

OS ELEMENTOS (TRANS)CULTURAIS DO VAFPRÚÐNISMÁL: DO GALDR
AO TIETÄJÄ FINO-CARELIANO

THE (CROSS)CULTURAL ELEMENTS OF VAFPRÚÐNISMÁL: FROM GALDR
TO THE FINNO-KARELIAN TIETÄJÄ

Victor Hugo Sampaio Alves¹

Resumo: Partindo do poema éddico *Vafprúðnismál*, propomos analisar os possíveis contextos e elementos culturais que o permeiam e aos quais ele faça provável remissão. Para isso, investigaremos o motivo mitológico da disputa de sapiência entre Óðinn e o gigante Vafprúðnir, apontando um paralelo na mitologia fínica, incarnado respectivamente nas figuras de Väinämöinen e Joukahainen, e apontando como ambos os casos sugerem uma ligação entre esse motivo narrativo com gêneros de magia, como o galdr na Escandinávia medieval e os tietäjät da Finlândia e Carélia modernas. Nossa abordagem comparativista é ancorada na perspectiva da mitologia como prática discursiva e cultural, manifesta por meio de uma matriz simbólica.

Palavras-chave: Vafprúðnismál; Óðinn; Väinämöinen; Poesia eddica; Tietäjä

Abstract: Choosing the eddic poem *Vafprúðnismál* as a starting point, our aim is to analyze the possible cultural contexts and elements to which the poem may allude to. In order to achieve such a thing, we are going to specifically investigate the mythological motif of the wisdom contest between Óðinn and the giant Vafprúðnir, not without pointing to a parallel in Finnic mythology, played by Väinämöinen and Joukahainen respectively. We are also going to demonstrate how there is a connection in both cases with magical practices; the galdr in Medieval Scandinavia and the tietäjä institution from finno-karelian traditions. Our perspective approaches mythology as a discursive and cultural practice that manifests itself through a symbolic matrix.

Key-words: Vafprúðnismál; Óðinn; Väinämöinen; Eddic Poetry; Tietäjä

Introdução

Quando nos perguntamos se os poemas éddicos de fato representam aspectos da religião escandinava pré-cristã, ainda não há consenso. De um lado, há quem defenda a

¹ Mestre e doutorando em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba. Membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE) e do CIMEEP (Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicos). E-mail: victorweg77@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1606-7819>



validade desses poemas como sendo detentores de genuínas matrizes pré-cristãs, adotando o referencial da literatura oral ou das teorias da performance oral e da dramatização das narrativas. De outro lado, há um ceticismo reticente em relação à origem e difusão dos poemas, argumentando não existirem evidências de sua circulação na Escandinávia pré-cristã e tampouco uma relação clara entre eles e a religiosidade pagã, enxergando-os mais como produtos da Idade Média Central e, conseqüentemente, questionáveis enquanto fontes primárias fidedignas para o estudo da mitologia escandinava (Langer, 2015a, p. 148).

Essa discussão torna-se ainda mais delicada por ser quase impossível discutir a validade da *Edda Poética* como um todo, tomando-a por um *corpus* homogêneo, ao invés de se pensar e analisar cada poema e seu contexto histórico-cultural separadamente. Os poemas que a compõem foram compostos por diversos autores, em diferentes períodos e em diferentes regiões, abarcando da Islândia à Germânia continental, passando pela Península Escandinava e pelas Ilhas Britânicas. A discussão em torno da origem ou o berço mitológico/pré-cristão dos poemas éddicos é um assunto extremamente complexo, e “estabelecer quanto do material narrativo encontrado nos poemas mitológicos pode ser propriamente chamado de escandinavo é uma questão a ser deixada para os estudiosos de mitologia comparada” (Bellows, 2004, pp. xviii).

Mantendo esses pontos em mente, analisaremos especificamente o poema *Vafþrúðnismál*, buscando a fundo seus possíveis contextos culturais que, conforme veremos, são indissociáveis da figura de Óðinn e seu lugar na mitologia escandinava, que de certa forma ditam a leitura do poema de outra perspectiva. Seguindo essa chave de leitura, mostraremos como o *Vafþrúðnismál* pode ter estado relacionado ao gênero de magia do galdr, e elencaremos também seu contexto transcultural, indicando a ocorrência de um paralelo de motivo narrativo recorrente na mitologia fínica, representado na figura de Väinämöinen e no contexto mágico-cultural dos tietäjät.

Primeiramente, definiremos nossa abordagem comparativista e nosso viés acerca da mitologia; em seguida, exploraremos o *Vafþrúðnismál* propriamente dito para depois apontarmos seu paralelo na mitologia fínica e, por fim, sublinharemos os prováveis berços culturais dessas narrativas mitológicas, indicando também uma conexão histórica entre as duas tradições.

Nossa perspectiva metodológica

Empregamos a palavra comparativismo² para remeter a um tipo específico de análise e ao modo como propomos nos aproximar do problema a ser investigado. O termo revela nossa abordagem em torno do fenômeno cultural que será analisado, e que, para que as perguntas por nós levantadas sejam ao menos potencialmente respondidas, precisará ser posto em comparação com possíveis fenômenos análogos cuja ocorrência se dá em outros contextos e/ou culturas. Sendo assim, por almejarmos uma leitura transcultural do *Vafprúðnismál* buscando por paralelos temáticos na cultura e mitologia fínica³, estaremos realizando um tipo de comparativismo que o historiador dinamarquês Jens Peter Schjødt (2017a, p. 5) cunhou como genético: trata-se de um tipo de comparação envolvendo dois povos que mantiveram contatos e intercâmbios culturais ao longo do devir histórico, influenciando reciprocamente um ao outro em inúmeras esferas possíveis. Essa comparação entre os escandinavos e fínicos também se encaixa no que o autor categoriza como “terceiro nível de comparação” (dentre quatro níveis por ele propostos), constituído justamente pela comparação entre os escandinavos e outras culturas. Outra etapa de nossa análise abarcará os possíveis contextos e panos de fundo culturais do *Vafprúðnismál*, investigando e apontando as ideologias, práticas e performances do mundo escandinavo dos quais o poema pode ser um retrato. Nesse momento estaremos realizando uma comparação de primeiro nível; ou seja, trata-se de uma comparação interna que leva em conta as diferentes fontes de que dispomos acerca da própria mitologia e religião escandinava pré-cristãs (*ibid.*, p. 72).

Faremos uso do método comparativo por acreditarmos, conforme defende Schjødt (2013, p. 52), ser este um método capaz de evidenciar elementos concretos nas mitologias e religiões pré-cristãs, atuando como importante ferramenta para auxiliar no entendimento e na reconstrução dessas experiências antigas. Além disso, o comparativismo também é uma alternativa interessante para quando precisamos lidar com fontes primárias questionáveis.

² É importante a ressalva de que, apesar de nos tempos atuais podermos falar de um “método comparativo” e o empregarmos dessa forma, no singular, não há a existência de um único método ou *modus operandi* para lidar com a comparação e leva-la adiante. Quando utilizamos essa designação referimo-nos, acima de tudo, à perspectiva do comparativismo, que meramente descreve o modo como o pesquisador da religião pretende se aproximar e se debruçar sobre as religiões que constituirão seu objeto de estudo (Stausberg, 2011, p. 34).

³ Dizemos “fínica” porque nossos paralelos remeterão para além dos finlandeses, abarcando também os territórios da Carélia e Íngria.



Seja no caso nórdico ou nos casos fínicos, nos deparamos com dois tipos de fontes primárias: fontes “nativas”, ou seja, aquelas produzidas por pessoas que realmente viveram no período pré-cristão, e as fontes “estrangeiras”, produzidas por pessoas oriundas de outras culturas e sociedades, ou então que já escreviam de um período histórico posterior, este já cristão (Schjødt, 2017b, p. 5-6).

Nossa abordagem da mitologia é pelo viés da prática discursiva e cultural, encarando-a como entidade meta-semiótica, ou seja, como um sistema de práticas, comportamentos e crenças, associados a “uma” mitologia específica, análoga a uma linguagem, e que se tornam, para seus praticantes, distinguíveis e reconhecíveis socialmente como sendo algo que lhes é “particular”. Conseqüentemente, indivíduos exibindo certos comportamentos, performances, práticas e que estejam alinhados/associados a certos símbolos são vistos como pertencentes a uma religião e visão de mundo específicas – por mais que pudesse não haver, nessas sociedades, uma palavra vernacular e êmica para designar a ideia de religião - (Frog, 2015, p. 35).

Isso nos leva a abordarmos a mitologia em termos de uma matriz simbólica. Esse termo concebe a mitologia como sendo mais do que um mero apanhado de estórias, tratando-a como um sistema complexo composto por diversos tipos de integrantes simbólicos, em conjunto às convenções que permeiam as suas combinações e interações em um ambiente cultural específico a ser analisado (*ibid.*, p. 33-34). Especialmente relevante para nós é um tipo de integrante simbólico dessa matriz categorizado como *motivo*. O motivo elenca sempre um verbo que coloca duas ou mais imagens (substantivos) em relação de interação – exemplo: Þórr (substantivo/imagem₁) pesca (verbo) Miðgarðsormr (substantivo/imagem₂) (*ibid.*, p. 41).

Mitologia e religião serão vistas como categorias distintas, embora complementares e indissociáveis. A mitologia atua de maneira análoga à linguagem, conferindo elementos como imagens, motivos, enredos e narrativas, juntamente das estruturas e convenções empregadas para a combinação entre esses diferentes elementos. Mantendo a analogia, é como se a mitologia fosse o equivalente ao léxico e à gramática disponíveis em uma língua. Já a religião é um registro de prática que se desenvolve num ambiente cultural determinado, por meio de uma transmissão intergeracional, abarcando não só a mitologia, mas também uma ideologia e visão de mundo. Em suma, a mitologia é um sistema de significação,



enquanto que a religião é a constelação de práticas e comportamentos que, em interface com essa mitologia, propiciam uma moldura fundamental de referência para identidade religiosa (*ibid.*, p. 35).

O *Vafþrúðnismál*

O poema *Vafþrúðnismál* (“Os dizeres de Vafþrúðnir”) é um dos inúmeros poemas éddicos que gira em torno da figura do deus Óðinn. Ele contém 55 estrofes, sendo que as duas primeiras consistem em uma parte introdutória na qual o deus busca conselhos de sua esposa Frigg a respeito de como se preparar para visitar o sábio gigante Vafþrúðnir; enquanto que as estrofes 7 a 19, por sua vez, ilustram uma batalha de sabedoria entre o gigante e Óðinn, passando por questões acerca do funcionamento do dia, da lua, da terra, da existência dos gigantes e de eventos cosmológicos como o Ragnarök (Langer, 2015b, p. 531).

