que o colar deve ser dela. Insiste com os anões para que esses o vendam, mas, o único preço a ser pago aos donos da jóia, segundo o mito, seria a deusa passar uma noite com cada um deles. Ela, aceita o preço exigido. Todavia, Loki vê o ajuste firmado e delata-a a Odin. Raivoso, este determina que Loki tome o colar de Freyja.

A fabulosa beleza de Freyja é lendária. Todos a desejam. Multiplicam-se as sagas sobre sua formosura. Assim, há a história sobre o caso do gigante que tendo construído as muralhas de Asgard a pede como pagamento de seu trabalho. Outra saga, envolvendo a deusa e também a Thor, é a de Thrym que rouba o martelo de Thor e impõe como condição de devolvê-lo que Freyja lhe seja dada em resgate.

FREYR



O maior dos deuses da fertilidade

Freyr é o deus patrono da Suécia e da Islândia. Ele é o maior dos deuses da fertilidade. Irmão de Freyja, filho de Njord e Skadi. Ele controla o brilho do sol e a precipitação da chuva; ele propicia a fertilidade da terra; ele traz a paz e a prosperidade para os homens. Freyr é casado com Gerd. Ele era um Vanir, originalmente, mas foi aceito entre os Aesir depois da guerra entre as duas raças de deuses.

Freyr tem como tesouros o navio mágico Skidbladnir, feito pelos anões, que pode ser dobrado e colocado no bolso; um elmo de ouro cujo timbre é um javali, Gullinbursti; e o seu cavalo Blodighofi (Casco Sangrento) que não teme o fogo. Freyr tinha também uma espada mágica que movia-se sozinha, desferindo golpes, ele perdeu-a durante uma batalha com os gigantes. Frey é apresentado como um belíssimo exemplar masculino, por vezes é mostrado excessivamente viril, como meio de lembrar a sua característica de fertilidade e de ser bem dotado para tal.

TYR



Diz a mitologia que Tyr é Filho de Odin, segundo umas fontes ou de Hymir, segundo outras. Tyr é o Deus da Batalha. A saga mais famosa de Tyr narra como ele perdeu uma mão: uma das crias de Loki, o lobo Fenrir, vive solto em Asgard. Fenrir, perigoso, mas do tamanho de qualquer outro lobo, Odin permite que ele continue por lá, diferentemente dos seus irmãos. Porém, Fenrir cresce descomunalmente e então, muitos oráculos predizem que o grande lobo irá, um dia, devorar o próprio Odin.

Os deuses resolvem, então, que Fenrir precisa ser agrilhoado. Fabricam uma corrente, chamada Laeding e questionam a Fenrir se ele é bastante forte para se libertar dela. Observando a corrente a fera admite e aceita ser amarrado a ela. Os deuses enrolam-no todo com a corrente e afastam-se. Enchendo o peito e pressionando a corrente aquela se rompe, para a alefria do lobo e horror dos deuses.

Outra amarra é feita, ainda mais potente e extremamente pesada. Os deuses a chamam Dromi. O monstruoso lobo é então provocado: "Se partires esta corrente, este feito será conhecido nos nove mundos." Fenrir aprecia a corrente, acuradamente, decidindo assentir com o desafio. Para o seu desconforto, os elos são bem mais fortes e tornam bem mais difícil a prova, mas, depois de muita força de Fenrir, Dromi se parte, libertando-o.



Anões os reis da forja

As divindades estão surpresas, aterrorizadas e confabulam entre si. Odin, deus supremo, recorda-se dos anões que são os melhores ferreiros que existem. Com uma proposta de pagamento em ouro e riquezas é enviado um mensageiro de nome Skirnir para Svartalfheim. Os anões aceitam a proposta e decidem fazer alguma coisa que prenda o monstro.

Após algum tempo, o mensageiro regressa com uma corrente atípica , trançada em macia fita, à semelhança da seda e a quem chamaram Gleipnir. Perscrutador, Odin indaga de que material os anões fizeram aquela corrente. Diz a saga que Skirnir respondeu: "De seis coisas. Do som que um gato faz quando caminha, da barba de uma mulher, das raízes de uma montanha, dos tendões de um urso, do hálito de um peixe e do cuspe de um pássaro."



Fenrir e Gleipnir

Estupefatos os deuses se mostram descrentes, entretanto o mensageiro recorda-os de que os anões artífices são senhores de conhecimentos diferentes, estranhos aos demais.

