

*ANÁLISE DO DISCURSO MÍTICO: DOS PRINCÍPIOS FORMAIS AOS
ALINHAMENTOS SOCIAIS E INTERAÇÃO¹*

*MYTHIC DISCOURSE ANALYSIS: FROM FORMAL PRINCIPLES TO
SOCIAL ALIGNMENTS AND INTERACTION*

Frog²

Tradução: Victor Hugo Sampaio Alves³

Resumo: Esse artigo delinea uma abordagem voltada à análise do discurso mítico, ilustrada por meio de um caso da mitologia escandinava que será discutido em sua relação à estrutura metodológica proposta. A mudança de se analisar um ‘discurso mítico’ ao invés de uma ‘mitologia’ está atrelada, por um lado, ao aumento do interesse em decifrar o papel das pessoas na transmissão da mitologia e à produção de fontes como estando ligadas às práticas da vida em sociedade e, por outro, ao interesse pela diversidade percebida em ambas as variações sincrônica e diacrônica e as mudanças que estas acarretam na mitologia. A abordagem sistemática proposta aqui é desenvolvida numa abordagem semiótica da mitologia, que se foca em elementos da tradição como sendo unidades de ‘inteiros’ que são reconhecidas por membros de uma sociedade como dotados de significado e, fazendo uma metáfora com a matemática, ao modo como estas são combinadas e recombinadas de modo a formarem ‘equações’. Essa estrutura pode ser aplicada a qualquer forma de tradição, não estando atrelada especificamente à mitologia. Eu a apresento aqui juntamente de um aparato técnico completo, ilustrando como essa metodologia funciona e pode ser aplicada, apesar de que seus princípios básicos possam ser aplicados a outros casos sem estar necessariamente acompanhada dessas instruções técnicas, que podem muito bem permanecer ao fundo de estudos de caso específicos. A apresentação dessa abordagem sistemática se inicia com a introdução das unidades formais que compõem uma tradição, dispostas em uma hierarquia de complexidade, e avança gradualmente para as discussões de como as tradições operam na sociedade e como os signos míticos de uma dada mitologia estão alinhados a identidades religiosas, sendo manipulados também em encontros entre diferentes religiões.

Palavras-chave: discurso mítico, mitologia escandinava, religião, metodologia.

¹ A primeira parte do presente artigo foi publicada sob o título “Mythic Discourse Analysis”, no livro *Folklore and Old Norse Mythology*, editado por Joonas Ahola e Frog (Helsinque: Kalevala Society, no prelo).

² Universidade de Helsinque. E-mail: mr.frog@helsinki.fi Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5967-6281>

³ Mestre e doutorando em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE) e do Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicos (CIMEEP). E-mail: victorweg77@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1606-7819>

Abstract: This article outlines an approach to the analysis of mythic discourse, illustrated through Scandinavian mythology, which is reciprocally discussed in relation to the methodological framework. The turn from analyzing 'myths' to analyzing 'mythic discourse' is connected to the rise of interest, on the one hand, in the role of people in the transmission of mythology, the production of the sources and how it linked to practices and life in society, and, on the other hand, the interest in diversity and both synchronic variation and diachronic change in mythology. The framework outlined here is developed on a semiotic approach to mythology that focuses on elements of tradition as unitary 'integers' that are recognized as meaningful by people in society and, drawing a metaphor from mathematics, how these may be combined and recombined to form 'equations'. The framework itself can be applied to any form of tradition, rather than being specific to mythology. It is here presented with a full technical apparatus in order to illustrate how the methodology works and how it can be applied, but the basic principles of the framework can also be employed without the technical markup, which can easily remain in the background of specific studies. The presentation of the framework begins from formal units of tradition on a hierarchy of complexity and gradually advances to discussions of how the traditions operate in society and how mythic signs of mythology relate to alignments with religious identities and are manipulated in encounters between different religions.

Keywords: mythic discourse, Scandinavian mythology, religion, methodology

Introdução

A noção de discurso mítico se refere à mitologia e o modo como ela é utilizada, transmitida e manipulada em uma sociedade, seja referindo-se às ocorrências desse discurso numa sociedade de maneira geral, ou a uma de suas instâncias específicas. Esse artigo propõe delinear uma abordagem do discurso mítico e a possibilidades de seu emprego nas fontes da mitologia escandinava. Ao invés de me ater apenas à mitologia de escopo cosmológico, como por exemplo os deuses e seus feitos ao longo do desenrolar no tempo mítico, considero mitologia num sentido abrangente, abarcando os modelos por ele oferecidos de entendimento e compreensão do mundo e das coisas que dele fazem parte. Isso inclui entendimentos do mundo presentes numa pilha funerária, nas atuações do *seiðr* ou do mau-olhado, e também de objetos e animais que nós não costumamos ter por sobrenaturais, como o ferro, por exemplo (cujo potencial de cortar, no entendimento mitológico, pode ser retirado ou anulado, independentemente do quão afiado esteja), pássaros (concebidos como sendo dotados de sua língua própria), ou o corpo humano (cujo modo de funcionamento e propriedades fisiológicas não eram concebidos de acordo com os modelos epistemológicos da ciência moderna).

Essa abordagem conta com as vantagens de propiciar um modelo consistente para a abordagem de narrativas pertencentes a diferentes gêneros, além de rituais, tabus e assim por diante, sendo também capaz de explorar as dinâmicas envolvidas na manipulação das mitologias e o modo como representantes de diferentes 'religiões', ao se encontrarem, com elas se engajam.

Mito, mitologia e discurso mítico

Os termos *mito* e *mitologia* têm sido definidos de inúmeras formas. De maneira geral, tais definições tendem a se encaixar em uma de três categorias possíveis, ou então em alguma forma de fusão entre elas. Definições específicas são, então, formadas pela ênfase de abordagens específicas, como 'estruturalista', 'psicológica', 'fenomenológica' e assim por diante, em combinação com as respectivas preocupações teóricas.

A diversidade de definições tornou-se vasta porque mito e mitologia tornaram-se conceitos-chave e ferramentas de análise em um grande número de disciplinas ao longo do século XX. Nesse contexto, as discussões evoluíram de modo a se ramificarem e se agruparem de maneiras distintas, refletindo as diferenças de interesse e de preocupação das disciplinas em torno de ambos os conceitos. Isso fez com que mito e mitologia passassem a ser imaginados e concebidos de inúmeras formas diferentes, que permaneceram em grande parte independentes umas das outras. Por exemplo, o campo de estudos do nórdico antigo mantém uma clara distinção entre mitologia e as esferas heroica ou mito-heroica, enquanto que os estudos clássicos⁴ concebem a mitologia como abarcando o tema dos antigos reis e heróis; a pesquisa de mitologia nas sociedades do passado e do presente se preocupa em desvendar sua relação com a religião e sistemas de crenças, enquanto que as abordagens psicológicas ressaltam o papel dos processos psicológicos e seus mecanismos em detrimento dessas questões e o campo de estudos literários, por sua vez, prioriza questões de Estética.

De qualquer forma, as definições de mito e mitologia geralmente podem ser classificadas em duas amplas categorias, a depender da forma como acabam se desenvolvendo (ver também Frog, 2018; Frog & Ahola, no prelo). A primeira delas, e

⁴ Nota do tradutor: os nomes desses dois campos de estudo são, respectivamente, *Old Norse Studies* e *Classical Studies*, conforme empregados pelo autor no idioma original.



também a mais comum, tem como critério a definição de ‘mito’ como sendo uma estória (ver, por exemplo, Segal, 2014). No período do Romantismo, a palavra *mythos* (‘estória’) oriunda do grego clássico ganhou nova conotação e interpretação para que pudesse ser aplicada às estórias atreladas e religiões não cristãs (ver Csapo, 2004; Doty, 2000, p. 4-30). Ao concebermos ‘mitos’ como estórias tendemos a compreender mitologia como sendo um mundo narrativo no qual os deuses e seus adversários engajam-se em aventuras, de acordo com as narrativas lógicas desse mundo. Os mitos, assim, passam a ser discutidos como sendo ‘textos’ existentes de maneira objetiva, o que não é capaz de abarcar as práticas sociais em torno desses mitos em foco, ou então para que realizemos comparações que não girem em torno de narrativas completas (Frog, 2018).

O segundo grande modelo de mito parte de uma concepção de ‘mitologia’ como sendo um sistema-modelo para a compreensão do social, do empírico e dos mundos não visíveis, bem como a maneira como esses mundos funcionam e por que eles são o que são – “não uma estória meramente contada, mas uma realidade vivida” (Malinowski, 1948 [1926], p. 100; Durkheim, 1915 [1912], p. 225). Os ‘mitos’ podem, então, ser abordados como unidades específicas que compõem uma mitologia; concepção essa convergente com os usos populares, nos dias de hoje, da palavra ‘mito’ para se referir a “um conjunto de premissas mantido inconscientemente e sem averiguação investigativa” (Jewett & Lawrence, 1977, p. 17).

Essa conduta distorce a distinção existente entre símbolos míticos e símbolos que são utilizados engajados a ideologias mais amplas, não necessariamente míticas *per se* (Barthes, 1972 [1957]; ver também Coupe, 1997, p. 156-158). Ainda assim, esse tipo de abordagem fez com que o mito acabasse sendo teorizado, na semiótica, como uma qualidade de significação (Barthes, 1972 [1957]; Lotman & Uspenskii, 1976). Esta qualidade pode ser descrita como um ‘investimento emocional’ nos símbolos como modelos de pensamento, o que acarreta na produção de convicções (Doty, 2000, p. 55-58). Pensar a qualidade mítica em termos de investimentos emocionais socialmente carregados evita as problemáticas relacionadas à ‘crença’, que são relacionamentos subjetivos e pessoais em relação aos símbolos e seus sistemas. A abordagem semiótica se provou muito eficiente para tratar das mitologias em culturas ocidentais nos dias de hoje. Mas ela não se mostrou, contudo, capaz de distinguir

entre 'mitos' como sendo eventos únicos no tempo mítico e 'mitos' que podem ter inúmeras e repetidas instâncias no tempo presente.

A terceira concepção foca no discurso mítico. Se iniciando por volta do ano de 1990, a mudança de foco para o discurso mítico começou a tomar forma nos estudos de mitologia como sendo uma mudança de paradigma transdisciplinar, voltado a significados situados e à variação, consolidando-se em torno de discussões tratando da mitologia em termos de signos, frequentemente referindo-se a eles como símbolos culturais (como em Siikala, 1992, 2000; Goodman, 1993; Frog et al. 2012; Schjødt, 2013). Esse progresso se alinhou a mudanças então contemporâneas de foco, concomitantes a outras áreas de estudos culturais, que passavam a se voltar em direção a uma perspectiva centrada nas pessoas como agentes ativos de significado e sentido. Longe de ter sido um movimento unificado ou centrado em um estudioso específico que atuasse como força propulsora, essa mudança emergiu de maneira independente entre os diferentes estudiosos numa época em que 'discurso' era um termo em voga que proporcionava novas lentes por meio das quais se podia observar os fenômenos culturais⁵.

Um aspecto significativo trazido por essa abordagem foi o fato de que ela mudou a atenção de 'mitos' como sendo um apanhado de estórias, para abarcar o modo como as pessoas faziam menção e se engajavam aos mitos e seus constituintes. A aparente interminável variação vista nas narrativas tradicionais foi descrita como sendo 'similar a um caleidoscópio' já por Theodor Benfey (1859, xxvi; também em Anderson, 1923, p. 406; Siikala, 2012b, p. 19) e, por isso, a mudança de paradigma em direção ao discurso mítico redirecionou a atenção da variação em estórias particulares para os elementos da mitologia que aparentavam ser continuamente rearranjados dentro e através das mitologias, terminando por se estender naturalmente a suas redes de uso e atuação mais amplas (Siikala, 2002; Frog et al. 2012).

A abordagem da mitologia por meio do discurso mítico é orientada para que consiga explicar e analisar uma ampla gama de diferentes tipos de variação, incluindo o modo como a mitologia é utilizada e como ela evolui em contextos de mudanças sociais e religiosas. No

⁵ Remetemos a: O'Leary & McFarland, 1989; Rowland, 1990; Urban, 1991; Siikala, 1992; Goodman, 1993; a respeito dessa mudança de paradigma voltada especificamente aos significados e usos da mitologia escandinava na sociedade, ver Clunies Ross, 1994; McKinnell, 1994; e também à introdução do livro *Folklore and Old Norse Mythology* (no prelo).

entanto, os estudiosos que pesquisam o discurso mítico estiveram, de maneira geral, menos preocupados em definir os termos *mito* e *mitologia*; seu foco os possibilitou empregar o conceito de *mito* no sentido clássico de estória como termo complementar. Eu evito, contudo, o termo *mito* porque ele pode causar confusão e prejudicar o pensamento do pesquisador. O emprego da palavra *mito* para designar uma categoria narrativa está permeado por uma instância avaliativa que toma os mitos por ‘estórias’ ao invés de algo a respeito do que aconteceu, está acontecendo ou acontecerá no mundo. Pensar os mitos como enredos narrativos torna invisível o fato de que os eventos por eles descritos possuem um potencial de estabelecer redes de relações tão complexos quanto a própria história do homem, com o potencial, também, de que essas redes sejam interligadas e interpretas de diversas formas.

Além disso, conceber os mitos como estórias ou tramas acarreta em que se projetem tais tramas como se sempre houvesse eventos míticos ao fundo das referências, como, por exemplo, em poemas eddicos como em *Lokasenna* ou *Hárbarðsljóð*, nos quais os eventos descritos detêm posições já estabelecidas na mitologia embora não estejam sujeitos a um desenvolvimento completo de uma narrativa convencional (mais detalhes em Frog, 2018). Apesar do termo *mito* poder ser usado para se referir a signos individuais constituintes de uma mitologia, a associação entre essa palavra e a trama narrativa está tão profundamente enraizada que, em discussões atuais, seu emprego é um convite à confusão. A estrutura apresentada aqui é desenvolvida voltada para a análise do discurso mítico e emprega uma série de distinções terminológicas de maneira distinta de suas definições analíticas costumeiras, que é o caso não apenas da palavra *mito*, mas também de certos termos para descrever os inteiros formais de uma tradição, que são postos, aqui, em uma relação uns com os outros de maneira que não é comum em outros lugares.

Contexto

A trajetória do discurso mítico foi ricamente desenvolvida inserida nos estudos finlandeses de folclore. Na Finlândia, os estudos em folclore foram originalmente norteados pelo método Histórico-Geográfico, ou ‘Método Finlandês’ (HGM⁶), uma abordagem caracterizada pela reconstrução formal dos ‘textos’ folclóricos sem que houvesse interesse em

⁶ Nota do tradutor: sigla correspondente ao nome em inglês, *Historical-Geographic Method*.



seus significados ou nas pessoas que deles faziam uso (mais em Krohn, 1926; Frog, 2021d). O paradigma do HGM, completamente centrado no texto, viria a ser agressivamente destituído e estigmatizado pela virada de interesse orientada pelos estudos de performance) ver também Frog, 2013a), que ganhou força especialmente na década de 1970⁷.

As disciplinas tendem a ser estruturadas de acordo com as necessidades nacionais (Klein, 2006). Em outros lugares, os estudos de folclore foram assimilados por outras disciplinas, dissolvidos ou então transformados na expulsão da pesquisa comparada e do uso de arquivos de folclore como fontes primárias, numa onda de “intolerante e furiosa limpeza doméstica” (Dégh, 1986, p. 80). Na Finlândia, o vasto e rico acervo de coleções de poesia oral estava atado ao épico nacional, a *Kalevala* (Lönnrot, 1835; 1849) e, portanto, muito mais fortemente ligados ao discurso de legado e patrimônio nacional do que o folclore em nações detentoras de uma literatura medieval ou um registro arqueológico rico de seu passado pré-cristão. Durante essas décadas, isso ajudou a fortalecer a pesquisa de folclore centrada em arquivos, influenciando também o modo como a virada de interesse tomaria forma (Frog, 2021d); juntamente da pesquisa embasada em trabalho de campo, isso levou ao desenvolvimento de uma pesquisa baseada em *corpus*, o que viria a ser chamado, nos dias de hoje, de ‘grandes dados’, e que foi mantida em diálogo com estudos detalhados de casos individuais de tradição.

A virada rumo ao discurso mítico foi preconizada e liderada por Anna-Leena Siikala: ao invés de se focar em textos ou gêneros particulares, seu estudo seminal (1992, tradução para o inglês em 2002) centrou-se em uma instituição de especialistas rituais e explorou uma variedade de gêneros, práticas e discursos que cercavam tal instituição. Ela evitou a volatilidade do tópico centrado em tramas narrativas e se focou em imagens e motivos disseminados especialmente em encantamentos, épicos mitológicos, em objetos utilizados e a ações realizadas durante performances ritualísticas. O trabalho de Siikala estabeleceu um novo molde para o estudo de elementos das tradições e seus padrões de uso através dos gêneros (Tarkka, 2005, com tradução para o inglês em 2013; Ahola, 2014) e também conduziu

⁷ Lauri Honko (1979) enxerga essa virada focada na performance surgindo já nos anos de 1950, mas o divisor de águas viria apenas na década de 70, que trouxe impactos transformadores em relação ao modo de se pensar as tradições e a perspectivas teóricas a ele associadas (ver, por exemplo, Bauman, 1975; Ben Amos & Goldstein, 1975).

a direção da pesquisa em mitologia e reconcebê-la em termos de conhecimento (Tarkka, 2005; Siikala, 2012a; Stepanova, 2014; ver também Frog, 2018, p. 31-32).