As informações contidas nesse poema são essencialmente de cunho mitológico, sendo reveladas à audiência por meio dessa disputa de sapiência entre as figuras de Óðinn e Vafþrúðnir. Enquanto que o estilo e a métrica do poema remetem ao fim do século X, há indícios, em sua composição, de influências do eruditismo literário medieval, o que pode indicar que a composição do poema tenha sido tão tardia quanto o fim do século XII (Simek, 2007, p. 345). De qualquer forma, grande parte da tradição acadêmica alega que ele deva ser tratado como um produto cultural pós-Era Viking, tendo surgido e circulado em uma sociedade escandinava já convertida ao cristianismo.

Defendendo outra perspectiva, Terry Gunnell (2005, p. 96) aloca o *Vafþrúðnismál* e outros poemas éddicos escritos na métrica *ljóðaháttur* (a exemplo do *Grímnismál*, do *Skírnismál* e do *Fáfnismál*) como sendo pertencentes a um gênero performático específico, conectado diretamente à visão de mundo, mitologia e religião escandinava pré-cristãs e reveladores, portanto, de um teor altamente centrado em atividades ritualísticas e o conhecimento gnômico, mitológico e mágico. O *Vafþrúðnismál* seria, assim, fruto genuíno da visão de mundo e ideologia pagãs da Escandinávia. Outro aspecto que reforça essa posição é o fato de que, por conta de sua temática mitológica e cosmológica, tudo indica que o poema tenha sido uma das principais fontes de informação das quais Snorri Sturluson, provável autor da *Edda em Prosa*, teria feito uso. Esse fato favorece a hipótese de que sua composição realmente tenha ocorrido por volta do século X, tornando-o um dos poucos poemas mitológicos que teriam



sido escritos antes da época de Sturluson, juntamente do *Grimnismál* (Langer, 2015a, p. 531-532; Harris, 1985, p. 74-76).

Um importante elemento do *Vafþrúðnismál* é seu caráter ideológico: por meio dos temas mitológicos nele tratados há um enfoque nas questões cosmológicas e de organização do Tempo e Espaço, terminando por apontar a dominância e a posição central dos deuses *Æsir*. O fio argumentativo do poema consiste em alocar a devida posição dos três maiores grupos de seres – deuses, gigantes e humanos – em seus devidos lugares na organização cósmica de acordo com a cosmovisão nórdica, garantindo, assim, a supremacia dos deuses e o *status* de subordinado, cada um a sua maneira, dos homens e gigantes (Larrington, 2016, p. 64). Esse último fato também favorece a defesa de que o poema tenha sido um produto cultural genuíno da Era Viking. Com esses argumentos, temos evidência o suficiente para sustentar a hipótese de que a natureza mitológica e temática do *Vafþrúðnismál* incorporava elementos da cosmologia e visão de mundo pré-cristãs dos escandinavos, além de estar atrelado a práticas performáticas e ritualísticas. É extremamente necessário que se mantenham esses aspectos em mente durante a exploração que faremos aqui em torno dos contextos culturais do poema e de sua potencial transculturalidade.

O primeiro aspecto de *Vafþrúðnismál* digno de nota é o fato de que o duelo verbal por ele apresentado se diferencia, por exemplo, daquele que notamos em outro poema éddico, o *Hárbarðsljóð*. Neste último, Óðinn, disfarçado de barqueiro, engaja-se num duelo verbal contra seu filho, o deus Þórr, que retornava de uma jornada ao leste. Ele tenta, então, cruzar o rio, mas seu pedido é negado pelo balseiro (Óðinn), que começa a debochar de Þórr e a diminuí-lo, fazendo-o parecer um camponês brutamontes sem inteligência, coragem ou masculinidade. O poema em sua totalidade foca neste duelo que, por meio de diálogos, busca estabelecer quem sai vitorioso do debate como sendo o mais glorioso e dono de mais feitos (Simek, 2007, p. 130). Curiosamente, embora as palavras de Óðinn neste duelo verbal almejem caracterizar Þórr como tolo, o debate propriamente dito não gira em torno da sapiência e conhecimento superiores de Óðinn: muito pelo contrário, talvez visando destacar sua masculinidade em detrimento da de Þórr, Óðinn parece mais preocupado em descrever inúmeros de seus episódios amorosos (Alves, 2019, p. 174-176).

Já em *Vafþrúðnismál*, disfarçando-se de andarilho, Óðinn parte em busca do gigante *Vafþrúðnir* para testar sua própria sabedoria e, ao que parece, tentar descobrir algo a



respeito de seu próprio destino no momento do Ragnarök - a escatologia dentro da cosmovisão dos nórdicos -. Nesse duelo de sapiência, cada um deveria fazer perguntas a seu oponente até o momento em que alguém não soubesse a resposta e o outro fosse finalmente declarado vencedor. É curioso o fato de que as perguntas feitas pelo gigante dizem respeito a fatos mitológicos de certa forma simples, de caráter mais informativo⁴, enquanto que Óðinn elabora questões complexas a respeito do passado, presente e futuro da história do universo segundo a cosmovisão nórdica, o que culmina, claro, em perguntas sobre o Ragnarök⁵.

Quando decide finalizar o duelo e sair vencedor, Óðinn - que está disfarçado, lembremos, como o andarilho Gagnrad - pergunta ao gigante o que é que "o deus Óðinn" teria sussurrado ao deus Baldr no momento de seu funeral⁶. Como apenas o próprio Óðinn e mais ninguém sabia a resposta a essa pergunta, o deus sai do embate verbal vitorioso⁷. É interessante destacar que a vitória de Óðinn sobre o gigante não apenas consolida sua sabedoria e conhecimento como superiores, como também destaca seu próprio papel de importância na cosmovisão nórdica: foi por meio de uma pergunta envolvendo sua própria experiência passada, em um evento de importância definitiva, que o deus vence o debate. Ou seja, remetendo a si próprio e a seu papel no momento do funeral de Baldr - um evento desenrolado no tempo cosmológico -, Óðinn se prova o mais sábio. Embora Vafþrúðnir

⁴ Alguns exemplos são: "qual o nome do cavalo que traz/o dia aos homens?" (*Vafþrúðnismál*, 11); "qual o nome do cavalo que, do leste, traz a noite?" (*Vafþrúðnismál*, 13); "qual o nome do rio que divide a terra/dos filhos dos gigantes das dos filhos dos deuses?" (*Vafþrúðnismál*, 15); "qual o nome da planície onde batalharão/Surtur e os distintos deuses?" (*Vafþrúðnismál*, 17).

⁵ Óðinn pergunta: "responda-me, se seu conhecimento for o bastante/se você souber, Vafþrúðnir,/de onde vieram a terra e o céu acima de nós" (*Vafþrúðnismál*, 20); "diga me agora, Vafþrúðnir,/de onde veio a lua,/para que chegasse até os homens/e também o sol" (*Vafþrúðnismál*, 22); "quem era o mais velho entre os Æsires ou dos descendentes de Ymir/em dias passados" (*Vafþrúðnismál*, 28); "como ele [o gigante primordial Aurgelmir] teve filhos, aquele poderoso gigante,/se ele não se deitou com gigantes?" (*Vafþrúðnismál*, 32); "de onde veio Njörðr, até chegar entre os filhos dos Æsires,/ele governa muitos templos e santuários/mas não foi criado entre os Æsires" (*Vafþrúðnismál*, 38), dentre outros. Algumas das perguntas feitas por Óðinn que, dizem respeito ao Ragnarök, ainda que indiretamente, são: "quais humanos sobreviverão quando o famoso/Grande Inverno chegar entre os homens?" (*Vafþrúðnismál*, 44); "de onde virá o sol e chegará ao céu/quando Fenrir tiver destruído o que conhecemos?" (*Vafþrúðnismál*, 46); "quais Æsires reinarão sob as posses dos deuses/quando o fogo de Surtur estiver apaziguado?" (*Vafþrúðnismál*, 50).

⁶ "o que Óðinn disse ao ouvido de seu filho,/antes de montar a pira [funerária]?" (*Vafþrúðnismál*, 54).

⁷ Após descobrir que vinha disputando com o próprio Óðinn, o gigante diz: "Nenhum homem sabe o que você disse em dias passados;/ao ouvido de seu filho;/foi com a boca amaldiçoada/que eu falei de meu conhecimento a respeito do destino dos deuses;/eu venho disputando contra o próprio Óðinn em matéria de sabedoria;/você sempre será o mais sábio dentre todos os seres" (*Vafþrúðnismál*, 55).



também não seja completamente alheio a certos eventos cosmológicos e ter participado de alguns deles (*Vafþrúðnismál*, 35; 43), o poema claramente termina por atribuir a participação de Óðinn nesse aspecto como detentora de maior destaque justamente, ao que parece, por conta do fato de que o próprio evento cosmológico do qual ele participou fosse mais relevante⁸. Além disso, talvez o próprio Óðinn já soubesse de antemão que o gigante havia igualmente participado de eventos cosmológicos passados, mas que seus feitos superavam os dele em relevância; por isso, Óðinn pergunta a *Vafþrúðnir* a respeito da coisa mais antiga da qual ele conhecia ou *se lembrava* (*Vafþrúðnismál*, 34⁹).

A vitória de Óðinn sobre o gigante não apenas consolida sua sabedoria e conhecimento como superiores em relação a ele, como também reafirma seu próprio papel de importância na cosmovisão nórdica e no ordenamento do universo (Larrington, 2016, p. 64-66): foi por meio de uma pergunta envolvendo sua própria experiência passada, num evento de inegável importância cosmológica¹⁰, que o deus vence o debate. Ou seja, remetendo a si próprio e a seu papel no momento do funeral de Baldr, Óðinn se prova o mais sábio. A importância de vencer o duelo de sapiência e revelar seu conhecimento elevado a respeito dos fenômenos cosmológicos era tão grande que para isso o deus se valeu da própria autoridade e participação neles, tidos claramente por superiores em relação aos de *Vafþrúðnir*, o que parece sublinhar a seriedade com que Óðinn tratava o conhecimento e o saber a respeito das coisas. Assim, é possível notarmos a ocorrência de um motivo mitológico que definiremos, por ora, como sendo, ÓÐINN VENCE DUELO DE SAPIÊNCIA CONTRA GIGANTE. Exploraremos agora a ocorrência de um motivo análogo a esse no contexto fínico.

⁸ Nesse caso, o evento trazido em questão (a morte de Baldr) encontra-se diretamente ligado à narrativa escatológica escandinava, enquanto que o evento cosmológico do qual *Vafþrúðnir* participou, apesar de notável, parece ter sido posicionado pelo próprio poema como inferior. No caso, o gigante alega lembrar-se de Bergelmir, “muitos invernos antes da criação do mundo” (*Vafþrúðnismál*, 35) e de haver posteriormente “viajado entre todos os nove mundos” (*Vafþrúðnismál*, 43).

⁹ “Diga-me, essa oitava coisa, já que dizem que você é sábio/e você, *Vafþrúðnir*, sabe,/ qual a primeira coisa da qual você se lembra ou que você sabe ser a mais antiga,/ você, todo sábio gigante” (*Vafþrúðnismál*, 34).

¹⁰ Afinal, a morte de Baldr é o evento cosmológico que precede o Ragnarök.



