

A. S. BYATT

# Ragnarök

*O fim dos deuses*

*Tradução*

Maria Luiza Newlands



COMPANHIA DAS LETRAS

Copyright © A. S. Byatt, 2009  
Publicado mediante acordo com Canongate Books, Ltd,  
14 High Street, Edinburgh EH1 1TE.

*Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990,  
que entrou em vigor no Brasil em 2009.*

*Título original*

Ragnarök: The End of the Gods

*Capa*

Carlo Giovani

*Foto de capa*

<completar>

*Preparação*

Ciça Caropreso

*Revisão*

Marina Nogueira

Valquíria Della Pozza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

Byatt, A. S.

Ragnarök : O fim dos deuses / A. S. Byatt ; tradução  
Maria Luiza Newlands. — 1ª ed. — São Paulo: Com-  
panhia das Letras, 2013.

Título original : Ragnarök : The End of the Gods  
ISBN 978-85-359-2268-4

1. Ficção inglesa 1. Título.

13-03554

CDD-823

---

Índice para catálogo sistemático:

1. Ficção : Literatura inglesa 823

[2013]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA SCHWARCZ S.A.

Rua Bandeira Paulista, 702, cj. 32

04532-002 — São Paulo — SP

Telefone: (11) 3707-3500

Fax: (11) 3707-3501

[www.companhiadasletras.com.br](http://www.companhiadasletras.com.br)

[www.blogdacompanhia.com.br](http://www.blogdacompanhia.com.br)

# Uma criança magra em tempo de guerra

Havia uma criança magra que tinha três anos quando a guerra mundial começou. Ela se lembrava, ainda que vagamente, do tempo antes da guerra, quando, como sua mãe sempre lhe contava, havia mel e creme e ovos em abundância. Era uma criança magra, doentia, ossuda, parecida com uma salamandra-de-água, o cabelo fino como fumaça ao sol. Seus parentes mais velhos lhe diziam não faça isso, cuidado com aquilo, porque “estavam em guerra”. A vida era um estado de guerra. Apesar disso, por um paradoxo do destino, talvez a criança apenas tenha sobrevivido porque sua família trocou o ar sulfuroso de uma cidade de aço, repleta de chaminés fumacentas, por uma cidade no campo sem interesse nenhum pelas bombas dos inimigos. Ela cresceu no corriqueiro paraíso do campo inglês. Com cinco anos, ia a pé para a escola, a pouco mais de três quilômetros, através de campinas cobertas de primulas silvestres, botões-de-ouro, margaridas e ervilhaca, margea-

das por sebes floridas e depois cheias de bagas, abrunheiros, espinheiros, rosas-bravas e o estranho freixo com seus botões escuros.

Quando esses botões apareciam, sua mãe sempre dizia: “Negros como botões de freixo no início de março”. O destino de sua mãe também era paradoxal. Pelo fato de haver uma guerra, era legalmente possível para ela viver de sua mente, ensinar meninos brilhantes, o que, antes da guerra, fora proibido a mulheres casadas. A criança magra aprendeu a ler muito cedo. Sua mãe era mais real, e também mais amável, quando a questão eram letras agrupadas na página. Seu pai estava longe. Estava no ar, na guerra, na África, na Grécia, em Roma, em um mundo que só existia nos livros. Ela se lembrava dele. Tinha o cabelo vermelho-dourado e olhos claros, azuis, como um deus.

A criança magra sabia, e não sabia que sabia, que os mais velhos viviam um medo provisório da destruição iminente. Defrontavam-se com o fim do mundo que conheciam. O mundo do campo inglês não acabou, como muitos outros, não foi devastado nem transformado em lamaçal pelos exércitos. Mas o medo era constante, ainda que ninguém falasse dele com a criança magra. No fundo da alma, ela sabia que seu esplêndido pai não voltaria. Ao final de cada ano, a família bebericava sua sidra e brindava ao retorno dele em segurança. A criança magra sentia um desespero que não sabia que sentia.