Em vista da nova possibilidade, os deuses, mais uma vez buscam Fenrir convencendo -no a ir com eles a Ilha de Lyngvi, que ficava no Lago Amsvartnir, situando-se no meio. Na ilha mostram ao lobo a nova corrente Gleipnir. O monstro não entende o porquê da apresentação daquela fitinha e que não representaria nenhum heroismo livrar-se dela. Surge, porém, uma suspeita quando os deuses persistem na idéia, havendo uma desconfiança do lobo de que a corrente tenha sido confeccionada com mágica. Os deuses prometem soltá-lo se ele não conseguir se livrar.



A bravura de Tyr

O carnívoro, receoso, sugere que só se deixará amarrar se durante o ato, um dos deuses permanecer com a mão dentro de sua boca, o que seria uma amostra da lisura deles. Apenas Tyr demonstra tal intrepidez, colocando sua mão direita entre as mandíbulas do colossal animal. Fenrir debate-se, em luta, contra a fita Gleipnir, entretanto quanto mais se debate mais prisioneiro se torna. Enlouquecido, decepa a mão de Tyr. A fera foi aprisionada, somente será libertada com a chegada do Ragnarok.

Tyr é ovacionado e tem a admiração de todos. Como vingança, por ter perdido a sua mão, o deus sustem a boca de Fenrir com uma espada, mantendo-a aberta o que, também, o impedia de fazer barulho. Desse modo o colosso ficou acorrentado até a chegada do fim dos tempos. O deus passou a ter mais uma denominação: "a sobra do Lobo", que é uma metáfora poética significando Glória. Para os nórdicos Tyr significa "deus", de forma que ao ser usado no nome de alguém como Hangatyr, que uma das denominações atribuídas a Odin, deu-lhe o significado de "deus dos enforcados".

Mitologia Nórdica - Parte III

Ainda os Deuses

De volta aos mitos. A cultura marcantemente oral onde as história, os personagens e suas realizações, ainda que registradas em livros sagrados, passaram de eras a eras, civilizações a civilizações, povos a povos, através do logus - do discurso, das odes, das canções. A mitologia Nórdica não é diferente, os relatos são epopéias de cores fortes e atores divinos. Continuar e encontrar outros deuses, é repassar sagas, reviver aventuras, senão vejamos.

LOKI



Loki, o embusteiro

Irmão de criação de Thor é um deus extremamente complexo. Diz a mitologia que é um trapaceador astucioso e desafiador de seus pares. Tem o dom da metamorfose podendo se apresentar com a aparência que desejar. São criaturas suas a serpente de Midgard, o demoníaco lobo Fenrir e Hel – a morte.

Presente em muitas sagas da Mitologia Nórdica impulsiona, com suas provocações e artimanhas o conflito, o confronto, o movimento, alternando aspectos de uma personalidade abusada, e/ou amiga é, ainda, misto de rixento e pacificador. Sempre em contraste, sempre imprevisível.

Exímio mentiroso diverte-se com o resultado de seus embustes. Por outro lado despeja verdades, devendo coerência apenas a si mesmo. Loki é o termômetro da temperatura em Asgard, dizem que sem Loki, os deusespossivelmente pereceriam de enfado. Ausente Loki, não existiriam transformações, ou anacronismo, desenvolvimento – tudo permaneceria estático; com Loki, há a certeza do Ragnarok.



Loki e a casa invisível

Suas mais odiosas características vão se acentuando com o passar dos tempos. Causar a morte de Balder, sem qualquer justificativa, enche de angústia todos os deuses, levando-o a arquitetar uma casa invisível, ali se refugiando.

Porém, Odin tudo vê e manda capturá-lo. Assumindo a forma de um salmão o deus tenta fugir mergulhando numa cachoeira, sendo apanhado numa rede.



Os filhos de Loki

O destino de Loki é terrível. Seus dois filhos com Sigyn, Vali e Narvi, iniciam essa saga trágica com muita dor e fatalidade.

Na pele de um lobo Vali mata seu irmão Narvi que por sua vez tem suas tripas utilizadas para prender Loki, o que é feito numa caverna. O endurecimento das tripas de Narvis impossibilita que o deus se liberte. Acima desse, numa estalactite, uma serpente é aprisionada e seu veneno pinga, ininterruptamente, sobre o rosto do deus.



O castigo de Loki

Entretanto Sigyn, a mulher de Loki, conserva-se na gruta empunhando um vaso acima da cabeça do marido, colhendo as gotas da peçonha. Quando esse se enche, ela é obrigada a esvaziá-lo numa fissura da pedra.