A presente abordagem tomou forma como intersecção de diversos interesses e questões: minha tese de doutorado foi um retorno à antiga questão de relações históricas entre diferentes tradições narrativas mitológicas – nomeadamente, à de Baldr enquanto deus escandinavo moribundo e seu possível correspondente fino-careliano, Lemminkäinen (2010). A investigação de mais ou menos 400 exemplos e fragmentos de épicos kalevalaicos⁸ da *Canção de Lemminkäinen* necessitou manejar um caleidoscópio de variações no que diz respeito aos elementos constitutivos dessa tradição. Os dados não apenas revelaram inúmeras variações locais do épico, como também adaptações e usos únicos do épico, como também elementos a ele associados, presentes em encantamentos rituais e em gêneros não-ritualísticos.

Em relação a Baldr, o material em nórdico antigo é consideravelmente rico em termos de longos relatos em prosa, proporcionados por Snorri Sturluson e Saxo Grammaticus, sem mencionar a quantidade imensa de outras fontes, que vão da poesia escáldica e eddica à iconografia das bracteatas do Período de Migração. Contudo, a maioria dessas fontes faz menção a agentes e eventos sem necessariamente narrá-los. No lugar de um enredo linear, aparentavam haver dois ciclos complementários de eventos – um centrado na prevenção da morte de Baldr, e outro presumindo que ela era inevitável – e, no entanto, parecia que esses eventos não eram tão significativos quanto estórias, mas quanto nexos conectados à criação de significados em outros contextos, como o anel Draupnir retornando à posse de Óðinn após acompanhar Baldr à pira funerária; a questão irrespondível de Óðinn ao gigante Vafþrúðnir no contexto de sua disputa de sapiência (a questão envolvia saber dizer o que o deus havia sussurrado ao falecido Baldr no momento de seu funeral); e o previsto retorno de Baldr no momento do *ragna rök*. Ao longo do curso dessa pesquisa, fiquei fascinado pelo que aparentavam ser engajamentos intertextuais com a mitologia das sagas e as poesias eddica e

⁸ “Épico kalevalaico” denota uma tradição oral de épicos curtos que lidam com assuntos mitológicos e mito-heróicos (entre os quais não é feita uma distinção, ao contrário do que ocorre nas tradições escandinavas) que foram extensivamente documentados especialmente ao longo do século XIX e início do século XX. Esses poemas épicos geralmente continham entre 75-300 versos a serem performados, a depender de seu contexto e da tradição local. Assim, eles eram comparáveis, em extensão, aos poemas eddicos ou à tradição épica do Norte-russo das *bylina*.

escáldica, o que também tendia a aparecer muito mais como a nível de pequenas unidades do que enredos completos, assim como o eram as unidades que se mostraram presentes após as comparações transculturais. Quanto mais eu trabalhava com a estratificação de tradições (2011a; 2013b) e a materialidade dos rituais (2009; 2014a), mais clara se revelava a relevância dessas menores unidades de sentido para minha análise.

O quadro tornou-se mais complicado após a evidência de que a mitologia está muito mais vinculada a práticas e à variação entre elas, do que formando uma estrutura homogênea e regular, incluindo até mesmo práticas nas quais a mitologia nunca é contada como estória (Il'ina & Uljašev 2012; Stepanova 2012; Frog 2013b). Ao mesmo tempo, eu lutava contra a tendência de ver religiões e 'mitos' não-modernos como eventos únicos narrados como estórias, enquanto que os 'mitos' modernos de sociedades seculares seriam eventos do tipo abstrato que acometem várias pessoas e 'crenças' (Frog, 2014b), como por exemplo o sonho americano do pobre que tornou-se rico, as propriedades curativas de certos alimentos ou qualquer um do vasto número de eventos relacionados a OVNI⁹s. Eu busquei reconciliar as teorias da mitologia com o que eu observei no discurso mítico de ambas as sociedades modernas e não-modernas.

Os avanços em pesquisa durante os anos 90 (como em Foley, 1991, 1995; Urban, 1991) naturalizaram que se abordassem tais fenômenos como signos socialmente reconhecíveis, o que também se alinhou às abordagens semióticas da mitologia (a respeito das quais remeto à introdução do livro *Folklore and Old Norse Mythology*, no prelo). O potencial desses signos de operarem por meio da mídia já havia sido integrado ao estudo do discurso mítico, assim como a ideia de que havia um potencial no signo para que o mesmo elemento de uma tradição se mostrasse ser também um componente narrativo, uma performance ritual ou algo ligado a tabus que deveriam ser evitados. A miríade de maneiras pelas quais os elementos poderiam variar e substituírem uns aos outros dentro e através das tradições vinha sendo uma preocupação de longa data dentro da pesquisa folclórica e, ainda assim, não havia um molde para que se examinasse de que forma elas operavam enquanto sistema. Por exemplo, o conceito de *motivo* tem uma longa história dentro do campo de estudos do folclore e especialmente dentro da pesquisa em contos folclóricos, tendo se tornado um conceito chave

⁹ Nota do tradutor: sigla comumente empregada para se referir a Objeto Voador Não-Identificado. No original em inglês, UFO, Unknown Flying Source.

dentro do método Histórico-Geográfico (HGM)¹⁰. No entanto, ele não se fazia presente enquanto categoria analítica; ele emergiu como um conceito flexível para se referir, de certa forma, a qualquer constituinte inserido nas narrativas tradicionais que se mostrasse relevante para a pesquisa comparativa (como em Thompson, 1932-1936; Propp, 1968 [1928], p. 12-13; ver mais a respeito em Ben Amos, 2020, cap. 7).

No primeiro sistema de classificação de contos, Johann Georg von Han descreveu *motivos* como sendo *Märchenwörter* [‘palavras de contos’] que formam o equivalente a frases, por meio das quais são formadas o que ele chamou de enredos tradicionais, ou *Formeln* [‘formulae’] (1864, p. 41-42). Ainda assim, essa metáfora nunca foi desenvolvida para que se considerassem as diferenças formais percebidas entre os diferentes tipos de motivos e a sintagmática de sua combinação (Dundes, 1962). Aquilo que depois foi chamado de *tema* na Teoria Oral-Formulaica teve uma concepção semelhante. Os *temas* eram distinguíveis dos ‘motivos’ propostos pelo folclore comparativo porque se mostravam mais específicos a certas tradições do que universais, mas com pouca especificação para além disso (Lord 1960, p. 68-98; Foley, 1990, p. 240-245, 279-284, 329-335; ver também Propp, 1968 [1928], p. 12-13). Houve tentativas de se definir *motivo*, *tema* e *tipo-cena* como categorias complementares (Fry, 1968), mas o interesse era simplesmente taxonômico e terminou por nunca avançar a propor um modelo sistemático para suas interações (conferir Foley, 1995).

Siikala introduziu o conceito de *imagem mítica*, estendido a partir do conceito de ‘imagem mental’, ligado ao seu trabalho de abordagem cognitiva do xamanismo e práticas ritualísticas semelhantes, o qual eu suspeito que tenha um apelo de evitar a carga da palavra ‘motivo’. Ela ocasionalmente parecia os termos ‘imagem e motivo’, ou ‘imagem e tema’, mas não estava preocupada em distinguir formalmente entre um e outro, fazendo com que tendam a se fundirem sem maiores distinções (2002 [1992]).

Vladimir Propp rejeitou fazer a análise de contos em termos de motivos e acabou desenvolvendo, ao invés disso, uma morfologia dos contos folclóricos russos na qual os constituintes de um conto preenchem *funções* dentro da sintagmática de um enredo (1958 [1928]). Apesar de o autor russo distinguir, por exemplo, entre tipos de personagens e de ações, ele não estava preocupado com eles enquanto signos, mas com suas relações com o

¹⁰ A respeito do método HGM, remetemos a Frog, 2013a, e à introdução em *Folklore and Old Norse Mythology*, no prelo.

todo; assim, nessa perspectiva Óðinn pode estar identificado no papel do herói, vilão ou ajudante mágico, a depender de suas ações particulares e como elas se encaixam dentro da estória. Claude Lévi-Strauss desenvolveu uma abordagem estruturalista para investigar as unidades constitutivas de mitos narrativos, que deveriam ser procuradas “em nível de sentenças” (1955, p. 431). Ele as examinou em termos de arranjos e alterações como unidades que poderiam ser resumidas a uma frase ou sentença, nomeando-as *mitemas* (1958, p. 233), aliás, no mesmo ano em que a principal obra de Propp foi traduzida ao inglês com o título *Morphology of the Folktale* (1958). Alan Dundes cunhou o termo *motifema* para designar motivos particulares que poderiam preencher um espaço funcional proppiano dentro de um conto e *allomotivo* para se referir aos motivos capazes de se intercambiarem dentro de tais espaços (1962, p. 101). No entanto, mitema, motifema e allomotivo permaneceram categorias vagas e excessivamente inclusivas, na medida em que não foram definidas como unidades formais em interação com unidades formais de outros tipos.

Na pesquisa russa, abordagens da gramática narrativa exploraram a sintagmática de como os elementos são combinados em unidades de narração, embora sem se preocuparem se os constituintes eram ou não signos que circulavam socialmente (ver Hoppál 2010a). Consequentemente, a discussão parece não ter avançado rumo ao vislumbre e análise das unidades formais de diferentes tipos como formando uma espécie de léxico (re)combinável por meio da gramática; a pesquisa parecia ir avançando nessa direção, mas sem adquirir força o bastante para fazê-lo¹¹. Eleazar Meletinsky desenvolveu esse esquema em uma nova abordagem de indexação e análise de motivos, ilustrada por meio de narrativas mitológicas (1984). Ele concebeu o motivo como sendo um predicado e seus argumentos, tais como “o herói remove as águas” ou “os deuses dão nome à água” (1984, p. 27); e usa a noção de *arquemotivo* para descrever as diferentes manifestações de padrões mais abstratos, como

¹¹ Por exemplo, Mihály Hoppál trabalhava com abordagens à gramática narrativa nos anos de 1970 (apesar do manuscrito publicado somente em 2010), considerando a “Mitologia como sistema de símbolos” nesse mesmo período (2010 [1976]), mas nunca avançou com sua proposta até atingir um modelo completo. Tal modelo chegou primeiro aos estudos literários, integrando a análise formal das unidades de diferentes tipos em um modelo de gramática narrativa por meio da abordagem de Bakhtin em torno da significância dos constituintes em composições literárias (Bakhtin, 1981).

“[agente] cria [objeto]”¹². O interesse de Meletinsky, contudo, estava em averiguar como esses motivos poderiam ser reproduzidos com variações dentro da narrativa, submeterem-se a inversões, transformações semânticas e outros tipos de variedade. Ele não estava interessado em distinguir entre os diferentes tipos de signos e seus usos em combinação *per se*.

As unidades formais de diferentes tipos haviam se tornado transparentes em meu trabalho a respeito das variações. Os épicos kalevalaicos em particular fizeram com que as atuações dessas unidades de diferentes escopos e complexidades se tornassem mais salientes. Por um lado, os agentes podiam ser negociados em papéis narrativos por meio da transposição de fórmulas relevantes nas respectivas linhas e passagens. Assim, pequenas escolhas lexicais são tudo o que se precisa para que se troque o destino da jornada de Lemminkäinen e transformar o anfitrião contra quem ele luta no demiurgo Väinämöinen. Por outro lado, unidades narrativas de qualquer escopo tendem a ser expressas em sequências contínuas de versos, e a serem reorganizadas, omitidas ou transpostas como sendo sequências coerentes. Pensando agora, acho que tive a impressão relativamente cedo de que no, trabalho de Siikala, as palavras ‘imagem’ e ‘motivo’ se referiam a tipos diferentes de unidade. Eu cheguei a essa conclusão ao ter a impressão de que as imagens são estáticas, sendo agentes como deuses ou habitantes do sobrenatural, enquanto que os motivos são narrativos e dinâmicos.

Abordar essas unidades fazendo uso da analogia para com a linguagem era algo já presente no *Märchenwörter* [‘palavras de conto’] de von Hahn, e ele também os sintetizou, reduzindo-os a frases verbais em sua descrição dos tipos de contos. Meu trabalho com linguagem formulaica me convidou a me aproximar dos motivos através de um espectro de fixação, descrito como um grau de *cristalização*¹³ e como tendo potencialmente espaços ou lugares que precisam ser preenchidos e postos em uso. Isso permitiu que eu visse o motivo como uma unidade distinta e significativa da tradição, usada em combinação com diferentes

¹² Meletinsky (1984, p. 23) apresenta o termo *arquemotivo* como sendo de Claude Bremond sem citação, mas também apresenta o termo *motifema* na mesma frase como sendo de Claude Lévi-Strauss, então parece que estava citando de acordo com sua memória.

¹³ O conceito de cristalização foi desenvolvido por Anna-Leena Siikala, inicialmente para descrever de que maneira a fraseologia torna-se ligada à narratividade de unidades semanticamente significantes nas mentes dos performers de tradições em prosa (1990 [1984], p. 80-86). Seu uso foi estendido para abarcar a relativa fixidez em qualquer elemento de tradição, também em nível social. Cristalização é, hoje, um conceito básico nos estudos finlandeses de folclore.

imagens, incluindo, por exemplo, seu uso referencial, como quando um herói humano completa uma ação que seria de outra maneira identificável apenas em um deus, ou um motivo cosmogônico encenado por uma pessoa viva (Frog, 2014a; 2015).

Também era necessário considerar as unidades de maior escopo, das quais as imagens e os motivos são constituintes (Meletinsky, 1984, p. 23). Para descrevê-las, delinee o termo *tema*, que havia já se estabelecido na Teoria Oral-Formulaica (Fry, 1968). Essas unidades maiores aparentam operar em uma ordem mais elevada de relações sintagmáticas, apesar de existirem outras unidades, ainda maiores, acima delas (Frog, 2015; 2017a). Uma vez que a distinção entre os diferentes tipos entrou em foco, elas se tornaram ferramentas de trabalho pertinentes para tanto a análise sincrônica quanto diacrônica (como em Frog, 2019a; 2019b), e trabalhar com elas me fez refiná-las. Apesar do foco dessa proposta ser o discurso mítico, a mitologia é distinguida, aqui, em termos de uma qualidade de signos ao invés de sê-lo em termos de propriedades formais dos signos. O molde proposto é, portanto, igualmente aplicável tanto a outras narrativas embasadas em tradições e a discursos não-narrativos.

Inteiros e equações

Os signos constituintes da mitologia serão tratados aqui em termos de *inteiros*¹⁴ unitários. Essa escolha terminológica termina por enfatizar que cada elemento deve ser percebido como uma unidade distinguível (de qualquer tipo que seja) para que possa ser reconhecido e interpretado como dotado de significado (ver também Foley, 1995). Existem unidades de inúmeros tipos, mas todas são caracterizadas como inteiros de uma mitologia

¹⁴ Nota do tradutor: a palavra *inteiro*, por mais que pareça soar estranha nesse contexto, constitui a melhor opção de tradução à qual conseguimos chegar. No original em inglês a palavra empregada é *integer*, cuja ocorrência é igualmente estranha aos falantes de língua inglesa e que de forma alguma é comum nesse contexto. Isso se dá por conta do termo ter sido retirado por John Miles Foley do léxico matemático para ser empregado metaforicamente no campo de estudos semióticos. Decidimos não traduzir *integer* por *integrante* por conta da carga semântica dessa palavra, que transmitira a ideia de que um integrante seria uma unidade constitutiva de um todo maior do qual ela necessariamente dependeria para que fizesse sentido; essa noção caminha na direção oposta do que o autor defende: a ênfase do termo *integer* visa destacar justamente a natureza independente desses signos unitários. Assim sendo, a palavra *inteiro* nos pareceu muito mais apropriada para traduzir sua ideia de auto-suficiência e independência em relação aos demais signos (o que não significa, conforme será explicado, que os inteiros não se relacionem entre si).

quando são socialmente reconhecíveis e, assim, se mostram capazes de significados, associações e interpretações socialmente distintos. Aquilo que indica que algo se trata de um inteiro é justamente a habilidade de se falar a respeito dele enquanto unidade.

Dentro de um contexto cultural, os diferentes inteiros míticos são internalizados como parte de algo que participa das práticas sociais, mas que também está a elas exposto. Esses signos míticos operam centralmente no nível de significantes e de suas redes de associação, que são desenvolvidas por meio de padrões de uso; eles podem até mesmo permanecer ambíguos e ter o significado contestado, mas precisam ser percebidos como unidades significantes para que suas bagagens de significados imanescentes, associações, interpretações e peso emocional possam operar (Foley, 1991; 1995).