# O fim do mundo

## O COMEÇO

A criança magra pensava menos (ou agora é o que parece) no lugar de onde viera e mais sobre a velha questão: por que existe alguma coisa em vez de não existir nada? E devorava histórias com sofreguidão, fileiras de sinais negros no branco, que viravam montanhas e árvores, estrelas, luas e sóis, dragões, anões, e florestas contendo lobos, raposas e sombras. Contava suas próprias histórias enquanto andava pelos campos, histórias de cavaleiros impetuosos e lagoas fundas, de criaturas bondosas e bruxas malvadas.

A certa altura, quando ela ficou um pouquinho mais velha, descobriu *Asgard e os deuses*. Era um volume compacto, encadernado em verde, com uma imagem curiosa e movimentada na capa, a da Caçada Selvagem de Odin, os cavaleiros irrompendo em um céu nublado em meio a

relâmpagos, observados, da entrada de uma caverna escura e subterrânea, por um anão com um gorro na cabeça e expressão assustada. O livro estava cheio de gravuras em metal, profusamente detalhadas, misteriosas, representando lobos e águas revoltas, aparições e mulheres flutuando. Era um livro acadêmico, e fora na verdade usado por sua mãe como “gabarito” em provas de islandês antigo e nórdico antigo. No entanto, era alemão. Fora adaptado da obra do dr. W. Wägner. A criança magra estava acostumada a ler livros do princípio ao fim. Leu a introdução, sobre o resgate do “velho mundo germânico, com seus segredos e maravilhas...”. A ideia dos alemães deixou-a intrigada. Ela sonhava que havia alemães debaixo de sua cama, que, depois de jogarem seus pais dentro de um poço verde em um bosque escuro, estavam serrando as pernas da cama dela para apanhá-la e destruí-la. Quem seriam esses velhos alemães, comparados com os lá de cima, que agora distribuíam a morte do alto do céu noturno?

O livro também dizia que essas histórias pertenciam a povos “nórdicos”, noruegueses, dinamarqueses e islandeses. A criança magra era, na Inglaterra, uma habitante do Norte. A família vinha de uma terra invadida e colonizada por *vikings*. Essas histórias eram dela. O livro tornou-se uma paixão.

Ela lia tarde da noite com uma lanterna escondida debaixo das cobertas ou empurrando o livro através de uma fenda aberta na porta do quarto de dormir, na direção de um feixe de luz fraca que vinha do lado de fora, do patamar a salvo da escuridão. O outro livro que lia e relia, repetidamente, era *O peregrino*, de John Bunyan. Sentiu em seus ossos o peso do fardo mutilante carregado pelo Homem que chafurdava no Pântano do Desalento, acom-

panhou suas viagens através das regiões ermas e do Vale das Sombras, seus encontros com o Gigante Desespero e o demônio Apollyon. A narrativa de Bunyan tinha uma mensagem e um significado claros. O mesmo não acontecia com *Asgard e os deuses*. Esse livro era o relato de um mistério, de como um mundo se formou, foi ocupado por seres mágicos e poderosos e depois chegou ao fim. Um Fim de verdade. Fim.

Uma das ilustrações mostrava as Rochas no Riesengebirge. Um rio corria através de uma fenda, acima da qual se erguiam altas saliências de rocha que eram quase cabeças sem traços distintos e tocos de quase braços, eretas entre colunas que se projetavam sem nenhuma semelhança com qualquer forma viva. Relevos cinzentos de florestas cobriam uma encosta. Na margem próxima, seres humanos minúsculos como formigas, quase invisíveis, olhavam para cima. Espectros de véus feitos de nuvens pendiam entre as formas e a criança que lia. Ela leu:

As lendas de gigantes e dragões criaram-se aos poucos, como todos os mitos. No início, objetos naturais eram vistos como idênticos a esses seres estranhos, mais tarde as rochas e os abismos tornaram-se suas moradas e, por fim, eles passaram a ser considerados personalidades distintas e tiveram seu próprio reino de Jotunheim.

A imagem causou à criança um prazer intenso, estranho. Ela sabia, sem que soubesse explicar, que era exatamente o grau de amorfismo das rochas, descritos com tantos detalhes, que era tão satisfatório. O olho que lia precisava trabalhar para lhes dar vida, e assim ela o fez, várias vezes seguidas, nunca repetindo a mesma vida, como o ar-

tista pretendia. Ela havia notado que um arbusto ou um cepo, vistos à distância em sua caminhada pela campina, por um breve instante podiam ser um cão agachado rosnando, ou um galho caído podia ser uma cobra de olhos brilhantes meneando a língua bifurcada.