A Kalevala e a poesia fino-careliana

A *Kalevala*¹¹, epopeia do povo finlandês, foi escrita pelo médico finlandês Elias Lönnrot a partir da coleta de materiais que ele fez entre os anos de 1828 e 1844, ao longo de onze viagens¹² para províncias do norte e do leste finlandês, e principalmente na região da Carélia (Honko, 1990a, p. 9). O material que viria a ser coletado por Lönnrot consistia em *runosongs*, parte inestimável do folclore da tradição oral de então¹³, as quais ele coletou diretamente dos cantores das comunidades¹⁴ que visitava, geralmente iletrados e que haviam

¹¹ Existem, na verdade 5 versões diferentes da *Kalevala*. As duas primeiras, coletadas e organizadas em 1833, não foram publicadas na época, mas apenas posteriormente, em 1891. A primeira delas continha algumas *runosongs* a respeito de Väinämöinen, Lemminkäinen e alguns poemas do ciclo do “frequentador de casamentos”, possuindo 3.191 versos. A segunda consistia em uma *Coleção de Poemas sobre Väinämöinen*, contendo 5.052 versos e agora apresentando a divisão em 16 cantos. Essa versão é conhecida, hoje, como a *Proto-Kalevala*. Em 1834-1835, surge a coleção *Canções Antigas da Carélia a respeito dos Tempos Antigos do Povo da Finlândia*, chamada também de *Kalevala Antiga*, que apresentava 32 cantos e 12.078 versos. Finalmente, em 1849 é publicada a *Nova Kalevala*, agora contendo impressionantes 50 cantos e 22.795 versos. A versão que chegou até nós nos dias de hoje, se consolidou e é amplamente discutida e analisada é justamente a *Nova Kalevala*, conhecida simplesmente por *Kalevala*. Em 1862 foi publicada também uma versão reduzida a 9.732 versos para leituras do público infante-juvenil em escolas (Frog, 2014, p. 383).

¹² Além de terem sido usados na composição da *Kalevala*, os poemas compilados por Lönnrot nessas viagens foram publicados na íntegra, sem alterações, no material *Suomen Kansan Vanhat Runot* (1908-1948).

¹³ *Runo* era um termo êmico, tanto das tradições finlandesas quanto carelianas, para designar a poesia ou canção tradicional. A partir do século XVII, a palavra *runo* aparentemente começou a ser adotada para designar, em latim, o poemas tradicionais da Finlândia (*runa, runo*) e manteve-se sendo utilizada em palavras compostas também no idioma finlandês (*runo-nuotti* = melodia runo) e no sueco (*runewijsor* = canções runo). Posteriormente, no século XVIII, o termo *runo* passa a ser adotado de forma mais ampla para designar todos os tipos de poema compostos em métrica fínica (Kallio, Frog & Sarv, 2017, p. 149). A *runosong* é uma tradição poética comum a inúmeros dos povos fínicos: esse sistema poético difundido amplamente entre esses povos detinha uma multifuncionalidade surpreendente e, apesar de se manifestar acima de tudo em canções, também é encontrado em provérbios, charadas, canções de ninar, encantamentos e lamentos. As propriedades poéticas que caracterizam a tradição das *runosongs* fínicas são a métrica trocaica (alternação entre posições de verso fortes e fracas) com quatro posições fortes por verso, e uma persistente ocorrência simultânea de aliteração e paralelismo, semanticamente vinculadas. Na região estoniana, o termo popular para essas canções é *regilaul* (Sarv, 2015, p. 6). Evitamos a tradução de *runo* como *runa*, tanto para manter acessível o vernáculo que designa essa tradição, quanto para evitar confusões em relação ao que o termo “runa” designa no mundo germânico-escandinavo, algo que difere completamente do que encontramos no universo fínico.

¹⁴ Não havia uniformidade no *habitus* dos cantores rúnicos que forneceram material épico a Lönnrot: alguns deles se alinhavam aos ideais do vocalista: classe envolvida com o entretenimento fortificador dos laços comunitários, embora também preservadora de temáticas tradicionais; e o vidente, preocupado com a aplicação de conhecimentos mitológicos e encantamentos capazes de afetar a comunidade. A diferença entre ambos era perceptível nas canções a nível temático (o cantar do vidente priorizava os acontecimentos mitológicos envolvendo divindades e o emprego de metáforas



memorizado todo seu repertório. Fortemente inspirado e influenciado pelas ideias do Romantismo, sobretudo conforme postas pelo alemão Johan Gottfried Herder, e adotando o caminho pavimentado anteriormente por Sjögren (que também chegou a coletar *runosongs*), Lönnrot partiu em busca das *runosongs*. No contexto de emancipação político-cultural da Finlândia, que buscava a valorização e o resgate da identidade e das tradições genuinamente finlandesas, em oposição a tudo o que era russo e principalmente sueco¹⁵, as *runosongs* passaram a ser vistas como as detentoras máximas desse conhecimento ancestral e antigo, acreditando que nelas residia a pura e genuína voz do povo finlandês (Pentikäinen, 1999, p. 18).

Apesar de ter sido inspirada e composta por materiais folclóricos e mitológicos registrados diretamente dos cantores tradicionais, a *Kalevala* contém inúmeras alterações, acréscimos, interpolações e junções da parte de Lönnrot, sendo por isso um material literário autoral que não pode ser lida como sendo fiel às tradições e à mitologia finlandesa pré-cristãs, além de seu caráter tardio e a agenda política de seu autor (Frog, 2014, p. 384-385; Honko, 1990c). Nesse sentido, a comparação de certos temas, motivos e narrativas encontrados na *Kalevala* com a poesia kalevalaica¹⁶ coletada em outras regiões – como na

sobre o outro mundo); o comportamento corporal durante a performance; os registros de linguagem específicos, léxico e arcaísmos (Siikala, 2000, p. 258-262).

¹⁵ A contextualização histórica do período atravessado pela Finlândia do século XIX, os impactos do Romantismo e o modo como isso está refletido na *Kalevala* e na coleta de Lönnrot são contempladas em Honko (1990b), Wilson (1976), Tolley (2013) e Alves (2020a).

¹⁶ Os termos “poesia kalevalaica” e “métrica kalevalaica” são comumente empregados para se referir à forma comum, observada dentro do Fínico Nortenho, do tetramétrico fínico e da poesia feita nesses moldes poéticos – apesar de o termo também poder ser empregado para se referir ao tetramétrico fínico de maneira geral -. Apesar de seu nome, essa poesia antecede a *Kalevala* e teve seu nome derivado anacronicamente à partir da obra de Lönnrot, que se baseou em diversas poesias orais na métrica tetramétrica fínica. Em termos históricos, se tratava de um tetramétrico trocaico stichico que apresentava limites especiais no posicionamento das sílabas tônicas e é caracterizado pelo uso de aliteração e paralelismo. Essa forma poética foi empregada em uma miscelânea de gêneros, incluindo desde poesia épica, versos líricos, encantamentos, provérbios e até charadas. A poesia kalevalaica manteve-se mais preservada na Carélia e na Finlândia Oriental, onde esse tipo de verso costumava ser composto por apenas duas a quatro palavras, o que contribuiu para que se cristalizassem de modo a se tornarem uma espécie de fórmula. Em oposição ao longo formato épico, caracterizado pela “composição em performance” (na qual o performista narra uma história fazendo uso do idioma em modo formulaico), os épicos kalevalaicos costumemente tinham de 75 a 300 versos, variando de acordo com região e possibilidades de enredo. Eles circulavam, então, como canções ou poemas reconhecíveis, compostos pelo que pode ser chamado de uma macro-fórmula, conjuntos de fórmulas e outros vocabulários que formam uma variedade de versos, similares a estrofes, que expressam



Carélia e na Íngria- nos auxilia a esclarecermos se estamos diante de uma empreita autoral de Lönnrot, ou se de fato identificamos conteúdos mitológicos legítimos.

No caso finlandês, a batalha de sapiência se dá entre o deus Väinämöinen – que possui, na mitologia fínica, o status semelhante ao de Óðinn – e um jovem chamado Joukahainen. O contexto situacional que desemboca no duelo é relativamente diferente. O canto III da *Kalevala* se inicia glorificando Väinämöinen, dizendo que ele passava seus dias cantando e recitando profundas canções sobre a origem das coisas e a respeito de tempos imemoriais, elencando coisas que nem os homens entendiam¹⁷. Com isso, a fama das habilidades e do conhecimento de Väinämöinen cresciam exponencialmente¹⁸ até chamarem a atenção de Joukahainen, um jovem sámi¹⁹ também muito versado na arte de conhecer as origens das coisas. O jovem decide, então, partir ao encontro de Väinämöinen para desafiá-lo. Num certo dia, Väinämöinen vinha conduzindo seu trenó²⁰ por uma trilha de seu distrito, quando surge, vindo do caminho oposto e em sua direção, o jovem Joukahainen. Ao se aproximarem, ele tranca o caminho de Väinämöinen e lhe impede a passagem. Väinämöinen argumenta que, como o rapaz era mais jovem, deveria mover-se para o lado e permitir sua passagem, mas o jovem se recusa e o convoca para o desafio, dizendo que aquele que se provasse mais sábio teria o direito de passar primeiro.

Quando o jovem começa a se vangloriar por saber o nome de diversas montanhas e árvores, Väinämöinen o humilha, dizendo que aquele é um conhecimento infantil, e desafia Joukahainen a discorrer sobre as grandes origens das coisas²¹. Ele começa, então, a descrever

unidades de narrativa com essa mesma macro-fórmula utilizada em épicos, na poesia lírica e assim por diante (ver Frog, 2016).

¹⁷ Onde já notamos a sabedoria e a arte das palavras atribuídas como traços característicos de Väinämöinen: “Ele cantava dia após dia, noite após noite, recitando/as lembranças de tempos antigos,/essas profundas canções sobre a origem das coisas/sobre as quais nem todas as crianças cantam,/nem mesmo os homens entendem” (*Kalevala*, canto III).

¹⁸ “As notícias chegam até longe, espalhando-se rapidamente/a respeito do cantar de Väinämöinen,/de sua habilidade” (*Kalevala*, canto III).

¹⁹ Na *Kalevala*, Joukahainen é chamado de “lapão”, nome antigo conferido aos povos de etnia sámi. É interessante notar que na epopeia de Elias Lönnrot esta identidade étnica seja atribuída a Joukahainen, embora nos registros de canções kalevalaicas isso nem sempre seja posto.

²⁰ O duelo entre Väinämöinen e Joukahainen pode ser interpretado como um confronto entre dois xamãs. A própria cena que abre o confronto, na qual Väinämöinen conduz seu trenó, pode ser uma referência a esse tipo de disputa: entre inúmeros povos siberianos, “conduzir” é um verbo frequentemente usado para se referir ao comportamento extático dos xamãs (Siikala, 2002, p. 272).