Distinguir entre os diferentes tipos de signos nos possibilita analisar de que maneira eles se combinam e interagem, o que pode ser visualizado em termos de equações. Apresentar a análise em equações é uma ferramenta tanto prática no momento de realiza-la quanto útil para que se explique a metodologia; apesar disso, o método não exige que se use esse sistema de representação para que se siga adiante com a análise, da mesma forma que alguém que já tenha dominado os princípios básicos da matemática não precisa escrever “ $4 \times 4 = 16$ ” para chegar ao resultado.

Para que se possam distinguir os signos míticos da linguagem empregada para mediá-los, os primeiros são representados em CAIXA ALTA DIMINUTA (por exemplo, Þórr enquanto nome, em oposição a THOR para se referir à imagem do deus). A apresentação pode ser elaborada ou concisa, mas o foco é distinguir o inteiro da tradição, o que envolve abstraí-lo. A representação pode ser aperfeiçoada omitindo-se artigos como *o* e *a*. O número de sintagmas – constituintes – de um inteiro é um indicador de sua complexidade (Lamb, 2021). Um único sintagma pode exigir várias palavras para que seja expresso e, nesse caso, usa-se um ponto final para explicitar as palavras que, ligadas, expressam esse elemento, como AGENTE.SOBRENATURAL ou DE.ODIN, o que torna sua contagem mais fácil, seja manual ou eletronicamente. Atributos adicionais dessas marcações serão apresentados adiante conforme o curso da discussão caminha e os diferentes tipos de inteiros sejam introduzidos. Essas marcas serão apresentadas aqui para que possamos ilustrar seu uso como ferramenta; portanto, sua complexidade deve ser vista sob essa perspectiva. Na prática, elas geralmente permanecem apenas ao fundo dos estudos, ou então são utilizadas de maneira simplificada.

Inteiros do conhecimento mítico

Em sociedades não-literárias, a mitologia mantém sua existência somente por meio das práticas sociais, sem as quais ela desaparece. Como sistema modelo para a compreensão do mundo e interpretação da experiência, a mitologia é um sistema de representação. Ela até pode ser comparada a uma língua, apesar da língua ser utilizada para representar outras coisas. Em contraste, as coisas são vistas como representantes ou manifestantes dos signos míticos, e então o som do trovão passa a ser interpretado como TROVÃO, ou seja, como sendo produzido por um deus; ou um urso visto na floresta passa a ser interpretado como URSO, caracterizado por uma personalidade e pela capacidade de se comunicar não-verbalmente, desejar mulheres e inclusive ter filhos com elas (Frog, 2014a e trabalhos lá citados). Consequentemente, a mitologia pode ser descrita como “o modo do homem de conhecer o mundo” (Cassirer, 1955-1957 [1923-1929], cap. II, p. 3; Doty, 2000, p. 55-56) ou “un mode de connaissance affective parallèle à notre mode de connaissance objective” (‘um modo afetivo de conhecimento paralelo ao nosso modo objetivo de conhecimento’) (Leenhardt, 1971 [1947], p. 306). Assim, cada inteiro se iguala a uma unidade de conhecimento a qual ela modela.

Essa abordagem da mitologia se expande daquele tipo de histórias sobre deuses, cosmogonias e escatologias comumente chamados de ‘mitos’ em direção a um alcance discursivo muito mais amplo. Dentro desse alcance mais abrangente do discurso, as lendas aparecem como sendo lentes significantes para considerarmos muitas das fontes nas sagas, por exemplo. Lenda é um breve relato a respeito de um encontro específico, desenvolvido em cima de um motivo tradicional ou de algum inteiro mais complexo da tradição que se engaja com crenças contestáveis sobre a história ou o sobrenatural. Apesar de terem sido abordadas ao longo da história como sendo ‘estórias’, as lendas incluem também relatos não-lineares e expressam julgamentos e interpretações a respeito da contestabilidade de um inteiro do conhecimento (a unidade da tradição), relacionado a um encontro específico (Georges, 1986, p. 95-96; Laudun, 2019). Dessa perspectiva, muito da literatura das sagas é constituída por lendas tradicionais de diversos tipos.

Apesar dos inteiros individuais de uma mitologia poderem ser emblemáticos a uma religião, formação religiosa ou religiaeto¹⁵ em particular, eles também podem possuir interfaces com tecnologias ou práticas particulares, como o trabalho de ferreiro, o plantio de certos cereais, a fermentação de cerveja ou asseguarção de boa caça/pesca. Consequentemente, eles não necessariamente apontam para uma identidade religiosa ou étnica *per se*, mas podem, ao invés disso, estar relacionados à tecnologia ou ao poder, à autoridade, segurança e benefícios dos indivíduos relacionados a práticas específicas. Tais símbolos míticos podem ser comunicados entre indivíduos e grupos de identidades religiosas distintas como sendo um intercâmbio não-religioso. Modelos de entendimento como, por exemplo, explicações para as cores do arco-íris ou dos padrões vistos na lua podem, de maneira similar, ser comunicados enquanto troca de conhecimentos não-religiosos, sem serem emblemáticos de uma identidade religiosa ou étnica.

Dessa forma, o discurso mítico cristão que esteja preocupado com as formas do 'paganismo' pode oferecer evidências dos signos que, para eles, eram entendidos como emblemáticos de uma religião não-cristã. Mesmo assim, podem ter havido uma série de práticas infundidas naquilo que, hoje, descreveríamos como mitologia e que tenham, na época, permanecido amplamente ou totalmente invisíveis em tais encontros (algo que é também potencialmente relevante ao considerarmos evidências de práticas tardias).

Semelhante à linguagem, é possível observar a operação da mitologia como um sistema tanto de maneira abstrata quanto como prática situacional; é também igualmente possível que se olhe tanto para seus elementos constitutivos quanto para a operação de seu sistema como um todo. Como as palavras em uma língua, os inteiros da mitologia podem evoluir formalmente e terem seus significados modificados. Ainda que inteiros individuais sejam sempre sujeitos a mudanças históricas em uma mitologia enquanto sistema, eles podem também ser intercambiados individualmente através de culturas e ter, assim, histórias distintas. Quando a mitologia é vista como variação de um sistema de significados, a linguagem pode ser usada como metáfora para que se considerem os tipos formais de signos míticos, o modo como se relacionam entre si e a maneira como variam. Uma primeira distinção deve ser feita entre inteiros mínimos e aqueles que podem ser formados a partir

¹⁵ Nota do tradutor: dialeto religioso. No original, "religiolect". O termo é retomado mais adiante.

deles: os inteiros complexos. Os inteiros mínimos tratados aqui são *imagens, motivos, esquemas diagramáticos e parciais*; inteiros complexos são os *temas, padrões narrativos e enredos*.

Imagens míticas

Considero *imagem* como sendo um inteiro estático, correspondente à categoria gramatical de um substantivo (Siikala, 2002, p. 43-70). Assim como um substantivo comum, a imagem mítica pode ser consideravelmente geral ou básica, como por exemplo as criaturas sobrenaturais GIGANTE ou TROLL. Esse tipo de imagem é uma identidade categórica em relação à qual instâncias específicas são percebidas e interpretadas.

A identidade categórica pode ser bem ampla, incluindo, digamos, todos os tipos de agentes do caos, identificados de maneira generalizada aqui como DEMÔNIO (empregando o termo comum do folclore tardio), ou seres sobrenaturais que ameaçam os humanos e/ou as sociedades, identificados aqui como MONSTRO. Uma imagem pode também ser mais complexa e específica, como a imagem escandinava da árvore do mundo, YGGDRASILS.ASKR ('freixo de Yggdrasil'), que engloba um número de imagens complementares dos animais míticos que a habitam, bem como dos mundos que se conectam por meio de suas raízes. Essa complexa imagem mítica também se iguala a um substantivo próprio - há apenas uma *Yggdrasils askr*.

O equivalente a um substantivo próprio é distinguido aqui como um *signo* ou *inteiro centralizado*, em oposição a um *signo* ou *inteiro descentralizado*, este desembocando em categorias identitárias que podem ter inúmeras instâncias, como GIGANTE ou TROLL. Algumas identidades categóricas, contudo, podem ser exclusivas dentro de um contexto cultural. Por exemplo, o PERKŪNAS do Báltico, o TIERMES do leste sámi, o THOR escandinavo e o UKKO fino-careliano constituem, cada um, um signo centralizado, mas ao mesmo tempo todos eles encaixam-se na identidade categoria de TROVÃO (ou DEUS-DO-TROVÃO). Essa identidade categórica passa a ser identificada a uma única imagem, embora se possa considerar que ela detenha uma realidade social, na medida em que o papel exclusivo correlacione imagens de diferentes deuses através de culturas: por exemplo, quando as lendas a respeito do TROVÃO moveram-se de um ambiente cultural para o outro - como a 'tradução' de UKKO como sendo THOR na adaptação de uma estória não é algo simplesmente

linguístico, mas mítico. A fronteira entre signos centralizados e descentralizados parece poder, portanto, se borrarem. Por exemplo, imagens de substâncias que não são contáveis, como LEITE ou FOGO, permitem que a identidade, tanto de um quanto do outro, sejam interpretadas como sendo a mesma, apesar das substâncias serem, empiricamente, incontáveis de maneiras e por motivos diferentes.

Contudo, a imagem não é a mesma coisa que o substantivo. A imagem TROLL pode ser reconhecida por meio de descrição ao invés de se usar uma palavra como o *troll* do nórdico antigo, ou talvez tenha uma variedade de palavras que possam ser usadas de maneira mais ou menos intercambiável para designarem a mesma imagem, como a imagem estoniana para DEMÔNIO (Valk, 2012). Apesar dos signos centralizados costumarem ter nomes próprios, como o nome Pórr para designar a imagem THOR, o nome ainda permanece como palavra que significa o inteiro mítico, que pode ser reconhecido independentemente do nome, através da descrição ou de uma representação iconográfica.

Imagens culturais que possam ser consideradas mundanas e empíricas de acordo com nosso modo de pensar podem, mesmo assim, ser qualificadas como míticas em certo contexto ou entre um determinado grupo, como a imagem URSO em várias culturas. Isso também é verdade para a imagem escandinava do FINNR, que é caracterizado pela magia e pela ALMA SEPARÁVEL capaz de viajar, realizar ações e observar independentemente do corpo físico em conjunção com essa magia¹⁶. Em outras palavras, essas imagens aterradas empiricamente estão incorporadas de informações que revelam os modelos de pensamento por trás da percepção e narratividade das realidades.

¹⁶ O termo *Finnr* é costumeiramente traduzido por 'Sámi', apesar de ter sido empregado para se referir também a outros grupos (Frog & Saarikivi, 2015, p. 82, 94), enquanto que, na verdade, os grupos falantes de idiomas Sámi eram culturalmente diversificados (Frog, 2017b); além disso, outras línguas talvez ainda estivessem sendo faladas na Era Viking à essa altura. Sobre as representações dos *Finnar*, ver Aalto, 2014.

Parciais e centro semântico

O termo *parcial*¹⁷ é trazido aqui para designar os elementos e características constitutivos de um inteiro mítico, sendo por meio dele que estes se tornam reconhecíveis ou presumidos. As parciais não são, no entanto, necessariamente exclusivas a uma imagem ou motivo particular. Se mantivermos a analogia com a língua, as parciais representariam uma categoria abrangente que incluiria classes correspondentes aos adjetivos, advérbios e palavras para atributos. Por exemplo, FORÇA.SOBRENATURAL é uma parcial presente tanto em THOR quanto em GIGANTE. O grau com que cada parcial está abarcada ou particularmente associada a uma imagem ou motivo pode ser considerado como o mesmo sendo o grau com que ela indexa (ou seja, aponta para) aquele inteiro mítico específico. Assim, FORÇA.SOBRENATURAL ocorre de maneira tão ampla que não ativará necessariamente uma imagem mítica em particular. Em contraste, CAOLHO é uma parcial que indexa ODIN na Escandinávia de tal maneira que se torna algo emblemático do deus; ela ativa sua imagem como molde de referência até mesmo quando o deus não está sendo representado *per se* (ver Frog, 2015, p. 42-43).

A ativação de imagens e motivos míticos frequentemente acontece por meio de parciais que ocorrem simultaneamente, tornando sua referência reconhecível. Na *Hálfs saga ok Hálfsrekka* 15, por exemplo, Grímarr é descrito como *mikill ok illiligr* ('grande e malvado'), *Hann bíta eigi járn* ('ferro não o corta') e, quando está em companhia dos seus, são descritos coletivamente como *Þeir eta allir hrátt ok drekka blóð* ('eles todos comem carne crua e bebem sangue'), levando à conclusão de que *Er þat sannkallat, at þeir sé heldr tröll en menn* ('eles devem ser trolls e não homens'). Na terminologia usada aqui, as parciais GRANDE, MALVADO, CORPO.IMPENETRÁVEL; COMEDOR.DE.CARNE e BEBEDOR.DE.SANGUE são acumuladas na descrição e ativam a imagem TROLL, o que torna-se claro ao vermos que o próprio termo *tröll* é empregado.

Na *Fóstrbræðra saga* 9 é dito, a respeito de Þormóðr Bersason: *má vera, at þeim sýnisk tröll standa fyrir dyrum, þar sem þú ert* ('pode ser que pareça a eles que um troll está em pé à

¹⁷ Nota do tradutor: o termo empregado no original em inglês para o autor se referir às *parciais* é *partials*. Esses sim, ao contrário dos termos *integer/inteiro*, denotam unidades de significantes de signo cuja ocorrência nunca se dá sozinha e independentemente de outro(s) signo(s) (ver nota 14).

porta onde você está'), o que implica que as parciais das imagens GRANDE e DE.APARÊNCIA.MALVADA sejam algo que caracterize Þormóðr. De maneira similar, Grettir Ásmundarson é confundido com um troll devido à sua aparência, conforme narrado na *Grettis saga* 38. Enquanto que a imagem de um troll é descentralizada, imagens centralizadas podem também ser ativadas por meio de parciais, como vimos no caso de CAOLHO ativando a imagem ODIN.

Imagens complexas podem ter também imagens distintas como suas parciais: a imagem YGGDRASIL.ASKR envolve um número de imagens de criaturas que a habitam; a imagem THOR vincula-se à imagem de sua arma MJÖLLNIR que, apesar disso, permanece como imagem distinta. Uma imagem pode, ainda, ser caracterizada por meio de associação a motivos particulares a ponto de que essa associação opere reciprocamente como parcial, como vemos em THOR MATA GIGANTE tornando-se algo emblemático de THOR e evoluindo, dessa maneira, de forma a originar a parcial MATADOR.DE.GIGANTE. Apesar de imagens e motivos serem encontrados através de vastas áreas e até mesmo transculturalmente, elas podem variar local, regional, cultural ou contextualmente no que diz respeito à constelação particular de parciais que ali a caracterizem.

Jens Peter Schjødt utiliza o termo *centro semântico* para descrever “um centro em torno do qual as várias declarações a respeito de uma figura mítica ou ritual podem ser vistas” (2013, p. 12). Aqui, esse conceito pode ser abordado por meio da noção de *centralidade*. A centralidade de certa característica de uma imagem ou outro tipo de inteiro da mitologia pode ser considerada – ao menos a princípio – calculável por meio do número de inteiros e expressões que são dela dependentes ou que a afirmem de alguma maneira. No caso de imagens, o centro semântico pode também ser abordado em termos de indexicalidade de um signo mítico, que se desenvolve por meio dos motivos, temas e padrões narrativos nos quais ele é utilizado. O centro semântico de uma imagem pode estar diretamente correlacionado à parciais, como FORÇA.SOBRENATURAL e MATADOR.DE.GIGANTE são partes do centro semântico de THOR (Schjødt, 2009, p. 17, 20).

Os signos descentralizados também possuem um centro semântico, como o CORPO.IMPENETRÁVEL faz parte do BERSERKR; ainda que as interpretações em torno do por quê ou como o corpo de um *berserker* não pode ser cortado ou perfurado variem (ver Frog 2019b, p. 276-277 e trabalhos citados). Em outros casos, o centro semântico localiza-se em um

nexo de motivos e temas que talvez sejam mais desafiadores de se identificar ou então de se descrever com um simples rótulo, como o centro de ODIN em um nexo de suas aquisições de variados tipos de conhecimento mitológico e a redistribuição destes (Schjødt, 2013, p. 12). O centro semântico de uma imagem pode, além disso, ser caracterizado por múltiplos traços que não sejam claramente definíveis. Assim, o centro de ODIN também acaba por incluir seu papel agente em eventos cosmogônicos, como performador de rituais ou magias e orquestrador do destino de heróis humanos; apesar de todas essas características poderem ser abordadas como sendo parciais de ODIN, elas não são tão facilmente rotuladas como MATADOR.DE.GIGANTE, por exemplo. Claro, o centro semântico de uma imagem também pode se modificar ao longo do tempo. Dessa forma, ODIN parece ter gradualmente perdido sua conexão com eventos cosmogônicos e a orquestração de destinos dos heróis, estreitando seu centro em direção à sua relação com a magia e com o conhecimento, no folclore pós-medieval.