No percurso feito por ela para levar e trazer o vaso, o rosto de Loki fica sem qualquer proteção, o veneno respinga sob sua face, trazendo dores cruéis. Conta à mitologia que os tremores da terra são Loki revirando-se em agonia, aflição, dor. A chegada do Ragnarok livrará Loki para o combate derradeiro contra as divindades.

HELLA



A deusa da morte

Hella ou Hell, filha de Loki e de Angurboda e como o seu pai é uma das Deusas incorporada pelo Cristianismo. O Reino dos Mortos tornou-se o inferno Cristão, Loki transformou-se na personificação do mal, um demônio e Balder, como o imolado, o Cristo Católico, tem o condão de salvador.



A dupla face da morte

Nisto acontece uma divergência, pois diz a mitologia que Balder volta do reino dos mortos antes do Raganrox, o que para muitos é uma inverdade. As Nornes vaticinaram ao deus supremo – Odin – quando do nascimento de Hella que, ao alcançar certa idade, essa seria a Senhora do reino dos mortos e o regeria.

Hella criou-se com os gigantes, pois sua mãe era um deles e que com Loki havia gerado mais dois filhos. A Serpente de Midgard e o lobo Fenris. Foi Hella que condicionou o retorno de Balder, possível apenas se os nove mundos e tudo que havia no universo pranteassem a sua morte.



Acontecimento certo

Em Hella havia tão somente a fatalidade da vida, nela a morte era o acontecimento certo, inevitável. Não havia nada de bom ou mal em Hella, igualmente não havia bondade ou maldade na morte. O Reino da Morte era o lugar para onde iam todos os que morriam por velhice, por doenças ou de maneira desonrosa.

HEIMDALL



O fantástico deus da luz

Heimdall é o Deus da Luz, chamado de Deus Reluzente de Dentes de Ouro. Segundo a mitologia, possui a faculdade de ver até cem milhas de dia ou de noite; também, a capacidade de ouvir a relva a desenvolver-se no chão e a lã a crescer no corpo dos carneiros; até mesmo, o período de sono de um passarinho é o bastante para ele. Assim costuma-se dizer que Heimdall tem os sentidos aprimorados

A despeito de Sua importância como deus, a sua ascendência é meio confusa. Diz o mito que ele é filho de nove donzelas, nove ondas, filhas de Aegir .



O Guardião

Com estes poderes e traços característicos, é racional a sua escolha, pelos deuses, para ser o seu guardião. Heimdall é, assim, o sentinela na Ponte do Arco-íris (Bifrost). A sua morada em Asgard chama-se Himinbjorg (Penhascos do Céu) e situa-se próximo à Bifrost. Heimdall é dono de uma grande trompa de nome Gjall que ele tocará no Ragnarok reunindo as divindades para o duelo derradeiro.



Cultuado como o maior inimigo de Loki - sendo Heimdall o Deus da Luz, vive em constante atrito com Loki, representando a luta entre luz e as trevas. Os dois lutarão em Ragnarok e, como acontece no confronto de titãs, um exterminará o outro, encerrando mais uma saga.

O Ragnarök, como se sabe é a batalha que será enfrentada pelos deuses, levando-os à morte.

NANNA



A deusa da Lua

Nanna era a deide da Lua, do mesmo modo como Balder, seu marido, era o Deus do Sol. Desse casamento nasceu um filho, que foi chamado Forseti, Deus da Justiça e Verdade.

Diferentemente do que se possa imaginar, apesar de serem ao mesmo tempo, os Deuses do Sol e da Lua na mitologia nórdica, eles não eram o Sol e a Lua, apenas as divindades desses astros

Os deuses irmãos Arrak (lua) e Asvid (sol) foram arrancados de Midgard por Odin, que encantou-se pela beleza de ambos e colocados em carruagens, sendo obrigados a rodar pelo céu perseguidos pelos lobos Skoll e Hati, isso até o dia do Ragnarok, ocasião na qual serão mortos e então foram devorados.



A triste deusa vendo o sol

Apaixonada por seu marido, Balder, Nanna faleceu, após grande sofrimento que lhe foi causado pela morte de seu amado marido, no enterro desse. Seu corpo foi colocado lado a lado com Balder, num barco para a cerimônia de enterro Viking.

Na mitologia nórdica há epopéias em que Nanna regressará juntamente com Balder após o Ragnarok que é a batalha do fim dos tempos, tendo como aspecto marcante o fato de ser cíclica.