²¹ “Fale de assuntos distintos, das profundas origens das coisas” (*Kalevala*, canto III).



sobre a origem do ferro, da água, do fogo, das montanhas e das árvores, até o momento em que Väinämöinen o instiga a dizer mais, e assim o jovem diz se lembrar do dia em que estava arando o fundo do mar primordial, e que estava presente quando a terra, o céu e seus pilares foram criados²². Väinämöinen o acusa de estar mentindo, dizendo que ninguém nunca havia visto Joukahainen realizando nenhum daqueles feitos. Como o jovem continua a desafiar o demiurgo, incitando-o ao embate, Väinämöinen fica indignado com a leviandade com a qual as palavras estavam sendo tratadas e decide, assim, arremessar Joukahainen no pântano e deixá-lo afundar: Väinämöinen recita palavras mágicas que arremessam o desafiante nas águas movediças e traiçoeiras de um pântano²³. Este relato sobrevivente na *Kalevala* é relativamente curto no que diz respeito à parte do duelo verbal em si: Väinämöinen se recusa a duelar e não demonstra, assim, a seu opositor o conhecimento que detinha sobre a origem das coisas, mas é justamente por meio da recitação de palavras mágicas, ou seja, por seu conhecimento e pela verbalização deste – no formato de performance verbal –, que a ameaça do jovem é neutralizada e o duelo é vencido por Väinämöinen, que conhece as palavras para fazê-lo.

Esse duelo verbal é muito mais explícito em outras duas versões do mito, que acabam, portanto, aproximando-se mais da natureza do *Vaſſprúðnismál*. Uma delas foi registrada na República da Carélia, na região de Arcangel (*Kilpalaulanta I*, ou, *A disputa de cantos I*), em 1825, e a outra, no território da Íngria (*Kilpalaulanta II*, *A disputa de cantos II*), no ano de 1883. O próprio nome decidido pelos folcloristas já nos aponta o teor desses cantos. Em ambos, o contexto que dá surgimento à disputa é o mesmo. Na primeira versão, após Joukahainen se gabar de alguns de seus conhecimentos, Väinämöinen, logo em sua primeira resposta, disse que estava, ele mesmo, no momento de criação dos principais elementos do

²² “Eu me lembro do tempo em que estava arando o mar,/vasculhando o fundo do mar, cavando fundos buracos para os peixes/aprofundando as profundezas da água,/colocando as vitórias régias em seus lugares/passando por desfiladeiros/empilhando blocos de pedra. Eu era o sexto homem e a sétima pessoa,/quando estavam criando esse mundo/fabricando os céus,/erguendo os pilares do céu, trazendo o arco íris,/guiando a lua, ajudando o sol, organizando a Ursa Maior, preenchendo os céus com estrelas” (*Kalevala*, canto III).

²³ “O velho Väinämöinen se irritou, se injuriou e sentiu-se humilhado. Ele começou a cantar, passou a recitar (...). Lagos espirraram suas águas, a terra tremeu/montanhas de bronze tremularam/ pedaços fortes de pedra racharam-se/rochedos voaram/rochas na baía partiram-se./(...)Ele condenou o jovem Joukahainen, cantou para que ele fosse arremessado no pântano até seu lombo/preso nas águas até a virilha, contido no charco até seus braços” (*Kalevala*, canto III).



cosmos, conhecendo-os não só melhor do que Joukahainen, mas tendo deles participado²⁴. Na segunda versão há uma inversão interessante, pois é Väinämöinen quem desafia o jovem e dá início ao embate, dizendo que aquele que se lembrasse de mais fatos do tempo passado venceria²⁵. Novamente, como o próprio Väinämöinen havia estado presente em tempos imemoriais e no momento da criação do universo ele sabia, em detalhes, a respeito de tudo, e acaba saindo vencedor²⁶. Assim, identificamos a ocorrência do motivo VÄINÄMÖINEN VENCE DUELO DE SAPIÊNCIA CONTRA JOUKAHAINEN.

Os elementos transculturais do *Vafþrúðnismál*

Nossa proposta de leitura do poema *Vafþrúðnismál* é ancorada especificamente nesse motivo retratado pelo poema, ou seja, primeiramente, na disputa de sapiência entre um tipo específico de divindade, e em segundo lugar na performance e expressão verbal deste saber. Isso não significa que nosso recorte abarque os possíveis contextos culturais do poema em sua totalidade, e muito menos que não haja outros aspectos seus que necessitem ser explorados. Faremos alguns apontamentos acerca dos paralelos entre as duas tradições e exploraremos brevemente os contextos culturais que, em suas respectivas mitologias e religiões, possam ter operado como panos de fundo culturais desses motivos poéticos. Por fim, evidenciaremos uma ponte potencial entre as duas tradições.

Os paralelos estruturais e temáticos entre os exemplos finlandeses e o *Vafþrúðnismál* são, de maneira resumida: 1) em ambos o protagonista é um deus que, em sua respectiva

²⁴ “Os vales fui eu quem levantei/as montanhas fui eu quem montei/os buracos para peixes fui eu quem cavei:/eu fui o homem entre homens, lá/o sétimo entre heróis/carregando os arcos do céu/erguendo o pilar do céu/preenchendo os céus com estrelas/organizando a Ursa Maior” (*Kilpalaulanta* I, 5, FFPE 10). Curiosamente, na Kalevala, Lönnrot escolheu colocar estas palavras, embora com alterações, como sendo proferidas por Joukahainen, no momento em que mentia durante o duelo contra Väinämöinen.

²⁵ “O velho Väinämöinen disse a Joukahainen: ‘Façamos uma disputa de cantos/e uma competição de recitações: aquele que se lembrar de mais/permanecerá na estrada/e aquele que se lembrar menos/se retirará da estrada’” (*Kilpalaulanta* II, 6, FFPE 11).

²⁶ “O velho Väinämöinen disse a Joukahainen: ‘Ei, jovem Joukahainen!/Você se lembra do tempo em que/um cepo brotou do mar/a água saltou da enchente/maças rolaram pela água/maças havia em todos os galhos/e amêndoas havia em todas as árvores?’” (*Kilpalaulanta* II, 2, FFPE 11); “O velho Väinämöinen disse a Joukahainen: ‘Ei, jovem Joukahainen!/Você se lembra do tempo em que/os oceanos foram arados/foram lavrados, semeados/quando as pedras batiam, juntas/quando os dólmens foram empilhados/quando as ondas deram lugar à terra? Os oceanos foram por mim cavados/as raízes dos cepos por mim plantadas/as pedras por mim reunidas/e os dólmens por mim empilhados’” (*Kilpalaulanta* II, 4, FFPE 11).



mitologia, ocupa uma posição de significância no que diz respeito à regência e poder oriundos do conhecimento, da sabedoria e da magia; 2) os inimigos, nessas narrativas, são também conhecedores da magia, embora a eles seja atribuída um peso identitário de alteridade (Vafþrúðnir é um gigante, Juokahainen era, na *Kalevala*, um jovem sámi); 3) o duelo verbal é destinado a provar a sapiência e o conhecimento superiores de um dos competidores; 4) nos dois casos a vitória se dá não somente por meio da constatação de um conhecimento superior por parte de Óðinn e Väinämöinen, mas ela é conquistada também por meio da remissão a eventos cosmogônicos nos quais estes haviam estado presentes e participado, enquanto que seus adversários não. Portanto, a sabedoria colocada em questão nesses mitos não é nada ordinária; ela remete ao conhecimento das propriedades mitológicas e mágicas do mundo. Óðinn e Väinämöinen são ambos os primeiros magos entre os deuses e, ao que parece, do próprio cosmos, e regem, por isso, o conhecimento sobre tudo o que é secreto e mágico (Siikala, 2002, p. 273).

Na mitologia escandinava, Óðinn é uma figura central nas iniciações guerreiras e, além disso, é também o grande feiticeiro entre os deuses (Schjødt, 2008, p. 173-217; 352-354) e a maioria de seus mitos o descrevem ou como estando constantemente adquirindo conhecimento numinoso, ou então concedendo-o a seus heróis (Schjødt, 2013, p. 12). De qualquer forma, o que sabemos é que Óðinn está intimamente ligado à magia e ao conhecimento, e que o deus é capaz de assumir a forma de pássaros ou outros animais²⁷ para viajar a outros mundos enquanto seu corpo ficava em transe (*Ynglinga saga* 7); na prática da magia, Óðinn é supremo (Davidson, 1994, p. 77). Óðinn também era o deus da poesia no sentido concreto do termo; na *Ynglinga saga* 6 é dito que o deus falava apenas em versos poéticos²⁸, além do episódio no *Skáldskaparmál* 4-6²⁹, no qual Óðinn rouba o Hidromel da Poesia (skáldskapar mjaðar, “hidromel poético”, ou Suttungmjaðar, “hidromel de Suttungr”) do gigante Suttungr e acaba, em forma de águia, distribuindo-o aos deuses e homens como sendo o dom da inspiração poética (Turville-Petre, 1975, p. 35-36).

²⁷ Hilda Ellis Davidson afirma que a transformação de Óðinn em pássaro, o *shapeshifting*, seja por si só um traço xamânico (1994, p. 77).

²⁸ “Tudo o que ele [Óðinn] dizia era em rimas, do modo como [é composto aquilo que hoje é chamado poesia]” (*Ynglinga saga* 6).

²⁹ Há referências a essa narrativa também no poema éddico *Hávamál* 104-110, embora de maneira mais alusiva e contendo algumas diferenças, e em alguns poemas escáldicos do século X (Langer, 2015d, p. 247).



Na mitologia fínica, Väinämöinen era a figura primordial do vidente e possuía poderes excepcionais (Tolley, 2009, p. 83; Siikala, 2002, p. 210). Mesmo com todas as variações diacrônicas e regionais a respeito do modo como o deus era visto e percebido nas tradições vernaculares, sua sabedoria manteve-se como traço caracterizador constante (Haavio, 1991, p. 213-219). O Väinämöinen das poesias e canções folclóricas performa diversos atos: cria o mundo, entra em estado extático, toca músicas maravilhosas no kantele³⁰ e até mesmo navega no centro de um turbilhão aquático (*bid.*, p. 230). Alguns desses traços não desapareceram quando o deus foi transposto por Lönnrot para a *Kalevala*, tendo preservado sua origem sobrenatural, seus poderes mágicos, suas empreitas xamânicas e suas habilidades musicais e poéticas (Eliade, 2011, p. 34). Em suma, Väinämöinen é uma divindade que manifesta traços heroicos e xamânicos; assim como Óðinn, Väinämöinen está em constante e incessante busca pela sabedoria e pelas práticas mágicas, que o motivam a realizar jornadas para o reino dos mortos visando a obtenção desse saber (Alves, 2020b, p. 384).