Essa maneira de ver vinha de onde vinham os deuses e gigantes.

Os gigantes de pedra davam a ela vontade de escrever.

Enchiam o mundo de uma energia e de um poder assustadores.

Ela enxergava as faces informes deles espiando-a por trás do respirador de sua máscara antigases durante o treino para o ataque aéreo.

Toda quarta-feira, as crianças da escola primária iam para a igreja local ter aulas sobre as Sagradas Escrituras. O pároco era bondoso: a luz entrava por um vitral acima de sua cabeça.

Havia imagens e canções sobre o doce Jesus manso e meigo. Em uma delas, ele pregava em uma clareira a um grupo de adoráveis e atentos animais, coelhos, uma corça, um esquilo, uma gralha. Os animais eram mais reais do que a divino-humana figura. A criança magra tentou se sensibilizar com a imagem, mas não conseguiu.

Ensinar-lhes a dizer orações. A criança magra teve uma intuição do que era a maldade ao sentir o que falava ser sugado para dentro de uma nuvem de algodão feita de nada.

Era uma criança lógica, como são as crianças. Não compreendia como um Deus tão bom, tão amável e bondoso como aquele para o qual rezavam poderia condenar a Terra



inteira por seus pecados e inundá-la, ou então condenar seu único Filho a uma morte revoltante em benefício de todos. Essa morte não parecia ter feito muito bem. Havia uma guerra acontecendo. Provavelmente haveria sempre uma guerra acontecendo. Os combatentes do outro lado eram maus e não estavam salvos do pecado, ou talvez fossem humanos e estivessem feridos.

A criança magra pensava que essas histórias — o doce, manso e meigo, a do bárbaro e exultante sacrifício — eram ambas invenções humanas, como a vida dos gigantes no Riesenberge. Nenhum aspecto das histórias fazia com que a criança sentisse vontade de escrever ou alimentava sua imaginação. Elas a entorpeciam. Tentou pensar que poderia ser má por ter esses pensamentos. Talvez fosse como a Ignorância, em *O peregrino*, que caiu no poço às portas do céu. Tentou sentir-se má.

Mas seu pensamento se desviou para onde sua mente estava viva.

#### YGGDRASIL, O FREIXO-MUNDO

Conheço um freixo que se chama Igdrasil

Uma árvore copada que uma nuvem brilhante umedece.

No começo, era a árvore. A bola de pedra corria pelo vazio. Sob a crosta, havia fogo. Rochas ferviam, gases fervilhavam. Bolhas irrompiam através da crosta. Densa água salgada aderida à bola que rolava. Limo escorria dela, no limo formas reformavam-se. Qualquer ponto de uma bola é o centro, e a árvore estava no centro. Mantinha o mundo intacto, no ar, na terra, na luz, no escuro, na mente.

Era uma criatura imensa. Fincava raízes-agulhas em espessa matéria vegetal. Atrás das pontas cegas vinham fios, cordas e cabos, que tenteavam, agarravam, procuravam. Suas três raízes estendiam-se por baixo de campinas e montanhas, sob Midgard, terra média, até Jotunheim, lar dos gigantes de gelo, e desciam pela escuridão para os eflúvios de Hel.

Seu tronco alto era formado por anéis de madeira compactados, um dentro do outro, pressionados para fora. Junto do interior de sua casca havia feixes de tubos, fazendo subir colunas incessantes de água para os galhos e a copa. A força da árvore movimentava o fluxo da água até as folhas, que se abriam à luz do sol e misturavam luz, água, ar e terra para fazer nova matéria verde, agitando-se ao vento, sugando a chuva. A matéria verde comia luz. À noite, quando a luz esmaecia, a árvore a devolvia, brilhando brevemente ao crepúsculo como uma lâmpada fraca.