Motivo mítico

Enquanto que a imagem é estática, o *motivo* é dinâmico; ele pode ser considerado como um tipo de equação que incorpora um verbo e envolve mudança, ou então que situa duas ou mais imagens em algum tipo de relação. Por exemplo, THOR MATA GIGANTE é um inteiro convencional da mitologia escandinava que situa a imagem de THOR em relação à imagem do GIGANTE. Tais quais às imagens, os motivos podem ser tanto centralizados quanto descentralizados: assim como uma imagem centralizada pode participar na imagem de uma categoria identitária, como, por exemplo, o GEIRRØDR escandinavo como a imagem centralizada de um GIGANTE, motivos centralizados podem, também, participar na formação da categoria identitária de um motivo descentralizado, como em THOR MATA GIGANTE:

THOR MATA GEIRRØDR	Centralizado
THOR MATA HRUNGNIR	Centralizado
THOR MATA MIDGARDSORMR	Centralizado
THOR MATA MONSTRO~GIGANTE	Descentralizado

Motivos podem conter as mesmas questões de ambiguidade entre imagens que sejam centralizadas e descentralizadas, tal como no motivo LEITE EXTINGUE FOGO (Harva, 1948, p. 99), bem como exclusividade e equivalência, como vemos em THOR ATINGE GIGANTE como sendo a forma escandinava do motivo TROVÃO MATA DEMÔNIO, que é comum transculturalmente a toda a região Circum-Báltica (Uther, 1997-1999, p. 763):

THOR	MATA	MONSTRO~GIGANTE	Culturalmente específico
PERKŪNAS	MATA	DEMÔNIO	Culturalmente específico
TIERMES	MATA	DEMÔNIO	Culturalmente específico
UKKO	MATA	DEMÔNIO	Culturalmente específico
TROVÃO	MATA	DEMÔNIO	Transcultural

Os motivos também podem ser transpostos entre diferentes contextos, levando ao surgimento de famílias de motivos inter-relacionados. Dessa forma, THOR MATA MONSTRO~GIGANTE está conectado ao motivo descentralizado HERÓI MATA DEMÔNIO~MONSTRO. A diferença central está no fato de que o primeiro é conectado a eventos de escopo cosmológico, enquanto que o último diz respeito a eventos limitados ao mundo humano, o que, na mitologia escandinava, é organizado de forma com que o primeiro seja dominante em referência ao segundo (Frog, 2022). Dentro da esfera humana, o uso de HERÓI MATA DEMÔNIO~MONSTRO no contexto mito-heroico e das *Íslendinga sögur* pode permanecer distinto em sua significância específica e convenções de uso.

Evidências de encantamentos invocando Þórr sugerem que rituais de cura podem ter correlacionado simbolicamente aquele que curava ao deus do trovão e o agente da doença e dos machucados aos seus adversários, que ameaçavam pessoas individualmente ou também a ordem social (Hall, 2009; Frog, 2013b, p. 66-67; 2021c). Esse tipo de correlação simbólica que estruturava sobretudo os rituais fino-carelianos de cura (Haavio, 1967, p. 340; Siikala, 2002, p. 100-104) parecem ter sido adaptados a partir de modelos escandinavos (Frog, 2013; 2019a; ver também Siikala, 2002). Juntos, o motivo ritualístico e seus correspondentes, quando associados a correspondentes de diferentes regiões e eras do mundo, terminam por formar uma *família de motivos*:

THOR	BATALHA CONTRA	MONSTRO~GIGANTE	Cosmológico/passado cosmogônico
HERÓI	BATALHA CONTRA	DEMÔNIO	Passado mítico-heroico

HERÓI	BATALHA CONTRA	DEMÔNIO	Passado histórico
CURANDEIRO	BATALHA CONTRA	AGENTE.DA.ENFERMIDADE	Encenação ritualística

Dentro de um contexto sincrônico, motivos variáveis operam como equações com lugares em aberto, que são completadas por imagens preenchedoras. As interpretações e significâncias convencionais que se desenvolvem de acordo com os padrões de uso desses motivos também terminam por conferir significado e significância às imagens preenchedoras. Por exemplo, o motivo THOR MATA MONSTRO~GIGANTE confere forma aos entendimentos em torno de Þórr como sendo um agente no mundo, enquanto que qualquer encontro reconhecível como sendo uma instância desse motivo termina por caracterizar o outro agente como o adversário da ordem social e comunitária (e, por extensão, humana). O motivo, assim, informa os papéis e a significância dos agentes individuais que preenchem os papéis de HERÓI e DEMÔNIO ou então de CURANDEIRO e AGENTE.DA.ENFERMIDADE e molda a forma como são avaliados. O motivo também informa acerca da relação existente entre eles e a significância específica desse evento em particular. Assim como as batalhas individuais entre Þórr e os gigantes participam na construção de significado do motivo descentralizado THOR MATA GIGANTE, os motivos descentralizados ligados a contextos particulares de uso também participam na construção de significado do motivo descentralizado mais abrangente.

Reconhecer um motivo mítico resulta em uma moldura de interpretação que pode, então, carregar informações adicionais. Numerosos exemplos do motivo AGENTE.SOBRENATURAL.COMUNICA-SE.POR.SONHOS são encontrados nas sagas, como por exemplo:

MORTOS	COMUNICAM-SE.POR.SONHOS
TROLL	COMUNICA-SE.POR.SONHOS
GIGANTE	COMUNICA-SE.POR.SONHOS
BRUXA	COMUNICA-SE.POR.SONHOS
MARIA	COMUNICA-SE.POR.SONHOS
ÞÓRR	COMUNICA-SE.POR.SONHOS

O motivo AGENTE.SOBRENATURAL.COMUNICA-SE.POR.SONHOS é aprendido ou identificado analiticamente e abstraído por meio de tais instâncias individuais. Ao ser

reconhecida, uma variação como FAMILIAR.COMUNICA-SE.POR.SONHOS atribui ao familiar a identidade categórica de AGENTE.SOBRENATURAL, que evoca a interpretação FAMILIAR=MORTO ou então FAMILIAR=BRUXO(A) seja isso reconhecido por aquele que sonha ou subsequentemente revelado ao longo da narrativa.

Convenções correlacionadas de imagens dentro de um motivo particular ou conjunto de motivos implica em certo tipo de equivalência categórica, conforme as várias instâncias de AGENTE.SOBRENATURAL.COMUNICA-SE.POR.SONHOS conduz, por exemplo, à categoria imagética abstraída AGENTE.SOBRENATURAL. Ao contrário do que observamos no caso do motivo preenchível X HABITA CAVERNAS, uma categoria de agentes preenchedores não é sempre fácil de ser traduzida em um simples rótulo:

GIGANTE	HABITA CAVERNAS
TROLL	HABITA CAVERNAS
MONSTRO	HABITA CAVERNAS
FORA-DA-LEI	HABITA CAVERNAS

O lugar vazio do motivo é codificado com informação a respeito dos tipos de imagens apropriadas para preenchê-lo, sugerindo que a imagem FORA-DA-LEI é similar ou equivalente, nas sagas, às imagens GIGANTE e TROLL (que nesses materiais, se convergem). Joonas Ahola (2014, p. 341-350) demonstrou que a imagem FORA-DA-LEI é comumente usada em motivos convencionalmente associados a agentes sobrenaturais, e tal uso constrói reciprocamente a imagem FORA-DA-LEI; os fora-da-lei não são propriamente ditos não são sobrenaturais, apesar de poderem preencher esse lugar nas narrativas das sagas. Como consequência, o motivo HERÓI MATA FORA-DA-LEI pode aparecer como uma variação do motivo HERÓI MATA DEMÔNIO.

Transposições de imagens em motivos centralizados também ocorrem, resultando em modelos que competem entre si:

ODIN	TRANSFORMA.OS.OLHOS.DE.PJAZI.EM.ESTRELAS	(<i>Skáldskaparmál</i> G56)
THOR	TRANSFORMA.OS.OLHOS.DE.PJAZI.EM.ESTRELAS	(<i>Hárbarðsljóð</i> 19)
DEUS	TRANSFORMA.OS.OLHOS.DE.PJAZI.EM.ESTRELAS	(<i>Bragi Frag</i> 2III) ¹⁸

¹⁸ Este fragmento usa o termo *hinn* ('aquele') para se referir de volta ao deus realizador da ação. A identificação deste ato como partindo de Óðinn, feita por Snorri no *Skáldskaparmál*, sugere que ele tenha interpretado *hinn* como referindo-se ao deus. No entanto, também é possível que Bragi tenha

Quando desafia a concepção de que teria existido um ‘panteão’ escandinavo, Terry Gunnell sugere que os deuses podem ter substituído uns aos outros como atores em diferentes eventos míticos (2015, p. 65), o que estaria correlacionado, aqui, à alternatividade das imagens de diferentes deuses em um respectivo motivo, tema ou padrão narrativo (sem mencionar a possibilidade de que tenha havido modelos concorrentes para menção de eventos como a criação do mundo).

Conforme notado acima, tais transposições são encontradas na mitologia kalevalaica fino-careliana, na qual podem ser produzidas variações locais e regionais e na configuração da mitologia. No entanto, deuses não suplantam os papéis uns dos outros na variação livre. Variações excepcionais são encontradas, em alguns casos como de fato idiosincrasias e, em outros, como refletindo falhas de recordação, mas a transposição de agentes é geralmente bastante limitada. Isso está conectado ao centro semântico das imagens desses agentes, tanto é que parece improvável pensar que ODIN substituiria THOR na visita deste último ao gigante Geirrøðr, ou que THOR alguma vez fosse substituir ODIN na aquisição do Hidromel da Poesia. Também podem existir restrições adicionais que reduzem a probabilidade de que certos deuses tenham um papel ativo em determinados eventos, conforme discutido abaixo.

Esquemas diagramáticos

Apesar de o motivo ser um inteiro minimamente dinâmico que relaciona duas ou mais imagens ou suscita mudanças nelas, as imagens também podem estar postas em uma relação estática que seja tanto significativa quanto potencialmente capaz de lapidar os significados e interpretações das imagens que organiza. Esse tipo de inteiro é chamado aqui de *esquema diagramático* de relacionalidade – ou simplesmente *esquema*, para utilizar a forma curta do termo. O esquema funciona iconicamente: ele pode envolver relacionamentos dêiticos espaciais, como ACIMA/ABAIXO, ESQUERDA/CENTRO/DIREITA ou ANTES/DEPOIS.

originalmente utilizado *hinn* para se referir a Pórr, mas Snorri conhecia esse relato em outra versão, a qual preferiu. Em contrapartida, não há nada nos versos de Hárbarðsljóð que indiquem quem havia realizado essa ação, de forma que não se pode excluir a possibilidade de que o ato em questão tenha sido acidentalmente atribuído ao falante errado quando o poema foi registrado (ver mais em Frog, 2021b).

Esquemas simples são indicados pelas imagens relevantes, separadas por uma barra (/) e um símbolo de igualdade (=), seguidos por suas relações esquemáticas em suas respectivas posições, como em:

ÁSGARÐR/TERRAS DOS GIGANTES=CENTRO/PERIFERIA

ÁRVORE YGGDRASILL/POÇO DE MÍMIR=ACIMA/ABAIXO

O significado dos lugares e das relações entre lugares podem se manifestar na cosmologia por meio desses esquemas. Eles também podem ser de ordem temporal, como em ANTES/DEPOIS; esquemas temporais normalmente dependem de eventos, mas sua representação como esquema relacional pode eleger especificamente um determinado evento por conta de interesses analíticos ou, por exemplo, enfatizar certas características emblemáticas de certos períodos no tempo mítico, como o retorno de Baldr de Hel após o *ragna røk*:

RAGNA.RØK/RETORNO DE BALDR=ANTES/DEPOIS

Relações sociais também operam por meio de esquemas relacionais. Estes podem ser assimétricos, como PAI/FILHO, SENHOR/VASSALO ou POETA/PATRONO, estendendo-se para relações como as de SENHOR/TERRA ou DONO/CAVALO. Tais esquemas portam informações a respeito das imagens e também cria um molde de referência para suas interações, por exemplo:

ODIN/THOR=PAI/FILHO

As relações também podem ser simétricas, como IRMÃO/IRMÃO, AMIGO/AMIGO ou INIMIGO/INIMIGO. No entanto, a simetria de um esquema social particular não significa que as duas imagens estejam em relação simétrica de poder ou de autoridade:

TROVÃO/DEMÔNIO=INIMIGO/INIMIGO

Da mesma maneira que as imagens, os esquemas diagramáticos e sua significância não são independentemente significáveis. THOR é caracterizado como INIMIGO relativo a



MONSTRO~GIGANTE, por meio de motivos como THOR MATA O MONSTRO~GIGANTE, que reciprocamente caracterizam THOR por meio de parciais como MATADOR-DE-MONSTROS. Ainda assim, os esquemas são construídos por meio de suas manifestações e contextos, que condicionam a sua significância e evolução ao longo do tempo. Apesar do esquema ODIN/THOR=PAI/FILHO ser pertencente à mitologia, o esquema PAI/FILHO é tão amplamente manifestado na sociedade que, parece, ele proporciona um molde de referência para que se interpretem os encontros e interações entre ODIN e THOR na mitologia muito mais do que o relacionamento dos dois pareça moldar o esquema PAI/FILHO, esquema para o qual, aliás, o relacionamento deles não parece ter sido visto como exemplar.

Os esquemas diagramáticos podem ser mais complexos do que simples relações binárias, como o esquema manifestado em certos contextos ritualísticos de CURANDEIRO/PACIENTE/AGENTE.DA.ENFERMIDADE/EVENTO.DE.CURA. Nos referirmos a inteiros mais complexos por meio de equações é mais dificultoso, ou então pode ser que a equação acabe tornando um esquema familiar mais difícil de ser reconhecido. Por isso, pode ser preferível referir-se a eles por meio de um rótulo em itálico. Por exemplo, o esquema *Três Deuses* é amplamente familiar, em contraste à representação de sua equação, DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃. Esse esquema dos *Três Deuses* é um caso ilustrativo acerca das inter-relações entre um esquema e as imagens que completam seus lugares, e também do potencial de um esquema formalmente equivalente de ter múltiplas e distintas manifestações.

Em contextos de cultos e descrições de templos, como o de Adão de Bremen (*Gesta Hammaburgensis* IV. 26), o esquema DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃=ODIN/THOR/FREYR parece surgir em várias situações (ver também Schjødt, 2012). Esse esquema dos *Três Deuses* é comumente visto por meio do modelo tripartido Duméziliano, que é embasado na pesquisa comparativa de mitologias Indo-Europeias. Dumézil partiu do ponto de vista de Emile Durkheim, de que “o primeiro objeto da religião não é o de oferecer ao homem uma representação do mundo físico”, mas que “indivíduos representam a si mesmos a sociedade da qual são membros e as relações íntimas, ainda que obscuras que mantêm com ela” (1915 [1912], p. 225). Ao aceitar que a mitologia seria uma projeção da sociedade e dos relacionamentos interiores a ela e que a mitologia é transmitida de maneira conjunta à linguagem, Dumézil interpretou as estruturas identificadas por meio da mitologia comparada como sendo evidências para as estruturas presentes nas sociedades de povos falantes da língua Proto-Indo-Europeia.



Observando um padrão de três deuses centrais nas religiões dos povos Indo-Europeus, ele reconstruiu o esquema DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃, no qual cada deus era caracterizado por certas funções em relação à vida religiosa – uma espécie de distribuição laboral – e também correlacionado a uma das três classes presentes na sociedade (Dumézil, 1988 [1948], ver também Lyle, 2012; Schjødt, 2012).

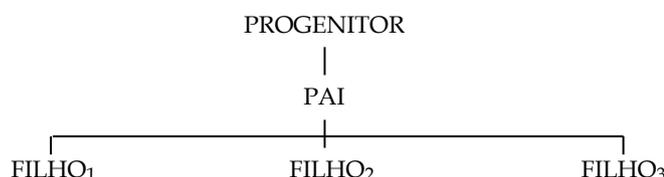
Se o modelo de tripartição for aceito para o Proto-Indo-Europeu, tal esquema seria também responsável por construir reciprocamente as imagens dos três respectivos deuses que preenchem seus lugares. Um problema com o modelo Duméziliano tem se mostrado sua inclinação a simplesmente tomar o esquema reconstruído DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃ para o Proto-Indo-Europeu e aplica-lo diretamente como se fosse uma moldura dentro da qual tradições registradas milhares de anos depois deveriam ser vistas, apesar dos deuses que preenchem esses lugares tenham mudado ao longo do tempo. Enquanto o esquema permaneceu um operante inteiro da mitologia (algo que não deveria ser simplesmente tomado por verdade dentro de todas as culturas Indo-Europeias) ele deve ter mantido certa consistência como esquema, mesmo quando imagens de diferentes deuses substituíram uns aos outros.