Todos os deuses morrem, aliás, essa característica de que os deuses podem perecer é uma coisa muito interessante, seja pelas nuances horríveis, como o navio feito com unhas de mortos, ou pelas preciosidades e curiosidades de alguns dos mitos, como o das maçãs douradas que dão existência longeva aos deuses.

IDUNN



Idunn guardiã das maçãs

Idunn ou Idunna, esposa de Bagri o deus dos poetas e Bardos, era a responsável pelas maçãs douradas, que davam aos deuses juventude, vitalidade. Era a Deusa da Juventude e esposa de Bagri, Deus dos Poetas e Bardos. Não há menção de quem são seus pais.

Era desejada, inclusive, pelo fato de que a possibilidade de tê-la consigo trazia para os mortais a esperança da imortalidade.



Responsável pelas maçãs douradas que concediam a juventude e vitalidade aos deuses nórdicos. Sempre que se sentiam cansados ou debilitados pela idade, procurvam Nanna e suas maçãs. Essas eram os frutos de ygadrass, a árvore que servia como conexão aos nove mundos.

Conta a mitologia que certo dia, Loki, Odin e Thor acampavam quando um gigante, sob o disfarce de águia, detem Loki e consegue dele a promessa de que irá prender Iduna para que ele – o gigante - se case com ela e possa ter garantida a sua imortalidade.



O rapto

Desse modo em mais uma trama dos Gigantes, Idunn foi raptada, com a ajuda de Loki que, seguindo sua personalidade controvertida , se alia ao gigante no intento.

O trapaceiro Loki aceita a missão. A princípio os deuses não se dão conta do desaparecimento da deusa das maçãs douradas, mas quando necessitam de sua presença Loki revela o acontecimento e se dispõe a resgatar a deusa; obtendo êxito, tudo volta ao normal e os deuses voltam a gozar da vida eterna.

NORNES



Urd,Skuld e Verdaniki

As Nornes eram as soberanas do destino. Encarregadas de tecer, medir e cortar o fio da linha da vida. O seu pai era o gigante Norvi e viviam sob a árvore Yggdrasil. Chamavam-se Urd que era a mais velha; Skuld, a com o rosto velado e Verdaniki a jovem.

Para a mitologia Nórdica o destino de cada um já estava traçado no fio da vida, desde o nascimento até a morte sendo impossível alterar.

Curiosamente as Nornas não teciam a forma da morte, assim a decisão entre morrer como herói ou como covarde era livre arbítrio. Ela possuem e são guardiãs do segredo das runas.



Elas representam o passado, o presente e o futuro, respectivamente. Urd é a guardiã do passado e é representada por uma criatura humana de idade extremamente avançada. Dentro de suas obrigações está guardar os mistérios do passado e não fornecer as chaves dos segredos antigos.

Verdandi era encarregada do presente. É representada na forma de uma mãe e tudo que acontece é tecido por seus pensamentos. Ela representa o movimento, a continuídade.



As runas

Skuld é a guardiã do futuro. Ela é representada na forma de uma virgem. Profecias e adivinhações estão relacionadas à ela. Skuld detém o controle de uma das maiores forças do universo: o Destino. As três têm poder sobre o destino. Entretanto, para Loki era admissível obter benefícios ou cair nas graças dessas mulheres.



Existem algumas visões diferentes na concepção das Nornes: a de que elas, na verdade seriam apenas uma e que a visão de três seria muito mais uma influência Greco-Romano e, até Cristã, nas traduções dos textos nórdicos, um sincretismo com as Hécates, Parcas ou uma tentativa de aproximação a Wicca no aspecto tríplice da Deusa (senhora, donzela e mãe), que representam o ciclo da vida, o que nada tem a ver com o Asatrú, uma vez que esse é um movimento religioso neopagão que tenta reviver o paganismo nórdico existente na época dos Vikings – tal como descrito nos Eddas – antes da chegada do Cristianismo.

Mitologia Nórdica - Parte IV

FECHANDO O CERCO -

A consideração das origens na Mitologia Nórdica poderia nos levar a extremas divagações, uma vez que em todo relato mítico há fronteiras onde os seres perscrutados mudam, transformam-se conforme as fontes ou os narradores, havendo, invariavelmente, oscilações e ambivalência.

Os limites ali são sempre presentes, embora relativizados, tanto na efetiva diferença entre os mesmos relatos e historiadores diversos, como no potencial que cada um dos expositores demonstra, seja por ressaltar o aspecto da semelhança e estender correlações ou por acentuar as diferenças e restringir contornos ricos em detalhes.