A árvore comia e era comida, alimentava e era alimentada. Sua vasta malha subterrânea de vias e caminhos de raízes estava infestada e envolta por filamentos de fungos, que se alimentavam das raízes, coleavam para as células e sugavam a vida. Só de vez em quando essas prósperas criaturas-filamentos emergiam do chão da floresta ou da casca para fazer cogumelos ou chapéus-de-sapo escarlates e coriáceos, com verrugas brancas, frágeis sombrinhas de pele clara, saliências lenhosas em camadas sobre a casca. Ou então levantavam-se de seus caules e faziam bufas-de-lobo, que estouravam e espalhavam esporos como fumaça. Alimentavam-se da árvore, mas também levavam-lhe alimento, finos fragmentos que subiam na coluna de água.

Havia minhocas, gordas como dedos ou finas como fios de cabelo, empurrando focinhos rombudos através da

matéria vegetal em decomposição, comendo raízes, excretando alimentos de raiz. Besouros ocupavam-se na casca, triturando e furando, reproduzindo-se e alimentando-se, cintilando como se fossem de metal, marrons como se fossem de madeira morta. Pica-paus perfuravam a casca e comiam larvas gordas que devoravam a árvore. Nas cores verde e vermelho, preto, branco e escarlate, eles reluziam entre os ramos. Aranhas pendiam em seda, penduravam teias finamente tecidas em folhas e galhos, caçavam insetos, borboletas, mariposas macias, grilos empertigados. Formigas fervilhavam como exércitos frenéticos ou criavam pulgões doces, acariciados por antenas delgadas. Poças formavam-se nas fossas onde os ramos se bifurcavam; musgo crescia; pererecas de cores vivas nadavam nas poças, botavam ovos delicados e, com pequenos espasmos, engoliam vermes espiralados. Pássaros cantavam nas pontas dos ramos e construía-nos ninhos de todos os tipos — taças de barro, bolsas peludas, tigelas macias forradas de feno —, escondidos em buracos na casca. Toda a superfície da árvore era arranhada e escarafunchada, esburacada e mastigada, picada e amassada.

Havia histórias sobre outras criaturas em convivência nos galhos espalhados. No alto, ao que parecia, postava-se uma águia, cantando com indiferença sobre o passado, o presente e o porvir. Seu nome era Hraesvelgr, “a que engole carne”; quando batia as asas, ventos sopravam, tempestades uivavam. No meio dos olhos da ave imensa, havia um belo falcão, Vedrfölnir. Os grandes ramos eram pastagem para criaturas que pastam, quatro veados, Daínn, Dvalinn, Dúneyrr e Duraþrór, e uma cabra, Heidrún, cujo úbere era cheio de hidromel. Um diligente esquilo preto, “dente de broca”, Ratatöskr, corria atarefado do topo à raiz, da raiz ao

topo, carregando mensagens maldosas da ave pousada no alto para o dragão negro vigilante, enrolado em torno das raízes, Nidhöggr, entrelaçado a uma ninhada de vermes encaracolados. Nidhöggr roía as raízes, que se renovavam.

A árvore era imensa. Dava sustentação ou sombra a altos salões e palácios. Era um mundo em si mesma.

A seu pé havia um poço negro, incomensurável, cujas águas escuras, quando bebidas, davam sabedoria, ou ao menos discernimento. À sua borda sentavam-se as Irmãs Fatais, as Norns, que talvez tivessem vindo de Jotunheim. Urd via o passado, Werdandi via o presente e Skuld olhava para o futuro. O poço também era chamado de Urd. As irmãs eram fiandeiras, as que torciam os fios do destino. Eram as jardineiras e guardiãs da árvore. Regavam-na com a água negra do poço. Alimentavam-na com o puro barro branco, o *aurr*. E assim a árvore se deteriorava, ou se reduzia, de um momento para outro. E assim sempre se renovava.