Assim como o esquema PAI/FILHO, o esquema dos *Três Deuses* é capaz de moldar a significância das imagens preenchendo os lugares, mas os deuses que os preenchem podem, em contrapartida e de maneira recíproca, impactar o esquema. Por exemplo, a posição do deus Proto-Indo-Europeu dos céus, DYÉUS, parece ser preenchido por ODIN, mas as continuidades formais do esquema *Três Deuses* não impediria que a significância de seus lugares de inteiros e da relação entre eles evoluíssem e mudassem. Conforme sublinhado acima, imagens são construídas por meio dos motivos com os quais elas se associam: atribuir a ODIN uma posição no esquema norte-germânico do esquema dos *Três Deuses* parece não ter sido algo que envolvesse simplesmente identifica-lo como figura inteiro de uma das posições, mas algo que o caracterizou por meio de parciais e motivos associados a essa determinada posição, sendo uma delas, por exemplo, a parcial PATRIARCA e sua batalha contra Fenrisúlfr durante o *ragna røk*, apesar de este último evento costumar estar ligado, em outros contextos, a Týr (ver Frog, 2019a, p. 268–271).

Um esquema como o dos *Três Deuses* também é encontrado em contextos cosmogônicos. Onde =ODIN/ HENIR/LOKI~LOÐURR, o esquema é associado ao motivo MUNDO PERAMBULANTE DOS TRÊS DEUSES, que propicia todo o cenário para eventos ocorridos

no tempo cosmogônico¹⁹. Outro esquema, a este paralelo, DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃= ODIN/VILI/VÉ, também parece deter uma posição estabelecida relacionada ao tempo cosmogônico. Esse esquema cosmogônico paralelo traz à tona a questão de se saber se eles estavam historicamente relacionados; ou seja, se os três deuses foram 'atualizados' em um tipo de uso enquanto que os deuses antigos foram preservados em outro, ou se eles refletem reproduções do esquema geral *Três Deuses* em diferentes conexões e períodos, dando espaço para que surgisse um esquema em que esses três deuses tenham tido aventuras juntos e outro como retratando uma geração primordial composta por três irmãos.

Alguns esquemas podem ser desafiadores de serem representados por meio de um simples texto. Por exemplo, o esquema *Três filhos da Terceira Geração* é um inteiro da mitologia cosmogônica encontrado no relato de Tácito acerca da origem das três tribos germânicas centrais e também a respeito das origens de Óðinn, seus irmãos Vili e Vé, e a origem da Gotlândia e sua ordem social conforme a *Guta saga* (Ollrik, 1907; Schütte, 1907, especialmente 124-136). Apresentar tal esquema de modo visual é mais eficiente, colocando-o em forma de árvore genealógica:



Por sua vez, outros esquemas podem ser tão complexos que desafiam representações fáceis, como a situação do FREIXO.YGGDRASILL e as partes constituintes que foram suas parciais e suas relações com os mundos, reinos e locais, além de imagens adicionais da cosmologia. Codificar esquemas em equações é mais eficiente apenas quando são mais simples, como em ODIN/THOR=PAI/FILHO.

¹⁹ A respeito desse motivo e sua ocorrência no *Fáfnisbani* de Sigurðr, ver Frog, 2022.

Temas

Constelações regulares de imagens e motivos ou de conjuntos equivalentes destes formam inteiros distintos que podem ser chamados de *temas*. Os temas são aqui formalmente distinguidos dos motivos em termos de complexidade e potencial de embutir, repetir e variar os motivos que também podem ocorrer independentemente do tema. Por exemplo, o motivo AGENTE.SOBRENATURAL COMUNICA-SE POR.SONHOS aparece frequentemente em sagas como parte de uma sequência mais complexa e previsível na qual a comunicação constitui um pedido ou um aviso. Essas variações tendem a formar uma sequência de três ou quatro partes, a depender das motivações da visita: se ela for motivada por algo que perturbe ou que cause dano ao agente sobrenatural; e também se o indivíduo que sonha decide se engajar com o que está sendo comunicado ou simplesmente ignorar. Se o sonhador obedece, o fim previsível é benéfico, enquanto que ignorar a comunicação seja algo que preconiza um sofrimento futuro.

A justaposição desses signos implica comumente uma relação sintática. Uma flecha à direita indica que o motivo segue oriundo de um motivo anterior, formando parte de uma sequência convencionada. A flecha à esquerda indica que um certo elemento é apresentado fora de ordem, e os parênteses indicam que ele possa ser omitido – nesse caso, a motivação do agente sobrenatural que origina sua demanda ou aviso pode ter sido explicada no sonho. Sequências alternativas são indicadas como “SE...ENTÃO...”. Apesar de alguns temas simples poderem ser apresentados em um texto contínuo e linear, seus constituintes podem ser mais bem visualizados, identificados e numerados, de forma a caracterizar sua complexidade, quando apresentados em linhas separadas. Apesar do tema em questão ser descrito aqui como *Comunicação em sonho*, sua representação seria (“A.S” é a abreviação de AGENTE.SOBRENATURAL):

A.S COMUNICA SEU PEDIDO~AVISO EM.SONHO
(← X PERTURBA~CAUSA.MAL AO A.S.)
SE → SONHADOR CUMPRE.PEDIDO~OBEDECE.AVISO
ENTÃO → SONHADOR SE BENEFICIA
SE → SONHADOR IGNORA.PEDIDO~AVISO
ENTÃO → SONHADOR SOFRE

Na prática, uma distinção formal entre um motivo e um tema constituído por uma multiplicidade de motivos nem sempre é clara. Isso acontece tanto porque os motivos nem sempre conseguem se cristalizar em inteiros mais complexos ou amplos sem que seus constituintes sejam usados independentemente; quanto porque, em variações individuais, os temas podem se colapsar no uso de um único motivo, estejam os outros elementos implícitos ou simplesmente omitidos.

Em *corpora* mais robustos de exemplos, distinções entre tipos e subtipos podem se tornar mais delicadas e os diferentes tipos de variação tornam-se mais facilmente observáveis. Lendas do tipo pós-medieval são facilmente analisáveis se vistas em termos de séries ou sistemas de motivos, algo que tende a aparecer, em materiais indexadores como *Types of the Swedish Folk Legend*, por Bengt af Klintberg (2010), como sendo simples tramas. A quantidade de material permite que se façam distinções entre numerosos tipos que são proximamente relacionados. Por exemplo, seções do index supracitado a respeito de encontros com espíritos da natureza apresentam múltiplos tipos, distinguíveis por meio de detalhes particulares, como o fato de que ao espírito é oferecida comida ou tabaco, ou então se trata-se de um espírito da floresta ou da água (af Klintberg, 2010, p. 100, 113-114, tipos E12-13 e F11-12). Tais lendas podem ser abordadas em termos de uma *escala de especificação*: quando vistos em um degrau mais alto de abstração, muitos exemplos dizem respeito a agentes sobrenaturais que habitam a paisagem, como espíritos da natureza e trolls, e seguem o seguinte padrão:

PESSOA ENCONTRA AGENTE.SOBRENATURAL
→ AGENTE.SOBRENATURAL É AGRADADO/ATENDIDO
→ AGENTE.SOBRENATURAL RECOMPENSA PESSOA

Ocorre uma grande divisão, baseada nos tipos de agentes: espíritos da natureza regentes de seus recursos estão ligados a uma série de tipos de encontros enquanto trolls, por exemplo, estão ligados a outros. Muitos encontros com espíritos da natureza são organizados pelo seguinte tema (codificando os motivos com letras, para mais fácil referência):

A. HOMEM ENCONTRA ESPÍRITO.DA.NATUREZA
B1. (→ ESPÍRITO.DA.NATUREZA FAZ SOLICITAÇÃO)
B2. (→ ESPÍRITO.DA.NATUREZA RECLAMA DE DIFICULDADE)



C. → HOMEM DÁ~ALGO QUE SATISFAZ O ESPÍRITO.DA.NATUREZA

D. → ESPÍRITO.DA.NATUREZA RECOMPENSA HOMEM COM.BOA.CAÇA/PESCA

Esse tema condensado pode ser visto como uma equação que desenvolveu em múltiplas formas convencionais ligadas a dois fatores de especificação. O mais significativo deles é o contextual, que normalmente segue o padrão:

SE LOCAL=FLORESTA ENTÃO ESPÍRITO.DA.NATUREZA=ESPÍRITO.DA.FLORESTA
RECOMPENSA=CAÇA

SE LOCAL=ÁGUA ENTÃO ESPÍRITO.DA.NATUREZA=ESPÍRITO.DA.ÁGUA
RECOMPENSA=BOA~PESCA

Há, ainda, outra variação possível se o local não for a água:

ESPÍRITO.DA.NATUREZA=ESPÍRITO.DA.MONTANHA
RECOMPENSA=DEPÓSITO.DE.MINERAIS

Dentre esses, o mais variável é o motivo B, que é determinante do C – por exemplo, se o espírito pede por tabaco, tabaco lhe é dado, se por comida, comida lhe dão; se o espírito reclama de uma farpa ela é removida, etc. Uma relação estrutural opera na especificação do PEDIDO→ RESPOSTA AO PROBLEMA → SOLUÇÃO ou a ausência de B, em cujo caso C se torna um ato espontâneo. O fator contextual da localidade também é um determinante de B, com a possibilidade de certas demandas ou problemas para qualquer tipo de espírito da floresta, enquanto que outras questões, como pedir ajuda para livrar-se de uma rede de pesca, não são.

Na escala da especificação, alguns temas tradicionais aparecem como variações baseadas em elaboração. Por exemplo, o tema básico DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO→TROVÃO ATINGE DEMÔNIO pode envolver especificações que se dão de acordo com a forma assumida pelo demônio, como NOVELO.DE.LÃ, algo que forma um tipo distinto de lenda sueca (af Klintberg, 2010, p. 197, K172). Esse tema também exibe uma elaboração convencionalizada (af Klintberg, 2010, p. 197, K173):

DEMÔNIO COMO.UM.NOVELO.DE.LÃ FOGE DO TROVÃO

- DEMÔNIO SE.ESCONDE NA.SAIA.DE.UMA.MULHER
- MULHER CHACOALHA DEMÔNIO
- TROVÃO ATINGE DEMÔNIO

Reconhecer uma escala de especificação em temas e famílias de temas é importante para que se entenda de que maneira temas específicos que sejam similares relacionam-se entre si e também para identificar variações que ocorram uma única vez, como um tipo único de sequência PEDIDO→RESPOSTA. Ao considerarem-se tradições medievais, é importante reconhecer que o material de fontes possa ser muito escasso para que se consigam distinguir tipos de acordo com, por exemplo, sequências convencionais de PEDIDO→RESPOSTA. Consequentemente, inteiros tradicionais identificados nesse *corpus* podem acabar sendo sintetizados em um nível maior.

Inteiros imanentes, inteiros implícitos, parciais e indexicalidade

Ao lado dos motivos que são narrados ou performados existem também os motivos que *podem* se mostrar sob certas condições, como quando um tabu é violado, que são chamados de *motivos imanentes*. No folclore tardio, por exemplo, o motivo TROVÃO MATA DEMÔNIO possui uma centralidade dentro da mitologia; isso significa que trata-se de um modelo que é pressuposto enquanto princípio operacional por trás de números modelos míticos adicionais, como DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO e DEMÔNIO SE ESCONDE DO.TROVÃO, que são encontrados em ampla escala no núcleo de diversas lendas. Na narração, eles são costumeiramente apresentados em sequência, como DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO → TROVÃO ATINGE DEMÔNIO. No entanto, fugir ou se esconder são atos implicitamente entendidos como sendo motivados pelo motivo imanente TROVÃO MATA DEMÔNIO, o qual pode ser descrito de maneira mais simples como TROVÃO ATINGE DEMÔNIO²⁰, usando colchetes para indicar que se trata de um motivo imanente:

{TROVÃO ATINGE DEMÔNIO}

²⁰ Em contextos cristianizados, a pluralidade de agentes do caos sobreviveu e se fundiu ao conflito dualista cristão da batalha entre Deus e o Diabo. Isso levou à caracterização do 'Diabo' em alguns contextos como sendo estúpido e não malévolo, enquanto que em outros ele continuava sendo potencialmente morto pelo Trovão ou por Deus.

→ DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO

Motivos imanentes são frequentemente implícitos, inferidos ou supostos. Eles podem ser indicados entre chaves, usando uma seta à esquerda para indicar que o motivo imanente é inferido a partir do motivo DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO, e não antes dele:

DEMÔNIO FOGE DO.TROVÃO
[←{TROVÃO ATINGE DEMÔNIO}]

Talvez pareça algo circular que os demônios corram porque o trovão pode atingi-los, e que o trovão acabe por atingi-los justamente porque correram, mas isso reflete a centralidade do motivo implícito e de que forma o motivo imanente indexa os temas dos quais ele é constituinte.

Motivos implícitos são comuns em conexão a tabus e comportamentos a eles associados, que tem a intenção, por exemplo, de evitar que as pessoas sejam atingidas por raios. Estes operam em equações como SE...ENTÃO...: *se* certas coisas forem feitas, *então* um motivo imanente surge como consequência. Em sua complexidade, até mesmo uma simples equação desse tipo acaba por constituir um tema, o qual, no folclore tardio, também é encontrado em relatos acerca do que acontece com estupradores, por exemplo. No entanto, é necessário manter em mente que as interpretações mudam mais rapidamente do que os motivos, e até mesmo os motivos imanentes não são exceção. Assim como os tabus, eles podem ser mantidos como modo de se evitar algo, mesmo que não se tenham ideias claras do por que esse algo deva ser evitado. Por exemplo, muitos tabus relacionados ao trovão são destinados a evitar que um demônio se esconda próximo a alguém ou que alguém seja confundido com um demônio em fuga (Valk, 2012, p. 52-56). Parece natural interpretar a proibição, na Finlândia e Carélia, de que se ria ao trovejar, feita também às crianças, como estando em conexão às lendas a respeito de que se deboche do trovão (Jauhiainen, 1998, p. 222, tipos F301-304), construídas a partir do tema:

PESSOA DEBOCHA DO.TROVÃO
→ TROVÃO ATINGE QUEM.DEBOCHOU

Apesar de uma conexão histórica parecer provável, muitas, se não a maioria das pessoas, provavelmente não reflete a respeito de tais conexões em termos de causalidade, simplesmente aceitando-as (Converse, 1964).

Motivos imanentes tornam-se moldes de referências significativos em relação a outros fatores. Assim, {TROVÃO ATINGE DEMÔNIO} apenas opera enquanto motivo imanente em relação à presença de TROVÃO ou outro potencial para que o deus atinja algo. Conforme observado acima, um motivo como THOR MATA MONSTRO~GIGANTE pode se transformar em uma parcial de THOR: MATADOR.DE.MONSTRO. Essa parcial é um motivo imanente que se torna significativo quando a imagem THOR é apresentada juntamente de uma ou mais imagens que possam preencher o lugar de MONSTRO. O mesmo pode acontecer com imagens descentralizadas, como CAVERNA: associações ao motivo X HABITA CAVERNA a levam a se tornar um motivo imanente e, assim, GIGANTE ou FORA-DA-LEI-QUE-HABITA tornam-se parciais imanentes da respectiva imagem CAVERNA, assim como HABITANTE-DE-CAVERNA pode ser uma parcial de GIGANTE ou FORA-DA-LEI.

As informações codificadas nos motivos podem referir-se a resultados implícitos, que se tornam importantes, por exemplo, em interpretações de descrições acerca de performances ritualísticas. Motivos encenados como sendo a performance de um comportamento ritualístico são frequentemente descritos apenas de maneira formal. A definição de motivo corresponde, aqui, à de *rito* como sendo “a unidade mínima de significado do comportamento ritualístico” (Rydving, 2010, p. 37), como em ESPECIALISTA SE COBRE ou ESPECIALISTA SE FECHA~É FECHADO EM.UMA.SALA o que está relacionado ao que parecem ser, nas fontes do nórdico antigo, rituais de transe profundo (Tolley, 2009, vol. I, p. 260).

Tal motivo ocorre repetidas vezes junto da aparição de um animal ou monstro durante uma batalha. Em alguns casos, o animal é ferido e o performador aparece posteriormente com a mesma ferida, ou morre (Boberg, 1966, tipos D100-190, D615.4, D659.2; Ellis Davidson, 1973, p. 29-30; Jauhiainen, 1998, tipo D031; af Klintberg, 2010, tipos Q21A, Q21B, Q23A, Q24, Q25A, Q25B, Q63). Em outros casos, o performador descreve explicitamente ter visitado localidades remotas ou que viajou assumindo a forma de um animal (Frog, 2021c; ver também Boberg, 1966, tipos D615.4, D659.2; af Klintberg, 2010, tipo M42; Jauhiainen, 1998, tipos D271, D911, D926, D956; também Vajda, 1959, p. 471-473; Ellis

Davidson, 1973; Tolley, 2009, vol., cap. 4, p. 460-470)²¹. O motivo envolvendo o cobrimento ou confinamento ocorre em múltiplos contextos, embora esses contextos codifiquem reciprocamente o motivo fornecendo informações a respeito do que está acontecendo durante tais performances:

ESPECIALISTA SE CONFINA
← ESPECIALISTA VIAJA {INDEPENDENTEMENTE DO.CORPO} COMO.ANIMAL
OU → ANIMAL AGE EM.NOME.DO.ESPECIALISTA

Certo padrão correspondente é muito comum em lendas tardias de feiticeiros lapões:

LAPÃO DEITA-SE COMO SE ESTIVESSE MORTO [→ ALMA DEIXA O CORPO]

Em lendas tardias, esse motivo encontra-se associado particularmente aos lapões, mas não aos escandinavos, finlandeses ou carelianos (Christiansen, 1958, tipo 3080; Jauhiainen, 1998, tipos D1031-1040; af Klintberg, 2010, tipos M151-160). Análises desse motivo podem, então, ser conduzidas para que se extraiam informações construídas em torno dele, revelando ALMA SEPARÁVEL como sendo uma parcial implícita da imagem LAPÃO (ver também Frog, 2021c). Grosso modo, imagens não formam ou detêm significados em si mesmas; são os motivos que parecem ser fundamentais na construção delas como sendo socialmente reconhecíveis e moldando seu significado, indexicalidade e avaliações a seu respeito.