A experiência nos mostrou situações recorrentes. A partir do nada surgiram os deuses, o cosmo, a vida, o desejo, a compreensão destes e de sua conexão com o mundo exterior, o humano. Igualmente e de forma dramática constatamos a submissão dos menores à força, a um poder centralizado, subjugando deuses menores, semi deuses, entes e homens.

O fato é que a leitura da absorção do indivíduo pela cosmogonia Viking, mostra, além da tradição enraizada, certos fatores como a generalidade com outras visões mitológicas dominantes, a saber: concepções teocêntricas das coisas, a idéia de que todo poder vem dos deuses, a dependência de crenças e esquemas mentais, imagens épicas, lirismo, heroísmo, paixão, dor, momentos de magia e credibilidade.

Vejamos um pouco mais.

AS VALKIRIAS –



Servas de Odin

Seres mitológicos as Valkírias são divindades, que serviam a Odin e permaneceriam virgens. Podiam ser filhas de deuses com mortais ou de mortais com deusas ou de simples mortais.

A grande finalidade dessas heroínas míticas era apontar os mais heróicos dentre os que haviam perecido em combate e levá-los para Valhalla, aonde eles se tornariam einherjar - guerreiros de Odin, mortos e que, por sua bravura se destacaram, sendo recolhidos pela valkirias,

Assim, quando não estavam assistindo aqueles que eram feridos em combate, estavam levando almas para os salões de Valhalla. As Valkirias supervisionavam as batalhas de Midgard - o mundo dos homens - privilegiando guerreiros que gozavam de suas preferências.



As belas guerreiras

Na Edda 35, sobre as Valkirias, há o relato que “Odin manda-as para cada batalha". Gunn (luta) e Rota (turbilhão), que são duas Valquírias e a mais nova Norn, chamada Skuld: a que está sendo - o tempo presente, o trio vagueia escolhendo quem irá morrer e gerencia as mortes.

Retratadas como belas mulheres, sensuais e fortes, as guerreiras tem armaduras que "lançam uma luz trêmula estranha, que pisca ao longo dos céus do norte, fazendo o que os homens chamam de" Aurora Borealis ", ou" Luzes do Norte. São



Servas de Odin

As principais Valquirias são: Brynhildr, cujo nome significa " cota de malha de guerra ou, "batalha". Sigrdrífa que significa "Aquela que conduz a vitória." Sigrúna "Conhecedora dos mistérios ou magias da Vitória." Svava, golpe;Ölrún, Svanhvít , Alvitr,Þrúðr que é filha deThor.

Outras fontes indicam que algumas Valquírias eram, ao mesmo tempo, diferentes personagens da mitologia nórdica, como Gunnr que aparece no Runestone Rok eSkögul que ainda está em uma inscrição rúnica no século 13, em Bergen .

BRYNHILDR -



Filha de Odin

A mais importante das Valkirias. Era uma das filhas de Odin com uma humana e sua Valkiria predileta. Representava o melhor aspecto da relação pai-filha do povo nórdico.

Traída numa trama entre Frigga, Odin e Sigmund, Brynhildr perde todos os seus dons divinos por apresentar emoções humanas e, assim, como uma filha que perde tudo ligado a sua antiga família, ela torna-se humana e aguarda em sono profundo num circulo de fogo a chegada do guerreiro valoroso para quem vai ser entregue como esposa e mulher.



Brynhildr e Segfried

O guerreiro será escolhido por Odin, como o pai que decide com quem a filha se casa. O eleito é Sigfried, filho de Sigmund e neto de Odin. Ela é a filha que cresce e deixa a família para trás, com todos as suas qualidades formando uma nova família.

A felicidade é algo que escorre por entre os dedos dos jovens, atingidos por intrigas familiares e desejos despertados pela beleza de Brynhildr, enfrentam a dor, a separação e a morte.

OS ELFOS -



A beleza dos elfos

A definição mais remota existente dos Elfos nos é dada pela mitologia Nórdica e, ainda que não existam descrições mais velhas ou mesmo atual, a experiência de criaturas etimologicamente ligadas aos Elfos em diferentes culturas, reflete, profundamente, que a crença em elfos era compartilhada entre todas as tribos Germânicas, sendo comuns não apenas aos antigos Escandinavos.



Entes mágicos

Os Elfos parecem ter sido concebidos como seres humanóides, poderosos, hábeis e incrivelmente belos. Nesse universo mitológico homens famosos podiam ser alçados ao status de Elfos, após a morte.