Se, para Óðinn, a importância das palavras e da poesia era tal a ponto de se aventurar pelas perigosas terras de Jötunheimr - habitada pelos inimigos dos deuses, os gigantes - para adquirir o Hidromel da Poesia, Väinämöinen tem um feito semelhante. Certa vez, ao fazer uso de seu conhecimento e de suas palavras mágicas para a construção de um barco, o deus acaba esquecendo-se de quais seriam as três últimas delas. Após se valer de alguns artifícios para tentar trazê-las à memória, todos sem êxito, Väinämöinen vai até o mundo dos mortos para buscar as palavras com Antervo Vipunen³¹, que é ressuscitado por Väinämöinen (*Sanat I, A Magia I, FFPE 28*). Essa narrativa não apenas nos mostra a importância simultânea das palavras e do conhecimento, ambos tido por mágicos e sobre regência de Väinämöinen, como também fazem alusão ao xamanismo: o encontro com um xamã ancestral já falecido é um tema reminescente dos rituais de iniciação xamânica. Nesse caso existem novamente paralelos com a mitologia escandinava, quando Óðinn viaja ao mundo dos mortos para acordar uma vólva clarividente e obter informações em *Baldrs Draummar* (Siikala, 2002, p. 307-308).

³⁰Instrumento fino-careliano de cordas, semelhante a uma pequena harpa. O kantele era frequentemente tocado por Väinämöinen ao longo da *Kalevala* e também nas poesias fino-carelianas.

³¹ Há variações na grafia, como Antero Vipunen.

Tudo indica que, nas mitologias escandinava e fínica, a familiaridade a respeito das origens das coisas existentes no universo era demonstrativa de um vasto conhecimento. Esse conhecimento conferia poder de atuação e agência, por parte daquele que era o sábio, sobre as coisas e fenômenos do mundo circundante (Stark, 2006, p. 168-172). Assim como Väinämöinen e Joukahainen da mitologia fínica, Óðinn e Vafþrúðnir competiram para descobrir quem sabia mais sobre os eventos de criação do cosmos. Ambos Väinämöinen e Óðinn se provam os mais sábios em seus respectivos debates, saindo vencedores: eles o conseguem não apenas por elencarem eventos cosmológicos nos quais tiveram participação direta – ao contrário de seus oponentes –, mas porque são, os dois, divindades que personificam de modo máximo e exemplar, a sabedoria, a magia, a poesia e o dom das palavras. Além disso, tanto nos mitos de Väinämöinen quanto nos de Óðinn há uma busca contínua por elevação e ampliação desse conhecimento (Siikala, 2002, p. 90; 173-174).

Por sua vez, os gigantes desempenham papéis importantes na mitologia escandinava, ocupando frequentemente as narrativas míticas, ora como expressão da origem cósmica ou das manifestações da natureza, ora interferindo na genealogia de várias das divindades; eles podem encarnar tanto valores positivos quanto caóticos (Langer, 2015c, p. 209). Especialmente nos mitos envolvendo Þórr, as gigantas se manifestam como agentes simbólicos das forças do caos (Lindow, 2001, p. 290). Na visão de mundo escandinava, os gigantes também eram imagens receptivas à atribuição da alteridade e, por isso, os povos fínicos eram vistos em conexão com os gigantes³², especialmente os sámis. É muito provável que os julgamentos e percepções dos escandinavos medievais a respeito dos povos fínicos, seus habitats e a magia que os caracterizava tenham sido canalizados na imagem dos gigantes, que em diversas fontes acabam também sendo associados aos poderes mágicos – como as ilusões criadas por Utgarða-Loki contra Þórr, no *Gylfaginning* 45-47- e como vivendo em lugares frios e ermos (Tolley, 2009, p. 60).

Na tradição kalevalaica, a disputa entre Joukahainen e Väinämöinen possui como pano de fundo temático o duelo entre dois xamãs, influência que teria chegado à Finlândia por meio dos sámis. A diferença é que, ao adentrar na tradição vernacular finlandesa, a

³² Tolley (2009, p. 59) enxerga uma relação de analogia entre as fontes escandinavas medievais que relatam casamentos entre sámis e noruegueses (*Haralds saga ins hárfagra* 32; *Snæfríðrápa*) e as narrativas mitológicas em que os gigantes tentam forçosamente se casarem com deusas (por exemplo, Þrymr e seu plano para se casar com Freya no *Þrymskviða*).

disputa xamânica, originalmente feita no plano espiritual entre os xamãs combatentes, passou a ser conduzida por meio das palavras, verbalmente, e girando em torno do conhecimento (*ibid.*, p. 469-470). Isso também terminaria por atribuir à figura de Joukahainen um registro de alteridade e rivalidade: assim como em *Vafþrúðnismál*, Óðinn encarou na figura do gigante Vafþrúðnir um adversário à altura, oriundo de uma raça antagônica, relacionada à magia (Joukahainen, por sua vez, era sámi), mas consegue se provar mais sábio, como Väinämöinen também o fez diante da disputa contra Joukahainen – terminando, inclusive, por arremessá-lo no pântano com suas palavras mágicas-.

À primeira vista, pode parecer que estamos tratando de alteridades distintas: a alteridade cosmológica de Vafþrúðnir em relação à Óðinn e a alteridade de Joukahainen em relação à Väinämöinen, aparentemente de identidade cultural. Embora essa afirmação seja correta, nós precisamos vislumbrar as consequências deste entendimento dentro do seu respectivo contexto cultural. A alteridade étnico-cultural entre finlandeses e sámis era representada na matriz simbólica dos primeiros justamente enquanto distinção de identidades e papéis cosmológicos. Nos encantamentos dos tietäjä, um dos mais frequentes locais de origem das doenças e enfermidades era Pohjola, região localizada ao extremo norte e descrita como escura, sombria e gélida (Alves, 2020, p. 384), onde habitava o principal adversário mítico do tietäjä, o “lapão [sámi] de Turja” (Siikala, 2002, p. 119). Esse marcador étnico e cultural de identidade acaba sendo, então, também cosmológico, e inclusive se assemelha de maneira considerável à ideia das gélidas terras de Jötunheimr habitadas pelos gigantes na mitologia escandinava.

Portanto, notamos que o gigante Vafþrúðnir e o sámi Joukahainen encarnam figuras de alteridade que representam ameaça aos protagonistas por terem, inserido nas identidades a eles atribuídas, também um conhecimento mágico poderoso, ainda que este não seja páreo para os deuses. Väinämöinen e Óðinn personificam o sábio que se mostra vitorioso por possuir um poder excepcional oriundo de seu conhecimento e de seu manejo performático das palavras. O motivo generalizado que encontramos é, então, algo como: [DEUS SÁBIO] VENCE DUELO DE SAPIÊNCIA CONTRA [FIGURA DE ALTERIDADE AMEAÇADORA]. A matriz simbólica disponível em cada contexto cultural é responsável por elencar o arcabouço de recursos e signos míticos disponíveis, dos quais as pessoas em uma sociedade lançam mão para preencher esse esquema e delimitar as imagens que o comporão: o lugar de DEUS SÁBIO



é ocupado pela imagem Óðinn ou Väinämöinen e o segundo, FIGURA DE ALTERIDADE AMEAÇADORA, pela imagem Vafþrúðnir ou Joukahainen. Apesar das respectivas particularidades, o motivo encontrado no poema *Vafþrúðnismál* revela uma transculturalidade que o conecta ao mundo fínico.

Óðinn e o galdr, Väinämöinen e os tietäjät

Depois de apontada a existência desse motivo mitológico tanto no *corpus* escandinavo quanto no fínico, resta saber se eles remetem a práticas específicas dentro de seus contextos culturais. Argumentamos que, em sua natureza repetitiva em certo contexto cultural, as imagens míticas - como a do motivo apontado aqui - são reminiscências das imagens e signos convencionais da vida cotidiana de uma comunidade; contudo, elas ocorrem apenas em certos contextos, ou seja, elas são específicas a certos gêneros. As metáforas que ditam os significados ocorrentes na mitologia não apenas fazem referência aos outros mundos, mas também os representam, tornando-se símbolos estabelecidos (Siikala, 2002, p. 53). Resta-nos agora buscar, em certos gêneros de magia ritualística nos contextos escandinavo e fínico, por espelhos culturais desse motivo mitológico.

Um dos gêneros de magia na Escandinávia medieval era o galdr (“canto mágico”) (Simek, 2007, p. 97). Essa magia aparece nas fontes literárias sendo empregada para adivinhações, proteções, malefícios e controle do clima, mas principalmente para operações curativas e encantamentos (Langer, 2009, p. 68). Por meio do galdr se podia tanto aprisionar guerreiros quanto desfazer encantos que os prendiam, como no poema anglo-saxão de Merseburg³³. Na literatura islandesa, essa paralisia tomando conta dos guerreiros, chamada Herfjoturr, era atribuída diretamente a Óðinn (*Hárðar saga ok Hólmverja* 36) (Langer, 2015e, p. 202).

³³ As *Fórmulas Mágicas de Merseburg* (*Die Merseburger Zaubersprüche*) são testemunhos redigidos em alto alemão antigo, datados entre os séculos IX e X, que relatam elementos da mitologia germânica pré-cristã. Organizadas em duas partes, a Primeira Fórmula Mágica de Merseburg abarca uma magia destinada a desatar os grilhões de um prisioneiro, e a Segunda Fórmula Mágica descreve uma magia de cura de uma pata deslocada do cavalo de Baldr, invocando diversas divindades germânicas (dentre elas, Wotan). Quando Wotan é invocado na sua área de atuação como patrono da magia, a pata do cavalo é curada (Bragança Júnior, 2015, p. 162-163).



Diferentemente do outro gênero de magia, o seiðr, que revelava um caráter mais público, coletivo e permeado por potenciais influências do xamanismo circumpolar, o galdr possuía um caráter mais individual e privado. Além disso, apenas este último sobreviveu ao processo de cristianização, enquanto que o seiðr viria a desaparecer (*ibid.*, p. 203). Apesar das diferenças técnicas e de gênero entre os dois tipos de magia, ambas são mencionadas nas fontes como tendo sido executadas pelas mesmas agentes, que podiam ser a seiðkona (“mulher praticante de seiðr”), a galdrakona (“mulher praticante de galdr”) ou uma vǫlva (“profetisa”) (Langer, 2009, p. 68).

O que conferia poder ao galdr era justamente a performance verbal de certas palavras de modo a manipular forças invisíveis e afetar um corpo/alvo. Um dos mais completos exemplos que possuímos é o encantamento *Buslubæn*, proferido por Busla na *Bósa saga ok Herrauðs*. Especialmente interessante para nosso propósito são a primeira e segunda estrofes, que consistem em uma espécie de apresentação e nomeação do alvo; a quarta estrofe elenca os efeitos do encantamento no corpo, ameaçando órgãos vitais como o peito, o coração, os olhos e ouvidos; a sétima estrofe consiste em uma condenação à impotência sexual, enquanto que a nona e última estrofe manda a alma do endereçado ao abismo de Hel, o mundo dos mortos:

1. Aqui reside o rei Hring
 chefe dos Gautas,
 o mais teimoso
 de todos os homens;
 Você pretende matar
 seu próprio filho?
 Poucos casos
 Serão tão famosos.

2. Ouve o conjuro de Busla,
 rapidamente cantado
 de modo que será ouvida
 em todo o mundo,
 desagradável para todos
 aqueles que ouvem
 mas muito pior
 para aquele que quero maldizer
 (...)