Padrões narrativos e enredos

Os padrões narrativos em nórdico antigo foram extensivamente discutidos sob vários termos (exemplo: Harris, 1972; McKinnel, 1994; Power, 1984), embora isso geralmente tenha sido com base em fundamentos oriundos de outros paradigmas desenvolvidos dentro dos estudos de folclore, sem as distinções técnicas a respeito de padrões narrativos, temas e motivos, ao contrário do aplicado aqui. *Padrão narrativo* designa, aqui, um inteiro tradicional mais complexo que pode incluir temas ou conjuntos equivalentes destes, ou até mesmo

²¹ Para uma discussão comparativa em torno do exemplo de ritual xamânica descrito na *Historia Norvegie*, ver Frog 2021e.



incorporar outros padrões narrativos de maneira que se forme uma sequência coerente (por exemplo, um épico complexo permeado por múltiplas aventuras).

Motivo, tema e padrão narrativo diferenciam-se uns dos outros por meio de uma hierarquia estrutural. Essa hierarquia é composta avançando rumo a níveis adicionais; os níveis mais altos são diferenciados em relação uns aos outros, embora sejam todos chamados de *padrão narrativo*, ao invés de serem terminologicamente distintos²². A distinção formal entre um tema e um padrão narrativo é mais saliente quando os temas se repetem ou quando são combinados trazidos de outros contextos claramente reconhecíveis. O tema da *Comunicação em Sonho* delineado acima é encontrado repetidamente em ciclos em duas sagas: na *Þorvalds þáttr víðförla 2*, um espírito local da terra (referido como sendo um *spámaðr*) é gradativamente expulso dos entornos por Þorvaldr, que realiza ritos cristão e derrama água benta na pedra do espírito dia após dia. O espírito da terra visita o dono do terreno em um ciclo de três sonhos com o recorrente tema:

ÁGUA.BENTA PERTURBA O ESPÍRITO.DA.TERRA
 → ESPÍRITO.DA.TERRA COMUNICA SEU PEDIDO EM.SONHO
 → SONHADOR IGNORA PEDIDO
 → SONHADOR É BENEFICIADO

Nesse caso, o tema da *Comunicação em Sonho* foi aproveitado pelo discurso da conversão como revelador de conflitos entre o cristianismo e o paganismo; assim, o resultado final é invertido. O inteiro tradicional foi, então, manipulado em conexão a esse discurso de conversão para que o sonhador seja, na verdade, beneficiado ao ignorar o pedido do agente sobrenatural, ao invés de sofrer por fazê-lo.

Em *Þorvalds þáttr*, o padrão narrativo é apresentado em séries rápidas e ininterruptas, algo comum em lendas. Na *Flóamanna saga* 20–21, Þórr está perturbado pelo fato de Þorgils ǫrrabeinsstjúpr ter se convertido ao cristianismo e o visita em uma série de cinco sonhos. O padrão narrativo torna-se um molde que conecta uma série de eventos em um fio estendido

²² Os níveis mais altos de complexidade podem ser distinguíveis em uns em relação aos outros em casos individuais e, talvez, em tradições locais. No entanto, variação em um *corpus* mais extenso demonstra que os níveis intermediários podem se fundir mesmo retendo relativas diferenças entre os níveis mais altos e o nível dos temas. Tal variação reduz a inutilidade das distinções terminológicas entre níveis mais altos porque o padrão narrativo, ao ser comparado, pode ser analisado sob a ótica de diferentes níveis relativos em exemplos particulares.

de narração por meio de seu tema recorrente. Pode se notar que aquela tensão estabelecida no primeiro sonho e o motivo CONVERSÃO PERTURBA ÞÓRR não necessita ser explicitada em seus usos subsequentes:

- (CONVERSÃO PERTURBA ÞÓRR)
- ÞÓRR COMUNICA PEDIDO/ AVISO EM.SONHO
- SONHADOR IGNORA PEDIDO/ AVISO
- SONHADOR SOFRE (?)

Aqui, o tema *Comunicação em Sonho* foi captado pelo discurso de conversão como refletindo os conflitos entre o cristianismo e o alinhamento com Þórr como sendo uma figura icônica do paganismo. O caso é interessante por conta da ambivalência no resultado oriundo dos encontros: Þorgils sofre especialmente em conexão à navegação; ainda assim, ele não chega a ser destruído por Þórr, tornando-se eventualmente livre de seus problemas ao permanecer cristão. O fato de existirem dois exemplos de ciclos de sonhos e que ambos englobem agentes sobrenaturais perturbados pela cristianização sugere que esse tenha sido um padrão narrativo que circulou socialmente em conexão ao discurso de cristianização.

A repetição de um tema termina por criar uma espécie de macro-paralelismo (Urban, 1986), um princípio organizador que é amplamente encontrado como sendo estratégia narrativa. Nesses casos, o tema básico é repetido diretamente. Em outros pode haver variação, intercambiando-o, por exemplo com um outro motivo ou par de motivos em uma sequência estrutural como PROBLEMA→ SOLUÇÃO, que aparecem em uma série de desafios ou obstáculos no caminho de uma jornada; temas de funções equivalentes também podem ser utilizados em séries (por exemplo, um protagonista enfrenta três desafios, sendo cada um deles um tema único e respectivo).

Distinguir entre um tema e um padrão narrativo é algo geralmente ambíguo quando temos fontes limitadas. Isso pode ser ilustrado por meio do exemplo da fuga do lar de um gigante por meio do voo, por parte tanto de Loki quanto de Óðinn no episódio do Estupro de Iðunn e a origem do Hidromel da Poesia, de acordo com a *Edda em Prosa*. No Estupro de Iðunn, Loki é quem havia criado a situação e termina por emprestar o *valshamr* ('forma-de-falcão') de Freyja para que buscasse Iðunn nas Terras dos Gigantes:



Ok er hann fær valshaminn flýgr hann norðr í Jötunheima ok kemr einn dag til Þjaza jötuns. Var hann róinn á sæ, en Iðunn var ein heima. Brá Loki henni í hnotar líki ok hafði í klóm sér ok flýgr sem mest. En er Þjazi kom heim ok saknar Iðunnar, tekr hann arnarhaminn ok flýgr eptir Loka ok dró arnsúg í flugnum. En er Æsirir sá er valrinn flaug með hnotina ok hvar orninn flaug, þá gengu þeir út undir Ásgarð ok báru þannig byrðar af lokarspánum, ok þá er valrinn flaug inn of borgina, lét hann fallask niðr við borgarvegginn. Þá slógu Æsirir eldi í lokarspánu en orninn mátti eigi stöðva er hann misti valsins. Laust þá eldinum í fiðri arnarins ok tók þá af fluginn. Þá váru Æsirir nær ok drápu Þjaza jötun fyrir innan Ásgrindr ok er þat víg allfrægt. (Skáldskaparmál G56)

E quando ele pegou o *valshamr*, ele voou para o norte, rumo às Terras dos Gigantes, chegando um dia ao gigante Þjazi. Ele estava remando no mar, e Iðunn estava sozinha em casa. Loki a transformou em noz e a segurou em suas garras, voando tanto quanto conseguia. Quando Þjazi chegou em casa e procurou por Iðunn, ele pegou um *arnarhamr* ('forma de águia') e foi atrás de Loki em um voo apressado. E quando os deuses viram que o falcão voava com a noz e em que direção à águia voava, eles foram para baixo de Ásgarðr e trouxeram vários carregamentos de tocos de madeira, e quando o falcão voou em direção à fortaleza, eles o trouxeram para baixo nas paredes da fortaleza. Então os deuses acenderam fogo na madeira e a águia não foi capaz de parar quando falhou em pegar o falcão. As penas da águia pegaram fogo e cessaram seu voo. E então os deuses estavam próximos ao gigante Þjazi e o mataram dentro [do portão] Ásgrindr e dessa vitória se fala amplamente.

Na origem do Hidromel da Poesia, Óðinn, se chamando de Bolverkr, havia ido até o local lacrado em que a filha do gigante Suttungr, Gunnlōð, guardava o Hidromel da Poesia em três recipientes identificados. Assim como o Estupro de Iðunn é uma narrativa complexa culminando em seu resgate por parte de Loki, a origem do Hidromel da Poesia é uma narrativa complexa na qual o hidromel está em posse de Suttungr, culminando no roubo enquanto clímax:

Fór Bolverkr þar til sem Gunnlōð var ok lá hjá henni þrjár nætr, ok þá lofaði hon honum at drekka af miðinum þrjá drykki. Í inum fyrsta drykk drakk hann alt ór Óðreri, en í öðrum ór Boðn, í inum þriðja ór Són, ok hafði hann þá allan mjöðinn. Þá brásk hann í arnarham ok flaug sem ákafast. En er Suttungr sá flug arnarins, tók hann sér arnarham ok flaug eptir honum. En er Æsir sá hvar Óðinn flaug þá settu þeir út í garðinn ker sín, en er Óðinn kom inn of Ásgarð þá spýtti hann upp miðinum í kerin, en honum var þá svá nær komit at Suttungr mundi ná honum at hann sendi aprt suman mjöðinn, ok var þess ekki gætt. Hafði þat hverr er vildi, ok kōllum vér þat skáldfífla hlut. En Suttunga mjöð gaf Óðinn Ásunum ok þeim mōnnum er yrkja kunnu. Því kōllum vér skáldskapinn feng Óðins ok fund ok drykk hans ok gjof hans ok drykk Ásanna. (Skáldskaparmál G58)



Bolverkr foi para onde Gunnlǫð estava e deitou-se com ela por três noites, e então ela lhe prometeu três goles da bebida. No primeiro, ele bebeu tudo do [vasilhame] Óðrir, e no segundo, de Boðn, e no terceiro de Són, e assim ele tinha todo o hidromel. Então ele assumiu a forma de um *arnarhamr* e voou tão poderosamente quanto podia. E quando Suttungr viu o voo da águia, ele pegou um *arnarhamr* e voou atrás dela. E quando os deuses viram que Óðinn voou, posicionaram um barril no pátio, mas Suttungr estava se aproximando tanto dele [Óðinn] que o pegaria, e então ele [Óðinn] derramou um pouco de hidromel atrás de si, algo que não foi notado. Quem quer que fosse poderia prova-lo, e nós o chamamos da cota do poeta pobre. E Óðinn deu o hidromel de Suttungr aos deuses e àqueles homens que sabem como compor. Por conta disso, chamamos a composição poética de o apanhado de Óðinn e de seu achado e de sua bebida e de seu presente e de bebida dos deuses.

A comparação apresenta uma correspondência imediata entre a fuga de Loki e a de Óðinn na forma de aves rapinas, tendo sido cada um deles perseguido até Ásgarðr por um gigante em forma de águia. Saber se isso é mais bem descrito como sendo um tema ou um padrão narrativo é uma questão complexa. A situação é agravada se apenas a informação que nos foi dada for analisada. Diversas narrativas no *Skáldskaparmál* da *Edda em Prosa* mudam para o formato de listas de expressões poéticas a respeito de como as coisas são chamadas ao invés de se concluir a estória. No relato sobre o hidromel da poesia, modos de se referir à poesia são listados enquanto o que aconteceu com Suttungr ao chegar a Ásgarðr não é mencionado. O *Hávamál* indica que Suttungr foi morto, o que é um destino comum para qualquer gigante em situação de encontro hostil com os deuses, o que sugere um maior paralelo entre as narrativas. Além disso, há um paralelo geral no padrão narrativo mais amplo ao descrever primeiro a aquisição de um objeto ou pessoa por parte do gigante, o que pode ser considerado um símbolo de poder criativo ou gerativo. Quando isso é reconhecido, a comparação das diferentes partes das estórias requer que olhemos para os diferentes níveis da escala de especificidade. A consideração de um inteiro mais complexo em níveis mais altos de abstração tende a reduzi-los em unidades mais simples e nucleares:

Tema/episódio instigador

NÚCLEO: GIGANTE ADQUIRE RECURSO~SÍMBOLO DE PRODUÇÃO~GERAÇÃO

→ GIGANTE MANTÉM ACESSO.EXCLUSIVO.AO.RECURSO~SÍMBOLO

→ Tema/episódio central de comparação

A1. DEUS GANHA ACESSO.PRIVADO À.MULHER NA.CASA.DO.GIGANTE

→ A2. DEUS ADQUIRE RECURSO DE.PRODUÇÃO.GERAÇÃO EM.FORMA.DE.COMIDA~BEBIDA



- A3. DEUS ASSUME FORMA.DE.AVE.DE.RAPINA
 - A4. DEUS VOA PARA.ÁSGARÐR
- B1. GIGANTE DESCOBRE ROUBO
 - B2. GIGANTE PERSEGUE DEUS NA.FORMA.DE.ÁGUIA
- C1. DEUS VÊ DEUS-EM-FORMA-DE-RAPINA (E GIGANTE EM-FORMA-DE-ÁGUIA) SE
 - APROXIMAREM
 - C2. DEUSES FAZEM PREPARAÇÕES PARA.A.CHEGADA.DO.DEUS-EM-FORMA-DE-RAPINA
- C3. DEUSES MATAM GIGANTE
 - C4. DEUS-EM-FORMA-DE-RAPINA DÁ RECURSO.DE.GERAÇÃO AOS.DEUSES

A questão da complexidade é particularmente interessante nesse caso porque parece haver três mudanças no foco da narrativa que poderiam ser descritos como mudanças de cena, identificadas no esquema acima como A, B e C. Em A, o deus está em foco durante seu encontro com a mulher na casa do gigante, sem que o segundo esteja presente. Em B, o gigante está em foco e é descrito como ele retorna à sua casa e descobre que Iðunn desapareceu, ou descrevendo que Suttungr viu o deus partir no formato de uma ave de rapina (o que talvez não seja uma mudança de foco *per se* e ainda segue a perspectiva de Óðinn na narrativa). Em C, o foco pula para Ásgarðr e os deuses, no que pode ser descrito indubitavelmente como uma mudança de cena. Temas que são inteiros tradicionais parecem geralmente não exceder uma cena em escopo, o que faz com que pareça que essa fuga por meio do voo e a chegada tenham operado de formas variadas na tradição oral como temas de um padrão narrativo, embora nada de crucial pareça girar em torno dessa questão em nenhum dos casos.

Um *enredo* ou *tipo-de-enredo* é considerado um tema ou padrão narrativo que é costumeiramente exemplificado como um todo sequencial, da complicação à resolução, como um inteiro (potencialmente multimodal) textual. Um indicador de enredo é que ele é caracterizado por uma finalização, que o demarca como um todo completo (Medvedev/Bakhtin, 1978, p. 129–135), mesmo que o enredo esteja ligado ou estendido em direção a materiais adicionais. Modelos de tema, padrões narrativos e enredos também podem ser aplicados a análises de performances ritualísticas como sendo sequências interpretadas que afetam o mundo invisível e seus habitantes e/ou o mundo empírico por meio de resultados previsíveis. Dentro de um *corpus* podemos encontrar tipos de enredo. Poemas eddicos parecem ter circulado ao menos localmente contendo enredos regulares,



apesar de o conteúdo e organização internos ao enredo poderem ter variado consideravelmente em poemas como o *Vafprúðnimál* ou o *Grímnismál*.

Algumas narrativas mitológicas também podem ter tido enredos regulares como sendo um todo discreto, como o caso do Estupro de Iðunn ou A Pesca de Miðgarðsormr por Þórr. Nas sagas, no entanto, distinguir entre um enredo e um padrão narrativo é geralmente irrelevante. Por exemplo, *Vatnsdæla saga* 12, *Hrólfs saga kráka* 1 e *Óláfs saga Trygvasonar* 30 apresentam variações de um padrão narrativo que pode ser descrito como sendo uma lenda a respeito de feiticeiros que realizam rituais e buscam por conhecimento a respeito de localizações remotas. Esse tipo de lenda pode ser esboçado da seguinte maneira:

PATRIARCA PEDE A FEITICEIROS QUE ADQUIRAM INFORMAÇÕES
 SOBRE LUGARES REMOTOS
 (→ FEITICEIROS SE CONFINAM [=PERFORMANCE RITUAL]
 ~FEITICEIROS VIAJAM EM FORMA DE BALEIA)
 → AGENTES MÁGICOS ~ SOBRENATURAIS IMPEDEM FEITICEIRO DE CUMPRIR TAREFA
 → FEITICEIROS REPORTAM EXPERIÊNCIA AO PATRIARCA

Na *Óláfs saga Trygvasonar*, o Rei Haraldr Gormsson envia um feiticeiro para que explore a Islândia. Esse tema ou padrão narrativo pode ser considerado como formando um enredo completo. Na *Hrólfs saga kráka*, o inteiro é muito brevemente apresentado, como um tema em meio a uma sequência mais longa. Já na *Vatnsdæla saga*, esse inteiro é narrado e conectado de maneira mais completa a episódios que o antecedem e sucedem.