Conta o mito que assim ocorreu com o rei Olaf Geistad-Elf; com o herói ferreiro Völundr que é descrito como o 'Regente dos Elfos' e/ou 'Rei dos Elfos, no poema Völundarkviða, cuja prosa inserida muito depois, também o identifica como rei dos 'Finns', um povo Ártico respeitado por sua magia xamânica.



Inúmeras são as sagas envolvendo os Elfos, entre essas a de Thidrek, uma rainha humana, que é surpreendida ao constatar que o seu amado e de quem estava grávida é um elfo e não um homem.

No épico de Hrolf Kraki há um soberano que é chamado de Helgi, esse estupra e engravida uma Elfa vestida de seda e de espetacular beleza, que é perfeita e em sua nudez revela a mais bela mulher que olhos reais já viram.



Bela elfa

Assim, Elfos e homens, nas ancestrais crenças viking, se envolviam, se reproduziam, gerando criaturas fantásticas. Desse modo a rainha humana que amou um Elfo deu a luz ao herói Högni, por outro lado a Elfa violentada por Helgi gerou Skuld, que posteriormete se casou com Hjörvard, que tornou-se assassino de Hrólfr Kraki.

A saga de Hrolf Kraki ressalta que Skuld, meio-elfa, meio humana, era versátil em magia (seiðr), tornando-se, em função disso. praticamente invencível em batalha. Conta ainda o mito que ao ver seus guerreiros serem mortos, ela os re-erguia para que permanecessem lutando. Só era possível capturá-la se aquela não tivesse tempo para evocar seus exércitos, que, inclusive, incluíam guerreiros élficos.



Gandalf o cinzento

No Heimskringla e na Saga de Thorstein, Filho de Viking, está registrada uma genealogia de reis locais que governavam Álfheim, que equivale à moderna Bohuslän, e uma - linhagem - desse soberanos, tinha sangue élfico.

Eram infinitamente belos e destacavam-se dos humanos. O último dos reis é chamado Gandalf. Na poesia e nas sagas nórdicas, os Elfos são ligados aos Aesir pela frase muito comum: "Aesir e os elfos", que presumivelmente significa "todos os deuses".



Elfos e fertilidade

Semi-deuses, com uma aparência humana, perfeitos, ágeis, cheios de encantos, os Elfos eram associados com a fecundidade e ao culto dos antepassados.

A idéia dos Elfos, parece semelhante a doutrina animística na qual todos os seres da natureza são dotados de vida e capazes de agir de acordo com uma finalidade; estão e são espíritos da natureza e dos mortos, comuns a quase todas as crenças humanas.



Espíritos protetores

Habitantes das florestas, das águas e do ar, tinham um rei, de nome Alf que governava uma região chamada Alfheim, e todos os clãs eram relacionada aos Elfos. Eram os mais belos entre todos os povos.

Ali destacavam-se Elfos, que o relato mítico diz que estão entre os espíritos "seguidores" e "protetores" a um só tempo.

Como aos espíritos, aos Elfos também não eram impostas quaisquer limitações corporais e tinham a capacidade de atravessar paredes e portas à semelhança de espectros. Diz-se que os elfos são o correspondente Germânico das ninfas da mitologia Greco-Romana, e os vilie rusalki da mitologia Eslava.

OS ANÕES -



Anões mineradores

Os Anões, de acordo com a tradição nórdica, surgiram dos vermes que carcomiam os restos mortais do gigante Ymir; segundo outra variante, nasceu dos ossos e do sangue de outro gigante damesma linhagem. Como os demais entes os anões tinham chefe e obrigações distintas; eram exímios nos trabalhos de forja, mineração e ourivesaria.

Os Anões eram seres da mesma categoria dos elfos, dos quais constituíram uma casta particular; normalmente viviam sobre a terra; apresentavam-se superiores, inteligentes, muito embora não fossem belos. A maioria deles conhecia o futuro; de pequena estatura usavam grandes barbas a sugerir fortaleza, autoridade.



Reis da forja

Senhores dos metais, além de habilíssimos ferreiros e forjadores, muitos deles trabalhavam nas minas e por isso os humanos que mais mantinham contacto com os Anões, eram os mineiros que também viviam trabalhando nas mesmas regiões desses diminutos homens.



Os Anões além de ferreiros e armeiros eram, também, os senhores dos metais; deparar-se com um anãozinho nas galerias subterrâneas, normalmente significava a existência de um bom e belo filão, uma vez que eles, excelentes mineradores, apenas labutavam onde a terra ocultava valiosos tesouros.