#### RÁNDRASILL

Nas florestas de algas, crescia uma colossal alga macho, Rándrasill, a Árvore-Mar. Agarrava-se com pega firme à rocha submersa, de onde sua haste subia como um açoite, mais alta do que mastros ou vigas de cumeeiras, o estipe. O estipe subia e subia das profundezas para a superfície, ainda vítreo, fustigado pelos ventos, balançando, preguiçoso. Onde a água encontrava o ar, o estipe se espalhava em tufo de folhas e serpentinas, cada uma impelida por uma bolsa de gás, por uma bexiga em sua base. A folhagem se ramificava e, como a da Árvore-Terra, era tramada com

células verdes que comiam luz. A água do mar absorve luz vermelha; poeira e detritos flutuantes absorvem azul; plantas aquáticas lá no fundo, com pouca luz, são quase sempre de cor vermelha, enquanto as que se agitam na superfície ou se prendem a bordas batidas pelas marés podem ser de um verde-vivo ou amarelo-lustroso. A Árvore-Mar cresceu muito velozmente. Tiras foram arrancadas e outras brotaram, uma nova geração de plantas aquáticas fluíu em profusão das frondes em nuvens leitosas ou em nuvens verdes de criaturas em movimento, que nadavam livremente antes de aderirem às rochas. Na floresta aquática, criaturas comiam e eram comidas, tal qual nas raízes e nos galhos da Árvore-Terra.

Caracóis errantes e lesmas-do-mar comiam da superfície da árvore e raspavam dela partículas de vida, animal e vegetal. Esponjas que se alimentam por filtração sugavam no emaranhado dos estipes; anêmonas-do-mar agarravam-se às plantas aquáticas presas na árvore, abrindo e fechando suas bocas franjadas e carnudas. Criaturas cobertas de cascas e dotadas de garras, camarões e lagostas espinhosas, frágeis estrelas-do-mar e lírios-do-mar, todos ceavam. Ouriços-do-mar espinhentos vagueavam e mastigavam. Havia multidões de caranguejos: caranguejos porcelanídeos, grandes caranguejos-aranha, escorpiões-d'água, caranguejos-de-pedra, siris-da-areia, caranguejos redondos, siris comestíveis, centolas, portunídeos, caranguejos angulares, cada um com seu território. Havia pepinos-do-mar, anfípodes, mexilhões, cracas-dos-navios, tunicados e poliquetas. Todos comiam a madeira e nutriam a vegetação aquática com seus excrementos e sua deterioração.

Coisas oscilavam, deslizavam e navegavam pela floresta marinha, caçando e sendo caçadas. Algumas eram

peixes disfarçados de plantas aquáticas — o peixe-pescador, envolto em véus flutuantes como sargaço, o peixe-dragão, parado na água, indistinguível das formas das frondes, envolto em xales e estandartes como esfarrapadas protuberâncias vegetais. E havia peixes enormes com corpos laminados, refletindo a luz, sombras à espreita nas sombras, os flancos ondulantes mudando de cor conforme a luz penetrava na água e era por ela peneirada.

A Árvore-Mar estava num mundo onde cresciam outras formas de vida marinha, desde vastas extensões de carvalhinho-do-mar até laminárias comuns, alcares, chicotes-de-bruxa, cinturões-de-vênus, digitatas rabos-de-cavalo, aventais-do-diabo e taças-de-sereias. Cardumes de peixes grandes e pequenos passavam, globos cheios de arenques girando, bandos de atum correndo. Havia salmões em suas longas viagens — chinuques, prateados, vermelhos, rosados, manchados e listrados. Havia tartarugas-verdes pastando nas folhagens. Havia tubarões aerodinâmicos de muitas formas, cações-raposa, anequins, tubarões-anequim, cações-bico-de-cristal, tubarões-leopardo, tubarões-negros, tubarões-corre-costa e tubarões-toninha, aqueles que caçam os caçadores da caça. Grandes baleias arrancavam lulas-gigantes das profundezas ou abriam as imensas peneiras de suas bocas para filtrar plâncton. Criaturas construía casas na copa da mesma maneira como criaturas construía casas no Freixo-Mundo. Lontras-marinhas construía berços e balançavam-se, penduradas nas frondes, revirando moluscos e ouriços-do-mar em suas ativas patas dianteiras. Golfinhos dançavam e cantavam, assobiando e emitindo estalidos. Aves marinhas davam gritos no alto e precipitavam-se como flechas sobre a massa de água. O sol e a lua puxavam a água de um lado para ou-

tro. As marés rastejavam praias acima, eram sugadas pelas baías e braços de mar, quebravam em rendas brancas de borrifos sobre carapaças de rochas, eram arremessadas em largueza e lisura ou se infiltravam, sinuosas, em deltas.