O conhecimento a respeito da mitologia e dos rituais do passado pode ser embutido de diversos motivos, temas e padrões narrativos. Por exemplo, aquela que é provavelmente a performance ritualística complexa mais bem atestada e preservada na literatura em nórdico antigo é a da *völva* em um evento coletivo no qual ela apresenta profecias. Muitas dessas descrições estão integradas ao padrão narrativo que John McKinnell descreve como *O Jovem Homem Hostil* (2003, p. 222-225), que contém três descrições adicionais externas a ele. No entanto, uma dessas três parece ser apenas uma adaptação do padrão narrativo para um diferente tipo de protagonista (*Eiríks saga rauða* 4)²³. As outras duas são a *Hrólfs saga kraka* 3 e

²³ Ao invés de um jovem herói não-cristão, que não quer estar envolvido com magia e se recusa a escutar uma profecia, o herói aqui é uma jovem mulher cristã que se recusa a ajudar na performance de um ritual pagão; ao invés de receber a profecia como resultado hostil, ela recebe uma profecia

a *Gesta Danorum* VII.1.5, que recontam os mesmos eventos do passado, no que aparenta ser ou uma variação do padrão narrativo ou uma forma híbrida que o combina com outro padrão narrativo em separado, descrito também por McKinnell²⁴.

Se isso estiver correto, todos os relatos acerca desse tipo de cerimônia pública de uma *volva* aparecem em conexão com um único padrão narrativo e suas variações. Nesse caso, descrições da cerimônia não estavam sendo documentadas independentemente, a partir de mero interesse antiquário, mas como elemento integrado de um padrão narrativo que aparentava estar consistentemente em uso por conexão ao destino do personagem central. Que tanto a *Hrólfs saga* e a *Gesta Danorum* pareçam contar independentemente a mesma adaptação distinta sugere que ela estivesse estabelecida na tradição coletiva. Isso sublinha o fato de que o padrão narrativo não era simplesmente um modelo abstrato que era usado de maneira generativa no contexto de cada saga, mas que ele também propiciava um molde para lendas circulantes a respeito de pessoas e situações específicas do passado. Como o encontro de Pórr com os gigantes, as instâncias do padrão narrativo em conexão a heróis particulares ou pessoas históricas eram capazes de produzir formas específicas persistentes que estavam em diálogo com o padrão narrativo abstrato, e o padrão abstrato, por sua vez, era expresso inevitavelmente por meio de variações específicas. Não importa como avaliemos o relacionamento entre o que é contado e as práticas às quais ele pareça se referir, os inteiros narrativos formam exemplos concretos de conhecimento a respeito das práticas ritualísticas e as profecias que elas produziram no passado. Esses inteiros, portanto, operam como ancoradouros para a memória cultural.

positiva como recompensa por sua eventual obediência. Conforme é costume do padrão narrativo, o encontro a coloca no curso de seu destino como uma pessoa significativa.

²⁴ McKinnell (2003, p. 119–122) identifica o exemplo em *Hrólfs saga* como sendo o padrão narrativo que ele denomina *O Patriarca Injusto*, ao contrário, não inclui descrições desse tipo de cerimônia ritualística. O relato de Saxo descreve os mesmos eventos de maneira independente, mas ele parece fundir o ritual da *volva* ao ritual de transe profundo que aparece na *Hrólfs saga* 1, mencionado acima, e que também dizia respeito a buscar pelas mesmas crianças (ver Frog, 2019b, p. 288, n.48; 2021c). As cerimônias se diferenciam daquelas em *O Jovem Homem Hostil* nos detalhes de que, ao invés de fazer profecias gerais, a *volva* é chamada para localizar dois garotos e, ao invés dos garotos se recusarem a ouvir a profecia, algo que deveria ser responsável pela interrupção da cerimônia, a performance da *volva* é interrompida pelo presente de alguém que não desejava que ela adivinhasse nada em relação aos garotos.

Prática referencial e construção de significado

Além de proporcionarem modelos para a compreensão e o conhecimento do mundo, signos míticos também são usados na produção de significados. Nas fontes em nórdico antigo eles aparecem proeminentemente na construção dos entendimentos acerca dos agentes e eventos do passado. Afirmações apontadas anteriormente, como *má vera, at þeim sýnisk tröll standa fyrir dyrum, þar sem þú ert* ('pode ser que pareça a eles que um troll está de pé em frente à porta, onde você está') (*Fóstrbræðra saga* 9), ou a frase a respeito da chegada de Sigurðr Fáfnisbani na *Völsunga saga* 26: *hygg ek at hér fari einn af goðunum* ('Eu acho que está chegando um dos deuses'), correlacionam imagens míticas a pessoas ao modo de uma metáfora ou símile, assim como o fazem os usos de apelidos como *Ásgarðr* para se referir a uma localidade da paisagem experienciada (por exemplo, *Heiðarvígs saga* 13; ver também Egeler, 2018). Tais tipos de referências não identificam as pessoas e lugares como manifestações de imagens *per se*, mas criam comparações que sugerem uma equivalência de parciais.

Imagens, motivos, temas e padrões narrativos podem ser reconhecidos por meio de parciais emblemáticas, apesar de isso poder requerer uma concentração das parciais para que se atinja uma massa crítica que ative o inteiro como referência. A concentração de tais parciais é como, por exemplo, inteiros centralizados como THOR PESCA A SERPENTE DO MUNDO são reconhecidas em pedras com imagens bem como em descrições verbais alusivas no verso escáldico (ver também Frog, 2015, p. 41-42). Em contextos narrativos ou representações do passado, signos míticos centralizados são ativados de maneira que avancem para além da metáfora ou símile, criando uma identidade categórica de proporções míticas.

Tradições escandinavas aparentam ter imaginado a história do mundo em termos de eras temporais, como a pré-criação do tempo por Ymir, o tempo cosmogônico de aventura dos deuses, o tempo dos antigos heróis e o tempo histórico²⁵. Dentro de uma era, eventos que são variantes de inteiros como um tema, por exemplo, geralmente aparecem em pontos de apoio iguais. Eles participam mais ou menos uniformemente na construção de significância,

²⁵ A concepção de eras temporais é distinta da de 'linhas do tempo cosmogônicas', a respeito das quais remetemos a Barber (no prelo).



associações e interpretações daquele inteiro, ainda que alguns possam ser contados com mais frequência (ou seja, possuem maior relevância simbólica) ou ser especialmente valorizados devido à popularidade do herói, etc. Diferenças entre eras tendem a se correlacionarem à diferença no escopo significativo de um evento, o que cria uma assimetria referencial entre os exemplares de um inteiro particular. Eventos de escopo cosmológico ou situados no tempo de peripécias cosmogônicas dos deuses tornam-se referências dominantes para eventos que exibam os mesmos traços ocorrendo no mundo humano, nas sociedades locais ou indivíduos. O resultado é uma referência direcional, de forma que os eventos de proporções cosmológicas aparecem como modelos informando a significância e a interpretação dos eventos com atores humanos, e não o contrário, ou os respectivos eventos participando em bases iguais na construção de um entendimento mais abstrato do inteiro.

Tais engajamentos referenciais são hierárquicos, mas não unilaterais. Assim, eles também participam dos entendimentos acerca do respectivo inteiro mítico ou podem até mesmo comentar a respeito dele diretamente (mais em Frog, 2022). Por exemplo, motivos envolvendo a morte de um boi por meio das próprias mãos, sem uso de armas, como na *Finnboga saga* 7 ou na *Þorsteins þáttr uxafóts* 13 parecem fazer referência a Þórr matando um boi no território de Hymir e usando sua cabeça como isca para pescar a Miðgarðsormr. Apesar de o motivo poder ser considerado ambíguo, sua ocorrência na *Finnboga saga* em meio a outros desafios de força que incluem uma comparação às remadas (cap. 8), também fazendo um paralelo com a viagem da pesca de Þórr, bem como puxar um enorme peixe para fora do mar, o algo que os outros consideravam impossível (cap. 5).

Na *Grettis saga Ásmundsson* 50, os encontros competitivos de Grettir contra seus irmãos adotivos Þormóðr e Þorgeirr incluem disputas de remo, colocar um boi em um barco e carrega-lo (algo que Grettir faz, embora sem mata-lo). Juntamente das *Finnboga saga* e *Þorsteins þáttr*, esses dados apontam para variações nos motivos dos feitos de Þórr identificados em heróis humanos para caracteriza-los como ‘semelhantes a Þórr’, ou quase sobrenaturalmente fortes. Esse tipo de prática referencial também é encontrado em temas, como em:

SERPENTE CRESCE ATÉ.QUE.CONTORNE UM.LOCAL
& SERPENTE MORDE A.PRÓPRIA.CAUDA = TORNA-SE OROBOROS
→ HERÓI MATA A SERPENTE-OROBOROS

MORDER A.PRÓPRIA.CAUDA também pode ser considerada uma parcial de SERPENTE CRESCE ATÉ QUE.CONTORNE.UM.LOCAL, o que a torna digna de ser salientada aqui porque, nas tradições escandinavas, a imagem OROBOROS está especificamente identificada à Miðgarðsormr. Quando uma serpente cresce até a escala de circundar o quarto de uma mulher na *Ragnars saga loðbrókar* 2, parece haver, portanto, uma referência à imagem centralizada MIÐGARÐSORMR. A morte dessa serpente por parte de Ragnarr o caracteriza, assim, como responsável por uma ação equivalente à de THOR MATA MIÐGARÐSORMR, ainda que as características específicas em torno do evento da morte da serpente sejam consideravelmente diferentes.

Esses tipos de engajamentos referenciais com eventos de proporções cosmológicas são mais salientes quando múltiplos signos míticos centralizados são usados em combinação. A significância é, portanto, dependente de reconhecimento, e reconhecer qualquer signo em um aglomerado de signos aumenta a sensibilidade a outros, enquanto que a co-ocorrência de múltiplos signos míticos sugere que os paralelos não sejam acidentais. A concentração de uma co-ocorrência de signos míticos oriundos de um evento particular podem até mesmo seguir a organização deste evento, mas essas imagens podem variar sua combinação e se recombinarem. Por exemplo, a morte do Rei Víkarr pelas mãos de Starkaðr, orquestrada por Óðinn na *Gautreks saga* exibe uma concentração de motivos ligados à morte de Baldr, mas eles são combinados, na saga, a motivos adicionais:

- A1. ENGANADOR ORQUESTRA EVENTO.PÚBLICO.DE.ASSASSINATO
 - A2. ENGANADOR FORNECE PLANTA AO.ASSASSINO
- B1. ASSASSINO AGE SEM.SUSPEITAR.DO.RESULTADO=NOCIVIDADE
 - B2. HUMANO SACRIFICADO A ÓÐINN NA.FORCA
- C1. OBJETOS INOFENSIVOS TORNAM-SE INSTRUMENTOS.DE.ASSASSINATO
 - C1a. PLANTA TORNA-SE ARMA
 - C1b. NÓ.FALSE.DA.FORCA TORNA-SE APERTADO
 - C1c. TRONCO.FRACO.DA.FORCA TORNA-SE FORTE
 - C2. ASSASSINO.INOCENTE MATA VÍTIMA.INOCENTE

Os motivos A2, B1, C1a e C2 caracterizam a cosmológica morte-de-Baldr, e os A2 e C1a parecem indexar exclusivamente esse evento. Dessa forma, esses motivos indexam o evento cosmológico como sendo o referente dominante, que se torna mapeado por meio do



assassinato de Víkarr, conferindo significância ao evento e tornando-se um molde para sua interpretação. Se o conhecimento acerca da morte-de-Baldr for comparável ao que é encontrado na *Edda em Prosa*, então ele dá fomento às correlações OÐINN~LOKI, STARKAÐR~HQÐR E VÍKARR~BALDR. Os motivos presentes no padrão narrativo da morte-de-Baldr são usados em combinação a motivos adicionais e em um contexto que parece ser consideravelmente diferente se comparado a outras fontes disponíveis, o que não diminui seu potencial para tornar a cena permeada por significância de proporções cosmológicas. Em outras ocasiões, fiz uma revisão acerca dos usos dos temas e padrões narrativos ligados à morte de Baldr conforme consta nas *Hervarar saga ok Heiðreks*, *Reginismál* e *Völsunga saga*, *Grímnismál* e *Hrómundar saga Grípsson*, e em outros (Frog, 2010, cap. 21). O número e o alcance de usos sugerem que um ciclo ligado à morte de Baldr detinha uma posição estabelecida nas práticas referenciais no contexto mito-heroico das sagas, onde ele se encontra frequentemente conectado ao estabelecimento do assassino como herói odínico (ver também Frog, 2022).

Manipulações de signos míticos para que se caracterizem agentes humanos é algo amplamente disseminado e pode se revelar extremamente complexo. Essa complexidade pode aumentar dramaticamente nas adaptações de narrativas completas em contextos humanos, como em *Þorsteins saga Bæjarmagns*, *Gesta Danorum* ou na *Ynglinga saga*. O uso de nomes pessoais conhecidos dos eventos cosmológicos reduz o número de parciais emblemáticas necessárias para que se atinja uma massa crítica que ative um signo mítico centralizado. Uma vez que esse signo tenha sido ativado, ele se torna um molde de referência para a produção de significados e interpretações. Relatos a respeito de deuses evemerizados são facilmente confundidos nos dias de hoje como adaptações da mitologia de escopo cosmológico; contudo, a princípio, também são esses os relatos que podem mais se distanciar dos eventos míticos com os quais eles eficientemente se engajam.

Enquanto que os usos de motivos, temas e padrões de estória ligados à aventura da pesca de Þórr ou à morte de Baldr parecem ter sido referências direcionais, o mesmo não é necessariamente verdade para todos os casos de constelações concentradas de signos míticos. Na *Hálfs saga ok Hálfsrekka* 1, por exemplo, um contexto de fermentação de cerveja entre esposas faz com que a mulher Geirhildr chame por Óðinn; o deus chega disfarçado e cospe no tonel para que sua saliva atue como agente fermentador, dizendo que retornará por

aquilo que está entre Geirhildr e o tonel; Geirhildr vence a disputa; seu filho, que àquela altura ainda não havia nascido (e estava, portanto, entre Geirhildr e o tonel) morre enforcado mais tarde. Uma série de características é implícita nessa sequência:

- A. UMA PESSOA INVOCA UM AGENTE.SOBRENATURAL
 - A1. ÓÐINN APARECE DISFARÇADO
 - [→ PROMESSA FEITA AO.AGENTE.SOBRENATURAL EM.TROCA.DE.AJUDA]
 - A3. DEUS COSPE NO.TONEL
 - [A3*. AJUDA RECEBIDA DO.AGENTE.SOBRENATURAL]
 - A4. FRASEADO [DO.ACORDO] ENGANA PESSOA
- B. PESSOA OBTÉM.SUCESSO [POR.MEIO.DA.AJUDA.SOBRENATURAL]
- C. SACRIFÍCIO HUMANO A.ÓÐINN.NA.FORÇA
- [=C*. ACORDO MANTIDO COM.O.AGENTE.SOBRENATURAL]

Apesar do acordo não estar explícito no texto, a sequência é organizada por meio de um tema que pode ser descrito como *Uma Promessa por Ajuda Sobrenatural* (A2→A3*→B→C* conforme acima). O pequeno relato torna-se compreensível por meio do reconhecimento desse tema ou ao desvendá-lo por meio da interpretação que surge ao observar todas essas justaposições como estando causalmente relacionadas. Todos esses motivos podem ser considerados comuns nas sagas mito-heroicas, exceto pelo DEUS COSPE NO.TONEL, que está associado à origem do Hidromel da Poesia, tanto na descrição dos deuses e dos *vanir* selando uma trégua cuspiendo em um tonel, quanto a Óðinn espirrando o hidromel roubado em tonéis conforme em seu retorno a Ásgarðr. Apesar de esse motivo indexar a origem do Hidromel da Poesia, ele não parece se referir a um único evento mítico. Ainda assim, a concentração de signos míticos descentralizados embutiu esse evento ao discurso mítico das sagas mito-heroicas como sendo um encontro ‘natural’ com Óðinn e permeado de significância a esse evento associada.

Matriz simbólica e formações religiosas

A proeminência e interesse do discurso mítico em conflitos, como, por exemplo, em relação à cristianização, tornam importante que se faça a distinção entre ‘mitologia’ e ‘religião’. Esses conceitos frequentemente se embaçam ou até mesmo são usados de maneira mais ou menos intercambiável, mas são vistos aqui como sendo categorias complementares.