"Um tesouro é célebre na poesia épica alemã: O Rei dos Nibelungos, do qual o anão Alberich era o guarda; Siegfrid, o herói dos Nibelungos, apropriara-se desse tesouro fabuloso depois de ter vencido o anão Alberich e ter dele exigido juramento de fidelidade."



Grandes ourives

Competentes artesões, os homenzinhos forjavam não só as armas dos deuses, mais também as jóias e brincos com os quais as divindades se adornavam; alguns artefatos famosos foram forjados pelos Anões, eles fundiram o famoso martelo de Thor; o navio mágico e o javali de ouro para Freyr ; para Sif os Anões criaram os seus cabelos de ouro; também o colar de ouro que separou Freyja de Odin e para esse, os mestres ferreiros cunharam a lança Gungnir a que nada podia deter, bem como o anel Draupnir, que a semelhança do anel de Andnari, tinha o poder de multiplicar as riquezas daquele que o tivesse em seu poder.



Anões guardiões

Diz a mitologia nórdica que há um quarteto de Anões, guardiões dos quadrantes. Sendo eles Nordhri (Norte), Austri (Leste), Sudhri (Sul), e Vestri (Oeste).

Os Anões são as criatura mitológicas mais populares de todo o universo viking; na Islândia os camponeses do século XVlll, apontavam os penhascos escarpados, montes e montanhas asseverando, com total confiança, que lá existiam milhares de pequenino anõezinhos de excelente aspecto.

DEMÔNIOS -



Demônio da noite

O povo Germânico definia os Demônios como personificações das forças, das formas da natureza e dos fenômenos, fossem quais fossem, independentemente de maiores explicações. Sendo este um conceito basilar, encontrado em todo os povos teutônicos; variavam somente as denominações e particularidades, de tribo para tribo, de região para região, mas os Demônios permaneciam os mesmos.



O Rei dos Elfos

Assim para o universo mitológico Nórdico os Demônios não eram divindades decaídas nem mutação tardia dos espíritos dos falecidos. Vários destes entes fantásticos continuam a viver, nos dias atuais, no ideário popular.

O Erlkoening, que Goethe, extraiu de uma antiga canção dinamarquesa, o "Rei dos Elfos", é ainda capaz de fazer tremer muitas pessoas esclarecidas ou não, tal a forma com que foram gravadas no subconsciente das pessoas esses bizarros conhecimentos e poderes demoníacos.



Rübezahl

A relação dessas bestas é extensa, entre muitos podemos enumerar: o Rübezahl que é um espírito das montanhas; os colossais Dovrefjeld das rudes montanhas da Noruega; a serpente de Midgard, o lobo Fenrir, o Wilde Jäger, "O caçador Selvagem", o Watzmann que é mais um espírito das montanhas, sendo esse da região dos Alpes bávaros, cujas façanhas são transmitidas através de canções populares.

Como acontece em boa parte de nosso universo, apesar do conhecimento alcançado pela humanidade a mitologiaainda se encontra muito viva, principalmente no aspecto do horror experimentado à simples menção dos chamados Demônios, sempre pintados com cores fortes, figuras sinistras, antecedidos ou seguidos de sons e odores desagradáveis.

TROLLS -



Troll

Um Troll é um indivíduo de uma casta assustadora, horrenda, mítica antropomórfica da mitologia nórdica. A primeira vista correspondem, mais ou menos, aos gigantes nórdicos, não obstante alguns serem menores em estatura; podem ser de aspecto diferentes entre si, tais diferenças têm proporcionado uma gama enorme de gigantes demoníacos - parecidos com os ogros da Inglaterra (também chamados de Trolls) – na espécie desses tortuosos o mais conhecido dos humanos são os Trolls do deserto. Podem viver no subsolo, em morros, grutas ou montes.



Farejador

Há muitos contos sobre os Trolls, que também são chamados trows, denominação esta que foi tomada a partir do domínio da linguagem nórdica, quando as ilhas Faroe, Orkney e Shetland, tornaram-se possessão Vikings. Na cultura Escandinava - portanto bem mais atual - os trolls tinham a capacidade de farejar o sangue cristão



Troll ciclope

O significado da palavra troll é desconhecida. Ele poderia na origem significar sobrenatural ou mágico, aliado a sobreposição de maligno e perigoso. Outra hipótese plausível é que isso expressa "alguém que se comporta de forma violenta". Na lei sueca da idade antiga, troll era um tipo especial de mágico, com a nítida finalidade de fazer mal. Além disso, nas fontes primeiras da mitologia nórdica, Troll pode significar qualquer ser sobrenatural, incluindo, sem se restringir, aos gigantes nórdicos (jötnar).