4. Eu romperei
 seu peito,



que seu coração
 seja mordido por serpentes,
 e seus ouvidos
 nunca ouçam
 e seus olhos
 saltem para fora
 a menos que Bosi
 tenha sua ajuda
 e a Herraud
 deixes de odiar.
 (...)

7. Esteja numa cama
 ou em um fogo de palha
 ou no assento real,
 como em um mar de ondas.
 Mesmo que demore
 vai ficar pior
 e se você ficar com donzelas
 querendo ter prazeres de homem,
 que percas o caminho.
 (...)

9. Seis mensageiros vêm aqui,
 diga-me os seus nomes
 todos decifrados,
 aqui os mostro:
 se não os consegue decifrar,
 como eu entenda bem,
 então cães irão
 mordê-lo em Hel,
 e que a tua alma
 se afunde no abismo (Tradução de Johnni Langer, 2009).

Óðinn era conhecido como o “pai do galdr” (galdrs faðir), conforme o poema *Baldrs draumar* 3. Na *Ynglinga Saga* 7, Óðinn é descrito por Snorri como sendo capaz de assumir a forma de animais, transportar-se para outras terras “ em um piscar de olhos” e tomar conhecimento de assuntos distantes enquanto seu corpo ficava deitado “como se houvesse morrido” e, “com apenas uma palavra”, apagar incêndios, acalmar as águas do oceano ou direcionar os ventos para onde desejasse. Essas habilidades, afirma Snorri, teriam sido ensinadas aos homens por Óðinn, por meio de poemas e canções chamados galdrar (forma



plural de galdr)³⁴. Essas duas fontes apontam Óðinn como provável modelo cultural a ser invocado, ainda que mentalmente, para a performance do galdr: é graças a ele que os homens viriam a conhecer essa arte mágica.

Além disso, o poema *Hávamál*³⁵ discorre como Óðinn teria se sacrificado para obter o conhecimento secreto das runas, juntamente de nove magias³⁶. Isso acaba por nos indicar que a habilidade performática para a execução desse tipo de magia não era inata ao deus e foi, na verdade, justamente adquirida por ele como uma forma de saber e conhecimento – recebida graças a seu auto-sacrifício-, ainda que Óðinn tenha sido o precursor do galdr. Ao que tudo indica, há uma relação entre a performance verbal de certas palavras em contexto mágico, visando a alteração ou manipulação do mundo real, e a sabedoria que a viabiliza. O léxico em torno da magia fortalece essa hipótese, pois as sagas comumente empregam termos em nórdico antigo como *fornspjöl* (“conhecimento antigo”), *fornfræði* (“ensinamento antigo”) e *fjölkyngi* (“conhecimento múltiplo”) para se referirem à magia de seus antepassados pagãos; tudo indica que as pessoas na Escandinávia medieval enxergavam a magia como um saber que podia ser conscientemente adquirido como parte de um processo de aprendizado, e não uma habilidade inata. Nas sagas encontramos inúmeras vezes praticantes de magia que atribuem seu conhecimento àqueles que um dia os haviam lhe transmitido (Mitchell, 2011, p. 46).

³⁴ “Óðinn mudava de forma. Então, seu corpo permanecia deitado, como se estivesse adormecido ou morto, enquanto se transformava em pássaro ou animal, peixe ou serpente, e viajava a lugares distantes num instante, em nome de seu próprio interesse ou no de outras pessoas. Ele também sabia como apagar o fogo ou acalmar o mar ou soprar os ventos em qualquer direção que desejasse apenas pelo uso de palavras (...). Todas essas habilidades ele ensinava juntamente das runas e dessas canções chamadas galdrar (“feitiços mágicos”)” (*Ynglinga Saga* 7).

³⁵ Considerar informações desse tipo presentes no *Hávamál* apresenta seus perigos. Constituindo um exemplo um tanto quanto singular se comparado a outros poemas éddicos, suas estrofes e seções notadamente heterogêneas levantam a suspeita de que ele se trate de um aglomerado de códigos de conduta e provérbios que originalmente não possuíam qualquer relação de coesão entre si, mas que vieram a ser unidos pelo compositor responsável, em algum ponto entre o fim do século XII e o início do XIII (Simek, 2007, p. 134). Ainda assim, trazemos aqui uma informação acerca de Óðinn que nos é relevante e que, se comparada com informações encontradas em outros materiais, fazem sentido.

³⁶ “Eu sei que fiquei pendendo em uma árvore/nove longas noites/ferido por uma lança, dedicada a Óðinn/de mim para eu mesmo,/naquela árvore que nenhum homem sabe/de onde vêm suas raízes./(...)Nove poderosas magias eu aprendi do famoso filho/de Bolthor, pai de Bestla,/e bebi um gole do precioso hidromel,/eu, encharcado de Odroerir [o Hidromel da Poesia]. E então eu comecei a despertar e a tornar-me sábio/e a crescer e prosperar/uma palavra de outra palavra me deu uma palavra/um feito de outro feito me deu um feito” (*Hávamál*, 138-141).



A palavra *galdr* é relacionada à palavra *gealdor/galdor* em anglo-saxão e à *gala/gastar* em antigo alto alemão. Todas significam “sons para encantamento” (Langer, 2009, p. 72). É possível que a ocorrência do verbo *galan* nas línguas nórdicas para designar tanto as ações de “cantar” e “gritar” quanto as dos pássaros de “grasnar” e “guinchar” (De Vries, 2000, p. 153) termina por indicar que a performance dos encantamentos fosse uma espécie de recitação “gritada” em voz aguda, de modo que ficasse semelhante ao grasnar dos pássaros³⁷. Semanticamente, a palavra *gala* possui correspondentes nas línguas fino-úgricas sámi, mansi e komi, as quais empregam a mesma palavra para se referir ao canto de acasalamento do tetraz (espécie de pássaro) e às músicas de encantamento dos xamãs (Haavio, 1991, p. 74).

Nas sociedades modernas da Finlândia e Carélia há registros, datados até o século XIX, a respeito da presença de especialistas religiosos chamados *tietäjät* (*tietäjä*, no singular, que significa “aquele que vê” ou justamente “aquele que sabe”). Esses especialistas encarregavam-se da condução apropriada de rituais que visavam a solução de problemas comunitários – como a sorte na caça e pesca –, mas atuavam principalmente na cura de mazelas e doenças, em ritos de proteção e/ou de ofensivas a outras comunidades e seus respectivos especialistas religiosos – assim como o *galdr*, conforme visto anteriormente –. Para isso, os *tietäjät* podiam lançar mão de técnicas extáticas, o que ocorria juntamente da performance verbal e o entoar de encantamentos³⁸ (Siikala, 1990, p. 192-196).

A instituição *tietäjä* provavelmente começou a surgir no Período Merovíngio, quando os contatos com povos germânicos ainda eram intensos, o que explica a cristalização de certos ocidentalismos germânicos detectáveis no léxico de encantamentos da região da Carélia ainda no século XIX, que teriam, pelo isolamento da região, se preservado. Na

³⁷ O que é interessante porque Óðinn tinha uma relação com pássaros. Conforme vimos, no episódio do roubo d'O Hidromel da Poesia, o deus retorna a Ásgarðr na forma de uma águia; além disso, Óðinn obtinha informações a respeito do que se passava em todos os mundos por meio de seus dois corvos, Huginn (“pensamento”) e Muninn (“memória”).

³⁸ Apesar de lançarem mão de encantamentos, recitações, técnicas de êxtase e viagens astrais para outros mundos (principalmente o dos mortos), os *tietäjät* não eram xamãs no sentido estrito do termo e foram, na verdade, uma instituição que surgiu historicamente em oposição aos resquícios do xamanismo clássico, que ainda imperava na Finlândia e na Carélia tardo-medievais, tendo substituído os *noita*. Os *tietäjät* faziam uso de técnicas extáticas e adentravam um estado de transe, mas o faziam exclusivamente por meio de um repertório verbal e performático, sem a presença, por exemplo, dos tambores. Além disso, por operarem já em uma Finlândia de sincretismos após séculos de conversão ao cristianismo, muitas vezes eram invocadas também figuras como a Virgem Maria e Jesus Cristo em seus encantamentos. Por todos esses motivos, eles são considerados uma instituição pós-xamânica (ver Frog, 2013; Alves, 2021, no prelo).



Finlândia, da Idade Média em diante, o xamã começou a ser chamado de *noita* (palavra também relacionada ao sámi *noaidi* – xamã) e recebeu uma carga negativa de *outsider*, tornando-se uma figura que passou a ser vista com medo, desconfiança e recriminação. Tanto é que a palavra *noita* passaria, depois, a virar o termo comumente aceito para designar “bruxa(o)”. Ou seja, desde a consolidação do cristianismo em terras finlandesas, vemos duas instituições mágicas ocorrendo paralelamente: a dos *tietäjät* e a dos *noita*, de certa forma opostas e competindo para sobreviverem. Como a instituição *tietäjä* se afastava do xamanismo ártico clássico (ao contrário dos *noita*) sua capacidade de absorção e negociação de elementos cristãos era maior, ou seja, ela revelava maior adaptabilidade. Assim, durante a Idade Moderna os *noita* sofreram perseguições sociais e religioso-simbólicas até extinguírem-se, enquanto que os *tietäjät* mantiveram-se em atividade até o século XIX, na época de coleta do material de Elias Lönnrot para composição da *Kalevala* (Frog, 2014, p. 404; 2017, p. 87-90).

Procurados acima de tudo para resolver questões relacionadas à saúde, os *tietäjät* eram capazes de invocar espíritos auxiliares que auxiliavam na expulsão da doença do corpo das pessoas, visto que, segundo o modelo de entendimento vigente, as doenças eram originas e mantidas devido a distúrbios oriundos de outros mundos, sobretudo o dos mortos (Frog, 2018, p. 246-247). Para isso, os *tietäjät* eram capazes de elevar e manipular seu *luonto* (uma força que emanava do ser e interagira com o ambiente circundante) e seu *väiki* (força dinâmica imanente em vários objetos e seres) para se proteger de ameaças de natureza física e espiritual. Por conta desse modelo de forças dinâmicas e mecanismos a dispor dos *tietäjät*, Stark (2006) entende o corpo desses especialistas como sendo qualitativamente diferente, uma espécie de “corpo aberto”, sensível às influências de inúmeras dessas forças do ambiente externo (como o *väiki* e o *luonto*): as concepções de corpo e a fisiologia vernacular, na Finlândia rural, tomavam o corpo não como organismo fechado, seguro e à parte do ambiente, mas como sendo de certa forma poroso e facilmente invadido por forças nocivas do mundo externo e de seu entorno (Stark, 2006, p. 254). A diferença reside no fato de que os *tietäjät* sabiam elevar tais forças e manipulá-las favoravelmente.