A pega da Árvore-Mar estava em uma encosta de montanha subterrânea, funda, funda, onde o último lampejo de luz do sol ou da lua pode penetrar. Havia coisas mais profundas. Havia criaturas das trevas cujas formas encouraçadas, ou suas cabeças espinhentas, ou suas cabeças carnudas, acendiam-se na negra escuridão como que por obra de lâmpadas brilhantes. Coisas que pescavam a presa com uma linha de pesca de sua própria carne, coisas cujos olhos reluziam na escuridão visível.

Ao pé do Freixo-Mundo está a fonte de Urd: água negra, parada, fria. Ao pé da Árvore-Mar há passagens e funis, através dos quais o vapor assovia, que cospem pedra derretida que sai do centro quente da Terra. Ali também, no escuro, vermes se arrastam e pálidos camarões agitam antenas vítreas. Assim como as três mulheres de Jotunheim, as Norns, sentam-se na borda da fonte e alimentam e águam a árvore, também Aegir e Rán estão sentados nas correntezas que remoinham junto da pega de Rándrasill. Aegir faz música com uma harpa de cordas e uma concha perolada. Baleias e golfinhos quedam-se imóveis, filtrando o cantar através das câmaras de eco de suas cabeças. Os sons podem agir como óleo no oceano, causando uma calmaria inerte ou uma calmaria brilhante, vidrada quando vista de baixo, cintilante quando vista de cima. Existem outras canções que perturbam as correntezas e lançam para cima grandes línguas de água vociferando, tão alto acima da fina superfície quanto a árvore está acima da sua pega. A massa de água, verde-vítrea, negro-basalto, fica parada por um mo-

mento perpétuo e então a crista desmorona e mergulha fundo outra vez, espalhando espuma, escuma e bilhões de borbulhas de ar. A mulher de Aegir, Rán, maneja uma ampla rede, com a qual recolhe criaturas mortas e morrentes à medida que elas caem nas densas profundezas. Dizem que as coisas apanhadas em sua rede não estão mortas nem morrentes, mas apenas extasiadas com o som da água se agitando. O que ela faz com os ossos e barbatanas, peles e pelancas, não se sabe. Dizem que os planta na areia para alimentar o que rasteja e se arrasta por baixo dela. Dizem que guarda para si os muito belos — uma lula luminosa, um marinheiro com uma espessa cabeleira dourada, de olhos azuis e brinco de lápis-lazúli, uma serpente marinha desgarrada — e os arruma num jardim de plantas aquáticas, só pelo prazer de olhar. Aqueles que a olham nada mais veem, e não voltam para contar como ela é.

#### HOMO HOMINI DEUS EST

A criança magra que vivia no tempo da guerra refletiu sobre como seria possível alguma coisa vir do nada. Na história contada na igreja de pedra, uma figura de avô que transpirava presunção passara seis dias deliciosos criando coisas — céu e mar, sol e lua, as árvores e as algas marinhas, o camelo, o cavalo, o pavão, o cão, o gato, o verme, todas as criaturas que na terra vivem para cantar para ele com vozes alegres, para lhe cantar louvores, enfim, como os anjos faziam sem cessar. E ele pusera os humanos em seus lugares e dissera a eles para não saírem dali e não comerem da ciência do bem e do mal. A criança magra conhecia muito bem as histórias de fadas para saber que



quando surge uma proibição numa história, ela só está ali para ser desobedecida. Os primeiros humanos estavam fadados a comer a maçã. As cartas do jogo estavam marcadas contra eles. O avô estava satisfeito consigo mesmo. A criança magra não encontrou ninguém com quem simpatizar nessa história. Exceto talvez a serpente, a quem não se pedira para ser usada como tentadora. A serpente queria apenas enrolar-se nos galhos das árvores.

Quem aparecia no início das histórias de Asgard?