GOBLINS



A criatura raivosa

Diz o mito Nórdico que um Goblins é um duende, um ente do mal, aborrecido, maldoso, muitas vezes delineado como se fosse um fantasma grotescamente deformado ou gnome-like, que pode mudar sua estatura apresentando-se ora como um anão, ora como um homem.

Aos Goblins são conferidos um caráter conflitante, múltiplas aptidões, índoles e aspectos, em função da história e do país de origem. Em algumas ocasiões goblins foram rotuladas como seres pequenos, importunos, relacionadas com o brownie celta.

Além das falhas de caráter já enumerados para os Goblins aqueles eram normalmente associados ao mal. Considerados na cultura Nórdica feios e assustadores, feiticeiros, afeitos a estragarem a comida, travam guerras contra os gnomos.



Noutras mitologia os Goblins são dotados de extraordinária força. Pouco inteligentes, de hábitos selvagens, habitam as cavernas ou choupanas de paus e peles de animais. Acostumados as intempéries desenvolveu grande capacidade de sobrevivência, sendo em razão disso encontrados em todos os lugares,
habitando montanhas, pântanos, desertos,pedreiras, florestas ou cidades.



Os Goblins aliam-se, constituem bandos, com uma comunidade frágil, a guisa de uma sociedade primitiva, onde o mais forte decide. Suas armas são: a clava, o machado de pedra, a zarabatana, além de pequenas lanças e pedras. Aos Goblins são imputadas as constantes desavenças, brigas e dificuldade de entrosamento com outros seres.

O NAVIO NAGLFAR -



Navio dos mortos

Há na mitologia Nórdica um assustador navio, construído com as unhas dos guerreiros mortos e denominado Naglfar. Essa seria uma maneira de transporte dos homens na cultura nórdica, o navio assombroso, feito das unhas de homens mortos, que levaria os gigantes do mal para o embate final contra os deuses, por ocasião doRagnarok, o conflito que ocasionaria o fim do mundo .

No Ragnarok, os gigantes, opositores eternos dos deuses, atacariam o reino celeste de Asgard, e o mundo - compreendendo deuses e seres humanos - seria aniquilado. A Norse acreditava que quando chegasse o Ragnarok, lobos iriam devorar o sol e a lua então as estrelas apagar-se- iam do céu.



Jormungand

A terra e as montanhas sacudiriam tanto que todos os monstros e gigantes que se encontravam presos pelos deuses recuperariam a liberdade. Jormungand, a serpente gigantesca que habitava no fundo dos oceanos, se ergueria colérica vindo para a terra, e este desastre faria o navio Naglfar se desprender de suas amarras. Solto deslizaria em águas correntes e violentas na direção a Asgard, capitaneado por um gigante chamado Hrym.



A doação dos mortos

Naglfar era ao mesmo tempo o nome de um antigo gigante, o primeiro esposo de Nott (Noite). Naglfar ignifica "transmissão feita de pregos", era uma constante ameaça aos deuses, aos humanos, a todos.

Em razão desse navio do infortúnio ser feito das unhas de cadáveres humanos, era hábito dentre os antigos nórdicos aparar as unhas curtas de seus mortos, assim, confiavam que estariam se protegendo e evitando o fim do mundo, mesmo que para cada morto houvesse apenas uma pequena contribuição. Não doar a matéria prima da construção da terrível embarcação, a seus inimigos, aliviava e enchia de esperanças o povo Nórdico.

Concluindo-

Chegamos ao final, "vimos" uma cultura, a um só tempo, bela e intensa, onde os sentimentos estão sempre presentes e os personagens são profundos naquilo que os caracterizam. Não há meio termo. Os amores, as dores, os afetos e desafetos, continuamente produzem esplêndidas aventuras. Enganam-se aqueles que atribuem a mitologia nórdica apenas selvageria, tragédias, carnificina, há nesse universo muito encanto, sedução , brilho e beleza. Não esgotamos o assunto, apenas viajamos nas asas da imaginação.

http://blogespadadedamocles.blogspot.com.br/2012/03/mitologia-nordica-parte-i.html

http://blogespadadedamocles.blogspot.com.br/2012/03/mitologia-nordica-parte-ii.html

http://blogespadadedamocles.blogspot.com.br/2012/03/mitologia-nordica-parte-iii.html

http://blogespadadedamocles.blogspot.com.br/2012/03/mitologia-nordica-parte-iv.html