Os *tietäjät* detinham um extenso repertório de encantamentos para desencadear processos de cura naqueles que o buscavam: para fazê-lo, eles investigavam a origem da doença que afligia a pessoa por meio de perguntas, divinações, sonhos e acima de tudo por meio do conhecimento etiológico, provido pelo seu repertório mitológico, a respeito da



cosmologia, dos objetos mundanos e das próprias enfermidades. Dentro desse modelo de entendimento, o conhecimento acerca da origem de uma doença ou fenômeno era o que conferia ao tietäjä o poder sobre ela. De acordo com a tradição tietäjä, era imprescindível saber da origem de um objeto ou fenômeno para que se ganhe autoridade sobre ele. Esse era um dos significados das palavras *synty* e *luonto*: a essência fundamental de uma coisa ou fenômeno. Esses conceitos são os mais fundamentais da tradição tietäjä e são parte de seus traços mais distintivos e cruciais. O especialista religioso precisava estar apto a conhecer essa essência das coisas para que pudesse exercer suas influências sobre elas, modificando-as. Era o que possibilitava o banimento de uma doença, por exemplo (Siikala, 2002, p. 256). Ele podia, então, expulsá-la por meio de um encanto de banimento, que na maioria das vezes era iniciado com encantamentos que narravam sobre a origem da doença própria dita (ou daquilo que a causava). Assim, as doenças não manifestavam sua origem apenas no passado, mas também no outro mundo, que podia ser visitado pelo tietäjä (*ibid.*, 2002, p. 84-90; Tolley, 2009, p. 82).

O poder dos tietäjät residia, portanto, impreterivelmente em seu repertório mitológico/etiológico que os capacitava com conhecimento a respeito das doenças e outras mazelas e fenômenos da comunidade, tornando-o, assim, capaz de atuar sobre elas e baní-las. O conhecimento e a sapiência eram tidos em altíssima estima e importância, como ilustrado no duelo entre Väinämöinen e Joukahainen. Além disso, podemos resumir as tecnologias rituais a dispor dos tietäjät como sendo, acima de tudo, seu repertório verbal e performático. Era por meio desse repertório que o tietäjä conseguia elevar seu *luonto* e interferir na realidade e no mundo circundante, pois a arte verbal e, em suma, tudo que é articulado pela linguagem é capaz de operar na estruturação das percepções da realidade do performista, modificando sua orientação em torno do real, para longe do empírico e em direção ao lado imaginativo da performance. Isso possibilitava, dentre outras coisas, a indução do estado de êxtase: para alguém completamente internalizado numa tradição ritual e nela naturalizado, como o tietäjä, a performance proporcionava o ambiente propício à incorporação de uma experiência total, emocionalmente codificada de modo a permitir que o performista mudasse de um estado associado de emoção potencialmente reforçado por fatores convencionados, que reciprocamente instigam o aumento da performance e sua durabilidade, sustentando seu transe. Em suma, um performista experiente que já houvesse

dominado e internalizado a tradição tietäjä era treinado o bastante a ponto de que conseguisse mudar rapidamente para um estado de agressão elevado e, idealmente, extático, por meio da performance desses rituais e repertório verbal (Frog, 2019, p. 251-252) A concessão de poder aos tietäjät embasava-se, então, em torno do seu conhecimento mitológico (sapiência) e da performance verbal deste, ao modo como Väinämöinen e Óðinn fazem ao provarem seu conhecimento superior em um duelo verbal.

Mas a conexão entre Väinämöinen e os tietäjät é ainda mais explícita do que isso. Väinämöinen era o fundador mítico da instituição tietäjä e provia um modelo de identidade para seus praticantes (Siikala, 2002, p. 345). Como a ideologia e visão de mundo desses especialistas religiosos priorizava e valorizava o conhecimento etiológico e cosmológico como fontes legítimas de poder acima de qualquer outra coisa, Väinämöinen, que alega de sua própria boca a autoridade máxima a respeito desse tipo de conhecimento, tornou-se um modelo de afirmação e reconhecimento da autoridade e poder dos tietäjät. No mito de criação de acordo com a tradição kalevalaica, Väinämöinen era a única figura antropomórfica do demiurgo, fazendo com que sua relevância e a primazia de suas habilidades nesse aspecto fossem tidas como sendo um tanto quanto únicas. Isso não significa que Väinämöinen fosse alvo de cultos por parte dos tietäjät enquanto divindade: sua presença era invocada por esses especialistas justamente nas narrativas representando eventos no tempo mítico, que eram por eles trazidas na estrutura dos encantamentos como sendo a fonte de respaldo e a origem das palavras de cura dos tietäjät³⁹ (Frog, 2013, p. 75).

A formação de uma mitologia em torno de Väinämöinen foi certamente essencial à formação da própria instituição tietäjä e suas respectivas validação, ideologia e autoridade na esfera operacional mítica (*ibid.*, p. 75). Um exemplo disso está no próprio duelo verbal contra Joukahainen quando, em todas as três versões da narrativa por nós abordada, Väinämöinen termina por arremessá-lo em um pântano fazendo uso de palavras mágicas. Banir o agente de uma doença ou enfermidade para as águas de um pântano é um tema enraizado nas crenças populares das sociedades marcadas pela presença dos tietäjät: as

³⁹ Alguns exemplos da presença de Väinämöinen em encantamentos dos tietäjät, trazidos por Siikala (2002, p. 195; 209): “Levante-se, ancestral Väinämöinen,/acorde de seu sono, velho homem,/para ser a única ajuda deste rapaz,/a companhia deste homem morte/nesta mais árdua das tarefas/nesse conjuro tão difícil!”; “Oh, velho Väinämöinen,/venha para cá, onde há necessidade,/para resolver esse assunto!/Suas palavras de sabedoria são as mais antigas”.

doenças podiam ser banidas para uma *hettesihin helluvihin* (“fonte borbulhante”); *notkoillen noroperille* (“buraco profundo”); *peltoon perättömään* (“campo interminável”) ou um *soihin samelettomihin* (“pântano sem mato”) (Siikala, 2002, p. 184).

As prováveis origens dessa instituição do tietäjät remetem a algum ponto antes da Era Viking, quando uma tecnologia ritual Proto-Escandinava e uma mitologia a ela associada foram assimiladas por falantes do Fínico Nórdico, presumivelmente na parte Sudoeste da Finlândia. Esse processo envolveu a assimilação dessa religião mais ampla, interpretando-a e hibridizando-a à então contemporânea mitologia Fínica, o que resultou na instituição dos tietäjät e seus correspondentes encantamentos, técnicas rituais e mitologia, como na poesia de métrica Kalevalaica. Assim, parece haver uma correspondência geral entre a imagem hegemônica do corpo e os modelos de fisiologia vernacular conforme construídos no mundo da Finlândia e Carélia pré-modernas e os escandinavos medievais – principalmente entre os *berserkir*, por exemplo⁴⁰ – o que indica ser possível que as tecnologias rituais dos tietäjät tenham assimilado elementos da ritualística escandinava. Essa inovação no repertório dos tietäjät teria emergido em algum período entre a aparição do idioma Proto-Fínico (200 d.C.) e a disseminação do Fínico Norteno em direção ao leste (750 d.C.) (Frog, 2019, p. 271). Portanto, as semelhanças de motivo mitológico notadas entre o *Vafþrúðnismál* e o duelo de Väinämöinen contra Joukahainen, e entre a ritualística da magia do galdr e a dos tietäjät podem inclusive terem sido intercambiadas nesse ponto histórico.

Embora a análise comparativa de nosso trabalho tenha proposto se limitar aos escandinavos e fínicos, é imprescindível ressaltarmos, para que não se perca a dimensão mais ampla do fenômeno cultural aqui tratado, as similitudes entre esses dois universos e o do xamanismo sámi (*noaidevuohta*). As práticas mágicas dos sámi possuem inúmeros traços análogos e similares à magia e visão de mundo escandinava, principalmente na prática do seiðr e na figura mitológica de Óðinn, conforme explorado à fundo e argumentado por Price (2019). É imprescindível nos lembrarmos de que a magia de caráter xamânico parece ter sido

⁴⁰ Para Frog (2019, p. 267-271), embora as fontes da mitologia escandinava não atribuam performances mágicas aos *berserkir*, eles possuíam a capacidade sobrenatural de tornar seu corpo impenetrável ao ferro das armas inimigas e imune ao fogo ao performarem o *berserksgangr*. Isso era possível, esclarece o autor, por conta de um modelo vernacular de entendimento fisiológico que acreditava que uma agressividade elevada reforçava os limites do corpo e aumentava sua capacidade de agenciar as forças para além de si próprio, tornando-o, por exemplo, impenetrável a danos, algo análogo à capacidade dos tietäjät.



um fenômeno cultural englobando todo o mundo circumpolar do norte e que, para entendê-lo, precisamos pensá-lo em termos de uma herança espiritual comum a vários povos da região (Price, 2008, p. 248. A tentativa de se examinar a religião, mitologia e/ou mentalidade de qualquer um dos povos do norte durante o período medieval necessita levar em consideração a natureza potente e integral dos contatos interculturais da região e seus efeitos na visão de mundo dessas comunidades. As semelhanças culturais notadas precisam ser vistas não mais como meras trocas, recíprocas ou não, entre vários sistemas religiosos monolíticos e isolados, mas como produtos lógicos de um desenvolvimento conjunto, apesar das singularidades (DuBois, 1999, p. 27).

Considerações finais

Ao comparar o poema *Vafþrúðnismál* com as diferentes versões do encontro entre Väinämöinen e Joukahainen nota-se uma semelhança assombrosa não apenas entre os motivos mitológicos apresentados em cada uma das fontes, mas também entre os contextos culturais para que ambos apontam.

Nos dois casos a narrativa é desenrolada e ditada pelo motivo [DEUS DEMIURGO] VENCE DUELO DE SAPIÊNCIA CONTRA [FIGURA DE ALTERIDADE]. As imagens que ocupam essa primeira posição, Óðinn e Väinämöinen, são, em suas respectivas matrizes simbólicas, a figura do sábio, do demiurgo, do poeta e do mago por primazia; enquanto que a segunda posição é preenchida por alguma figura de alteridade que, dentro daquela matriz simbólica, é vista como ameaçadora por também possuir conhecimento relevante a respeito da magia: o gigante Vafþrúðnir no caso escandinavo e o lapão Joukahainen no caso finlandês. É interessante notar que no *corpus* narrativo das duas mitologias tenha ficado cristalizado um mito exemplar no qual a figura do demiurgo prova sua superioridade em um duelo de sapiência, (re)afirmando sua autoridade e sua posição na cosmologia.

Tanto Óðinn quanto Väinämöinen são figuras extremamente sábias e, talvez ainda mais importante do que isso, detentoras de uma capacidade singular e superior de verbalizar e performar, por meio de palavras, seu conhecimento a respeito das coisas; sobretudo de na esfera etiológica, conforme vimos. Além disso, os dois estão intimamente e presencialmente conectados a eventos de caráter cosmológico aos quais eles próprios fazem remissão em certas ocasiões - como para vencerem seus respectivos duelos de sapiência -.



O pano de fundo cultural desses mitos está atrelado, ao que tudo indica, à prática de gêneros específicos de magia. Óðinn era visto como pai do galdr e foi o encarregado de ensiná-lo aos homens; Väinämöinen era o protótipo cultural exemplar dos tietäjät. As duas formas de magia eram de cunho performático e verbal e apoiavam-se em visões de mundo e fisiologias vernaculares que aparentemente concebiam os corpos físicos como estando sujeitos a serem mais ou menos afetados de acordo com a manipulação de certas forças que os circundavam.