*Na primeira era,  
Nada havia,  
Nem mar nem areia,  
Nem onda fria;  
Não havia terra,  
Nem céu no alto.  
Havia o abismo aberto  
e nenhuma relva crescia  
Em nenhum lugar.*

O abismo vazio tinha um nome, Ginnungagap, que a criança magra repetia sem parar, uma palavra maravilhosa. Esse abismo não era totalmente sem forma. Era delimitado pelos pontos cardeais. Ao norte ficava Niflheim, a terra das névoas, lugar frio e úmido de onde irrompiam, rugindo com violência, doze correntes de água gelada. Ao sul ficava Muspelheim, a região quente, onde o fogo causticava e fumegava. Icebergs haviam vindo de Niflheim e derreteram, virando vapor com a baforada quente de Muspelheim. No redemoinho do caos, esguichos e respingos

foram moldando uma forma humana, o gigante Ymir, ou Aurgelmir, cujo nome quer dizer “argila fervente” ou “o que grita com voz rascante”. Ele foi feito, diziam alguns, do puro barro branco com o qual as Norns alimentavam Yggdrasil. Era imenso: era tudo, ou quase tudo. A criança magra o viu de braços abertos, todo fulgurante, sem rosto por alguma razão, sua cabeça feito um globo rochoso.

Havia outra criatura em Ginnungagap, uma vaca enorme, que produzia leite constantemente enquanto lambia o sal das rochas de gelo. Ymir alimentava-se daquele leite. A criança magra não conseguia imaginar como, sendo ele daquele tamanho todo. Ymir era o pai dos Hrimthurses, os gigantes do gelo, que brotavam de seu corpo. Na concavidade entre seu braço esquerdo e seu tronco, formavam-se criaturas, machos e fêmeas; os pés dele enroscaram-se um no outro e geraram um ente do sexo masculino. Enquanto isso, a vaca imensa, que diligentemente lambia o sal com sua língua quente, descobriu primeiro o cabelo encaracolado, depois a carne-geada entorpecida de outro gigante, Burr, que gerou outro, Bor, que encontrou em algum lugar (onde?, pensava a criança magra, a cabeça empanturrada dos gigantes que abarrotavam Ginnungagap) uma gigante chamada Bestla, que deu à luz três filhos, os primeiros deuses, Odin, Wili e We.

Esses três se lançaram sobre Ymir, o mataram e esquartejaram.

A criança magra tentou imaginar isso. Haveria uma possibilidade, caso ela reduzisse tudo de tamanho, de modo

que Ginnungagap e todo o seu conteúdo se assemelhassem a uma bola de vidro grosso, dentro da qual a bruma voasse em fiapos, e o homem de barro estaria esparramado no espaço, o corpo rebrilhando de geada. Os primeiros deuses caíram de surpresa sobre esse homem e o dilaceraram com unhas, dentes, foices, ganchos, com o quê mais? Eles o despedaçaram membro por membro, essa frase ela conhecia bem. Eles não tinham rostos, não eram pessoas, esses três deuses, moviam-se rapidamente, como sombras negras, como se fossem homens-ratos, esfaqueando e escarafunchando. Esse primeiro ato dos novos deuses deu-se em três cores, as primeiras que os humanos veem e às quais dão nomes: negro, branco e vermelho. O Abismo era negro, de muitos tons de negro, densos e finos, brilhantes e tenebrosos. O grande homem de gelo era branco, exceto em certas partes suas que produziam sombras de um roxo esbranquiçado, as axilas, suas narinas monstruosas, atrás de seus joelhos. Os novos deuses retalhavam e riam. O sangue jorrava das feridas que eles faziam, escorria do pescoço de Ymir pelos ombros abaixo, descia como um traje quente por cima de seu peito e flancos, fluía, fluía, enchia a bola de vidro com uma correnteza de líquido carmesim e inundava o mundo. Era inestancável, era a vida que estivera nele debaixo do barro e do gelo e que se esvaía em morte. Havia uma história no livro *Asgard* de que a criança magra não gostava, sobre um gigante chamado Bergelmir, que construiu um barco, sobreviveu ao dilúvio e se tornou o ancestral dos outros gigantes. Ela não gostava da história porque o escritor alemão dizia que talvez fosse uma influência da história de Noé e o Dilúvio. Ela queria manter esse conto separado do outro.