Por fim, depois de vislumbradas as semelhanças entre os motivos mitológicos e seus respectivos contextos culturais e ritualísticos, sublinhamos a existência do contexto histórico em que tais intercâmbios possam ter ocorrido, ainda que não seja o único. Se aceita essa hipótese, a implicação está em concluir que o *Vafþrúðnismál* é um poema éddico de conteúdo genuinamente e fidedignamente escandinavo e pré-cristão, refletido (ou refletindo) práticas culturais e ritualísticas do galdr. Parece que, além disso, esse modelo de hegemonia do saber da performance verbal como detentores de poder e manipuladores do mundo visível teriam surtido influência nos povos fínicos de tal forma que a matriz simbólica destes últimos acabou por absorver esse modelo e o manipular de acordo com os elementos simbólicos disponíveis, terminando por convergindo os significados dessa prática na figura de Väinämöinen e, enquanto motivo mitológico, nas diferenças versões de seu encontro com Joukahainen.

Dentre as possibilidades que se desdobram da análise aqui conduzida estão a investigação em pormenores acerca das inegáveis e inúmeras semelhanças entre Óðinn e Väinämöinen, além da curiosa (e polêmica) relação entre Óðinn e o xamanismo, que nesse estudo manifestou-se, por exemplo, em suas inúmeras associações com a figura dos pássaros. No espectro mais abrangente, acreditamos que este estudo sirva para apontar a importância do comparativismo na reconstrução da religião escandinava pré-cristã e o valor inestimável da inquirição transcultural dos signos disponíveis em uma determinada matriz simbólica, sejam eles narrativas, motivos, divindades ou rituais.



Referências bibliográficas

Abreviações:

FFPE: *Finnish Folk Poetry: Epic*.

Fontes primárias:

ANÔNIMO. *The Poetic Edda*. Translated by Caroline Larrington. Oxford: Oxford World's Classics, 2014.

KUUSI, Matti; BOSLEY, Keith; BRANCH, Michael. *Finnish Folk Poetry: Epic*. Helsinki: Finnish Literature Society, 1977.

LÖNNROT, Elias. *The Kalevala, or: poems of the Kaleva District*. Translated by Francis Peabody Magoun Jr. Londres: Harvard University Press, 1963.

STURLUSON, Snorri. *Heimskringla - v. 1: The Beginnings to Óláfr Tryggvason*. Translated by Alison Finlay and Anthony Faulkes. Londres: Viking Society for Northern Research, 2011.

Fontes secundárias:

ALVES, Victor Hugo Sampaio. A definição fenomenológica de Eliade para o xamanismo: alguns contrapontos oferecidos pela perspectiva culturalista e um caso ilustrativo da tradição fino-careliana dos tietäjät. *Revista Plura*, no prelo.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. A Kalevala finlandesa: contexto histórico, seu processo de coleta e escrita, questões de gênero e possíveis motivos mitológicos. *Revista Épicas*, n. 8, 2020a, pp. 226-256.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. Mitologia finlandesa. In: LANGER, Johnni (ed.). *Dicionário de História das Religiões na Antiguidade e Medievo*, 2020b, pp. 382-387.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. O deus Thor e a polissemia de sua representatividade na voz de três poemas eddicos. *Roda da Fortuna*, v. 8, n. 2, 2019, p. 160-189.

BRAGANÇA JÚNIOR, Álvaro. Encantamentos de Merseburg. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015, pp. 162-163.



- DAVIDSON, Hilda Ellis. *The Lost Beliefs of Northern Europe*. London: Routledge, 1994.
- DE VRIES, Jean. *Altnordisches etymologisches wörterbuch*. Leiden: E. J. Brill, 1962.
- DUBOIS, Thomas. *Nordic religions in the Viking Age*. Pensilvânia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- ELIADE, Mircea. *História das crenças e das ideias religiosas – III: de Maomé à idade das Reformas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- FROG. O berserkr escandinavo, o tiätäjä fino-careliano e uma história de tecnologias rituais. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 2, 2019, pp. 232-287.
- FROG. Language and Mythology: Semantic Correlation and Disambiguation of Gods as Iconic Signs. In: MÁTÉFFY, Attila (ed.); SZABADOS, György (ed.). *Shamanhood and Mythology: Archaic Techniques of Ecstasy and Current Techniques of Research*, 2017, p. 85-134.
- FROG. Linguistic Multiforms in Kalevalaic Epic: Toward a Typology. *Retrospective Methods Network*, n. 11, 2016, pp. 61-98.
- FROG. Mythology in Cultural Practice: a Methodological Framework for Historical Analysis. *Retrospective Methods Network*, n. 10, 2015, pp. 33-58.
- FROG. Lemminkäinen's death in the labyrinth of History. *Retrospective Methods Network*, n. 2, 2014, pp. 383-413.
- FROG. Shamans, Christians, and Things in between: From Finnic-Germanic Contacts to the Conversion of Karelia. In: ŚLUPECKI, Leszek & SIMEK, Rudolf (ed.). *Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*, 2013, pp. 53-97.
- GUNNEL, Terry. Eddic Poetry. In: MCTURK, Rory (eds.). *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature*, Austrália: Blackwell Publishing, 2005, pp. 82-100.
- HAAVIO, Martti. *Väinämöinen: Eternal Sage*. Helsinki. Academia Scientiarum Fennica, 1991.
- HARRIS, Joseph. Eddic Poetry. In: CLOVER, Carol (ed.) & LINDOW, John (ed.). *Old Norse-Icelandic Literature: A Critical Guide*, Londres: Cornell University Press, 1985, pp. 68-156.
- HENRY, Adams Bellows. Introduction. In: *The Poetic Edda: The Mythological Poems*. New York: Dover Publications, 2004.
- HONKO, Lauri. The Kalevala and the world's epics: an introduction. In: HONKO, Lauri [Ed.]. *Religion, Myth and Folklore in the World's Epics: The Kalevala and its Predecessors*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1990a, p. 1-28.



- HONKO, Lauri. The Kalevala: The Processual View. In: HONKO, Lauri [Ed.]. *Religion, Myth and Folklore in the World's Epics: The Kalevala and its Predecessors*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1990b, p. 181-230.
- HONKO, Lauri. The Kalevala: Problems of Interpretation and Identity. In: HONKO, Lauri [Ed.]. *Religion, Myth and Folklore in the World's Epics: The Kalevala and its Predecessors*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1990c, p. 555-577
- KALLIO, Kati; FROG; SARV, Mari. What to Call the Poetic Form- Kalevala-Meter or Kalevalaic Verse, regivärss , Runosong, the Finnic Tetrameter, Finnic Alliterative Verse or Something Else? *Retrospective Methods Network*, n. 12-13, 2017, pp. 139-161.
- LANGER, Johnni. Edda Poética. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015a, pp. 146-149.
- LANGER, Johnni. Vafþrúðnismál. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015b, pp. 531-532.
- LANGER, Johnni. Gigantes. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015c, pp. 209-210.
- LANGER, Johnni. Hidromel da Poesia. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015d, pp. 247-250.
- LANGER, Johnni. Galdr. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015e, pp. 201-204.
- LANGER, Johnni. Galdr e Feitiçaria nas Sagas Islandesas: Uma análise do Poema Buslubæn. *Brathair*, n. 9, 2009, pp. 66-90.
- LINDOW, John. *Norse Mythology: A guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*. Nova York: Oxford, 2001.
- LARRINGTON, Carolyne. Vafþrúðnismál and Grímnismál: Cosmic History, Cosmic Geography. In: ACKER, Paul (ed.) & LARRINGTON, Carolyne (ed.). *The Poetic Edda: Essays on Old Norse Mythology*, Londres: Routledge, 2016, pp. 59-78.
- MITCHELL, Stephen. *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011.
- PENTIKÄINEN, Juha. *Kalevala Mythology: Expanded Edition*. Indiana: Indiana University Press, 1999.
- PRICE, Neil. *The Viking Way: magic and mind in Late Iron Age Scandinavia*. Oxford: Oxbow Books, 2019.



- PRICE, Neil. Sorcery and Circumpolar Traditions in Old Norse Belief. In: PRICE, Neil (ed.) & BRINK, Stefan (ed.). *The Viking World*, 2008, pp. 244-248.
- SARV, Mari. Regional Variation in Folkloric Meter: The Case of Estonian Runosong. *The Retrospective Methods Network*, n. 15, v. 1, 2015, pp. 6-17.
- SCHJØDT, Jens Peter. The Reintroduction of Comparative Studies as a Tool for Reconstructing Old Norse Religion. In: BRINK, Stephan; COLLINSON, Lisa (Ed.). *Theorizing Old Norse Myth*. London: Brepohls, 2017a, pp. 51-65.
- SCHJØDT, Jens Peter. Pre-Christian Religions of the North and the Need for Comparativism: Reflections on Why, How, and with What We Can Compare. In: HERMANN, Pernille (Ed.). *Old Norse Mythology: comparative perspectives*. Harvard: Harvard Press University, 2017b.
- SCHJØDT, Jens Peter. The Notions of Model, Discourse, and Semantic Center as Tools for the (Re)Construction of Old Norse Religion. *Retrospective Methods Network*, n. 6, 2013, pp. 6-15.
- SIKALA, Anna-Leena. *Mythic Images and Shamanism: a Perspective on Kalevala Poetry*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2002a.
- SIKALA, Anna-Leena. The singer ideal and the enrichment of poetic culture: why did the ingredients for the Kalevala come from Viena Carelia?. In: HONKO, Lauri (ed.). *The Kalevala and the World's Traditional Epics*. Helsinki: Studia Fennica Folkloristica, 2000, pp. 26-45.
- SIKALA, Anna-Leena. Singing of incantations in Nordic tradition. *Scripta Instituti Donneriani Aboensis*, n. 13, 1990, pp. 191-205.
- STARK, Laura. *The Magical Self: Body, Society and the Supernatural in Early Modern Rural Finland*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2006.
- STAUSBERG, Michael. Comparison. In: STAUSBERG, Michael (Ed.); ENGLER, STEVEN (Ed.). *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. Canada: Routledge, 2011.
- SIMEK, Rudolf. *Dictionary of Northern Mythology*. Cambridge: D.S. Brewer, 2007.
- TOLLEY, Clive. The Kalevala as a model for our understanding of the composition of the Codex Regius of the Poetic Edda. *Turun yliopiston folkloristikan julkaisu*, n. 3, v. 1, 2013, pp. 114-143.



TOLLEY, Clive. *Shamanism in Norse myth and magic*, vol.1. Finland: Academia Scientiarum Fennica, 2009.

TURVILLE-PETRE; Gabriel. *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. United States of America: Holt, Rinehart & Winston, 1975.

WILSON, William. *Folklore and Nationalism in Modern Finland*. Bloomington & London: Indiana University Press, 1976.