Conforme será elaborado abaixo, *mitologia* é abordada como um sistema ou sistemas de signos que formam recursos para o entendimento do mundo e interpretação da experiência e também fornecem modelos para as ações. O conhecimento da mitologia ou conhecimento mitológico também podem ser aplicados para afetar de maneira recíproca as realidades empíricas, sociais e invisíveis. Enquanto que a mitologia diz respeito aos sistemas de signo voltados ao conhecimento e entendimento, a religião se ocupa de comportamentos, práticas e ideologias (que podem englobar visões de mundo inteiras) ligadas a identidades sociais. Dessa perspectiva, a *religião* pode ser descrita como um tipo particular e abrangente de registro de prática²⁶ que se desenvolve por meio de transmissão intergeracional e é caracterizado por uma ou mais mitologias. Esse registro de prática pode ser considerado um “modelo metapragmático de ação” (Agha, 2007, p. 168) que provê os recursos para a expressão e o comportamento situacionais que são reconhecíveis como sendo convencionados para uma particular - e talvez consideravelmente local - identidade religiosa, potencialmente em contraste a outras (Frog, 2015, p. 35).

Quando a mitologia é definida em termos de sistemas de signos, aos quais a pesquisa cultural geralmente se refere como sendo símbolos, ela passa a poder ser abordada para análise de acordo com uma *matriz simbólica*, que é constituída pelos signos míticos e convenções disponíveis para suas combinações. Ao invés de presumir que a mitologia constitui um todo consistente e homogêneo, a matriz simbólica meramente visa dar conta dos recursos míticos disponíveis. Assim, a matriz é mais como um amplo léxico simbólico e uma gramática básica da mitologia, ou então conjuntos destes, onde múltiplas mitologias existem conjuntamente. Essa matriz abarca todos os inteiros míticos, mesmo quando eles possam se mostrar mutualmente exclusivos em relação a diferentes registros ou quando são encontrados apenas em contextos particularmente específicos, da mesma maneira como um dicionário pode conter também uma lista de termos poéticos e arcaísmos que não sejam mais

²⁶ O termo *registro* desenvolvido na sócio-linguística visa descrever as variações de linguagem associadas a situações e práticas sociais recorrentes (Halliday, 1978), mas o conceito foi gradativamente sendo estendido até que abarcasse o espectro completo de comportamentos semióticos (Agha, 2007). Registros são realidades sociais. A recorrência de um registro em conexão a certas situações o permite ser reconhecível *como* um registro. Quando ele é reconhecido, ele indexa (aponta para) o tipo de situação à qual ele é associado; ao mesmo tempo, a situação correspondente indexa o registro que providencia os recursos para o comportamento convencionalmente expressivo àquele tipo de situação.

encontrados em conversas do dia-a-dia. A perspectiva em relação a esses signos e sua significância pode variar consideravelmente entre práticas, que podem se engajar com os mesmos signos míticos a partir de perspectivas muito diferentes ou até mesmo em perspectivas diferentes em ativa disputa. As imagens de ODIN e THOR, por exemplo, eram contestadas dessa forma durante o processo de conversão no qual perspectivas cristãs e não-cristãs estabeleceram diferenças estâncias que também eram emblemáticas de alinhamentos sociais (Frog, 2015, p. 45-46).

A religião como um registro de prática está tão suficientemente ligada a sistemas de signos de mitologia que o reconhecimento de uma religião acaba por produzir inferências a respeito da mitologia associada a ela, enquanto que os signos da mitologia são, por sua vez, correspondentemente emblemáticos de religiões e identidades religiosas particulares. A distinção entre religião e mitologia dessa maneira termina por reconhecer que as pessoas de uma identidade religiosa podem conhecer os

signos míticos associados à outra. Os signos míticos não se tornam simplesmente emblemáticos de uma religião; enquanto registros de prática, esses registros são caracterizados por suas avaliações e engajamentos com os signos míticos, tanto àqueles emblemáticos de sua religião quanto, potencialmente, àqueles emblemáticos de outras religiões. Assim, o modo como um indivíduo se engaja com um signo mítico específico pode ser interpretado como sendo um alinhamento com essa ou aquela identidade, conforme ilustrado na figura 1.

Já que as religiões encontram-se conectadas a identidades religiosas, a relação percebida entre essas identidades, seja de alinhamento ou contraste, positiva ou hostil, pode ser reproduzida nas avaliações e engajamentos com os signos míticos correspondentes (Gal & Irvine, 2019, p. 122-127). Assim, a ideologia da exclusividade característica da religião

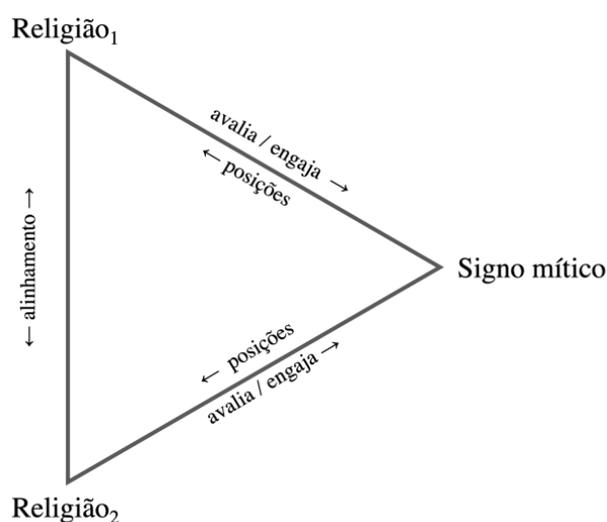


Figura 1: um triângulo de perspectiva dos alinhamentos com a religião relativos aos signos míticos (adaptado a partir de Du Bois, 2007, p. 163).

cristã produz um relacionamento contrastante em relação a outras religiões que pode se manifestar como hostilidade declarada, a qual é reproduzida tanto pelas pessoas caracterizadas por essa respectiva identidade religiosa, quanto por signos míticos emblemáticos da religião, como THOR e ODIN. Alinhamentos, desalinhamentos e suas interpretações podem variar consideravelmente a partir da perspectiva do posicionamento de cada religião. Por exemplo, parece que a religião vernacular não era caracterizada por uma ideologia de exclusividade, e assim estava aberta para a assimilação de signos míticos como CRISTO, bem como de práticas e comportamentos da religião cristã.

‘Religião’ tem utilidade como termo geral para se referir a um registro de prática e às ideologias e mitologias associadas a ela em um ambiente cultural. Apesar disso, os registros religiosos de prática também podem variar socialmente dentro de um contexto cultural. Historicamente, a pesquisa tem se inclinado a presumir e generalizar a existência de uma única e hegemônica ‘religião’ em cada contexto, mesmo com toda a variedade de evidências disponíveis; mas as últimas décadas tem dado lugar a uma rápida mudança voltada à exploração das variações sociais e regionais em especial. Baseado em seu trabalho com tradições dos nativos norte-americanos, Åke Hultrantz descreveu arranjos alternativos dentro de um sistema integrado de conceitos religiosos como sendo *configurações de crenças religiosas* (1956, p. 211-212). Focando em de que maneira a religião vivida integra-se aos modos de vida e práticas, Andreas Nordberg identifica as *configurações* de Hultrantz como sendo o que outros estudiosos descreveram como *complexos, sistemas e campos* da religião, entre os quais as pessoas de uma sociedade transitam (2019, p. 342)²⁷.

‘Configurações’ é uma palavra que possui potencial para ser explorada enquanto ferramenta de abordagem às variações na religião nórdica pré-cristã nos cenários social e cultural-ecológico, bem como nas diferenças regionais e mudanças diacrônicas (Nordberg, 2012, p. 138-142; 2019). No entanto, esse conceito baseia-se na ideia de que há uma coerência e relacionalidade subjacentes dessas respectivas configurações – ou seja, que elas são

²⁷ Pierre Wiktorin propôs recentemente que o termo *religioleto* fosse usado para esse tipo de variação, “como uma variante regional e/ou social da religião que distingue-se de outras variantes regionais e/ou sociais por meio de um vocabulário, práticas e ênfases, e que, juntamente dessas [outras variantes] constituem o que é considerado uma religião” (2011, p. 30, minha tradução). O termo de Wiktorin é uma extensão metafórica dos termos *dialeto* e *socioleto* em linguística (onde *religioleto* já é usado para referir-se a).

rearranjos de coisas constitutivas da *mesma* religião. Assim, referir-se às mudanças religiosas radicais do Período das Migrações em termos de mudanças de configuração ao invés de mudanças de religião é algo que valiosamente realça as continuidades que podem ser percebidas nesse cenário. Em contrapartida, isso sugere que o conceito é flexível o bastante para que se considere as religiões nórdica, saxônica e anglo-saxônica não-cristãs como sendo configurações de uma religião germânica em comum. A religião germânica, então pode ser considerada como uma configuração da religião Indo-Europeia. Dessa forma, a questão torna-se quando ou se as semelhanças podem ser consideradas suplantadas pelas diferenças.

Essa questão pode ser ilustrada por meio das tradições fino-carelianas. Conforme já discuti em outros lugares, a mitologia e as práticas ritualísticas ligadas à poesia kalevalaica fino-careliana²⁸ foram o resultado da assimilação de uma tecnologia religiosa norte-germânica/escandinava que era oposta a elas e que acabou por substituir uma forma hereditária do xamanismo fínico, apesar desse processo ter incluído hibridizações extensivas e a manutenção de teônimos vernaculares (Frog, 2013; 2019a, p. 271-274). Os resultados sugerem que falantes de um dialeto nortenho do Proto-Fínico alinharam-se à respectiva religião escandinava e se posicionaram contra as formas a ela concorrentes oriundas de sua religião vernacular. Isso nos perguntamos se tal assimilação e alinhamento permitem que a mitologia kalevalaica e suas práticas ritualísticas associadas sejam consideradas uma configuração escandinava; ou se a língua e a hibridização imponham que ela seja considerada uma configuração fínica, ou, então, alguma outra coisa. Uma vez levantada essa questão podemos virar nossos olhares em direção à evidência escandinava, dentro da qual tem se presumido há muito tempo que a hereditariedade linguística compartilhada esteja correlacionada a uma mitologia e religião também compartilhadas entre esses povos.

O exemplo fino-careliano de uma reestruturação radical da religião entre certos falantes do Proto-Fínico levanta a questão de que uma diversidade similar possa ter ocorrido ainda antes, entre os falantes do Proto-Escandinavo. Por exemplo, se a proeminência de Óðinn na mitologia reflete sua substituição de um deus dos céus anteriores, Týr (Frog, 2019a,

²⁸ O termo *poesia kalevalaica* refere-se à poesia de tradição oral na chamada métrica-kalevalaica, que foi anacronicamente nomeada desta forma graças ao épico literário de Elias Lönnrot, a *Kalevala* (1835, reorganizada e expandida em 1849). Esse tipo de poesia incluía uma ampla gama de gêneros, como épicos mitológicos (ver nota 8), poesia ritual comumente chamada de “encantamentos” e associado a um tipo vernacular de especialista em rituais (ver Frog, 2019c).



p. 269-271), então a distribuição dos nomes de lugares teofóricos relacionados a Týr, limitados quase que exclusivamente à região que hoje corresponde à Dinamarca (Brink, 2007, p. 119-121) pode sugerir que essa reestruturação radical possa ter se disseminado pela Península Escandinava, com exceção da Dinamarca. A distribuição complementar dos nomes de lugares ligados a Freyr e Ullr, bem como a Njǫrðr (Brink, 2007, p. 109-111, 116-118, 118-119) nos faz pensar se essa reestruturação estava conectada a um alcance mais amplo de mudanças ocorrentes na Península Escandinava ao invés de estando conectada meramente à popularidade de certos deuses em detrimento de outros.

Ao invés de simplesmente refletir diferenças regionais na popularidade de culto, esses dados sugeririam ter havido uma potencial reestruturação dos eventos aos quais deuses específicos estavam relacionados e eram identificados, e dos correspondentes centros semânticos de suas imagens. Se, hipoteticamente, a religião na Dinamarca manteve Týr como um deus dominante, via Óðinn como figura ctônica sem conexão com a realeza, tomava Freyr por um deus dos estrangeiros, talvez sequer tivesse Loki e assim por diante, então os mesmos teônimos seriam usados para imagens que seriam diferentes em nível de seus centros semânticos, enquanto que as ideias a respeito de eventos do passado ou futuro e do modo como eles se relacionavam não seriam diferentes, ao menos potencialmente.

Discutir mudanças históricas que ocorrem como sendo configurações de caráter amplamente regional sublinha as continuidades, mas esse tipo de diferença não é necessariamente comparável às variações em configurações de práticas ou de modos de vida dentro de uma sociedade. O conceito 'configurações' é prontamente aplicável às muitas tradições de poesia kalevalaica, que incluem épicos, poesia ritualística para a cura, outras poesias ritualísticas para a caça, pastoreio e assim por diante, onde as diferenças e variações são complementadas por complexas redes de interrelações (Tarkka, 2013). Contudo, a situação complica-se quando as tradições kalevalaicas são consideradas juntamente dos lamentos²⁹ ritualísticos, com os quais elas coexistiram ao longo de séculos. Por muito tempo a

²⁹ Ainda que a palavra *lamento* possa ser usada como substantivo comum para se referir a qualquer expressão de tristeza, nesse contexto ela se refere a um gênero de arte verbal descrito como "poesia melódica de variáveis de graus de improvisação, que seguem certas regras convencionalizadas de expressão verbal, quase sempre performadas por mulheres em contextos rituais e potencialmente em ocasiões não-ritualísticas de tristeza" (Stepanova, 2012, p. 258). Para uma abordagem comparativa acerca das tradições de lamento na região do Mar Báltico, ver Stepanova, 2011; para um levantamento de evidências de lamento entre as culturas germânicas, ver Frog & Stepanova, 2022.

tradição acadêmica tomou por garantido que essas duas tradições compartilhavam um molde mitológico e concepções do mundo não-visível, algo que se mostrou recentemente não ser verdade (Stepanova, 2012; 2014). Tanto a mitologia da tradição kalevalaica quanto a da tradição dos lamentos absorveram influências cristãs, embora até mesmo nessa questão haja poucas semelhanças. Por exemplo, a Virgem Maria é uma figura proeminente das tradições kalevalaicas conectadas historicamente a instituições de especialistas ritualísticos dominadas por homens, mas ela está completamente ausente dos lamentos, que são dominados por especialistas femininas.

De maneira geral, essas tradições não reconhecem os mesmos deuses, exceto por aquele vagamente concebido como regente do mundo dos mortos (*Tuoni*) e o Deus cristão que eles parecem conceber diferentemente (assimilado pelo deus vernacular dos trovões, *Ukko* ['Homem Velho'], na mitologia kalevalaica); até mesmo ancestrais coletivos não são reconhecidos pelas duas tradições como sendo os 'mesmos'. Apesar de terem papéis complementares em configurações ritualísticas mais amplas que se ocupam do casamento e da morte (Stepanova & Frog, 2015), elas até mesmo se diferem em aspectos cosmológicos básicos: o rio como limite entre o mundo dos vivos e o dos mortos, fundamental à mitologia kalevalaica, está ausente nos lamentos; o cão que guarda o mundo dos mortos, fundamental aos lamentos, está ausente da cosmologia kalevalaica (Stepanova, 2012; 2014; Frog, 2020; 2021c).

O simbolismo dos lamentos não parece ter sofrido as mudanças ligadas aos impactos escandinavos da mitologia fino-careliana, parecendo ter se limitado a este último de maneira geral; isso sugere que tais mudanças não afetaram todas as áreas da vida (Ahola et al. 2018, p. 924-927). As mitologias kalevalaica e dos lamentos diferem-se tanto entre si quanto se diferem, cada um deles, do cristianismo autorizado pela Igreja. Consequentemente, identificar o molde religioso de um especialista em tradições ritualísticas kalevalaicas e as de uma performista de lamentos como sendo ambos configurações, apenas devido ao fato de que ambos pertenciam à cultura hereditária em oposição à daquela permitida pela Igreja parece exagerar suas similitudes. Se a moldura de referência for trocada dessa perspectiva culturalista para a de uma matriz simbólica, todas as três tradições podem ser descritas como configurações inseridas na matriz; mas quando as religiões concorrentes passam a ser

descritas como configurações dentro de um contexto, o valor potencial do conceito configuração para se referir a variações dentro de um molde comum perde sua força.

Ao trabalhar com a variação na religião sámi, na qual não existe sequer um conjunto de teónimos compartilhados (Frog, 2017b), propus o termo *formação religiosa* para me referir às formas duradouras de religião que coexistem com outras dentro de uma sociedade ou entre sociedades, mas isso não abarca uma ‘religião’ de uma sociedade, grupo linguístico ou área multicultural inteiras. Enquanto que o termo *configuração* foi estabelecido com ênfase na variação dentro de uma religião compartilhada, o termo *formação* foi cunhado com ênfase na variação oriunda da síntese de elementos vindos de diferentes contextos. Portanto, os dois termos podem ser considerados complementares. O potencial das formações religiosas de serem múltiplas dentro de uma sociedade nos leva ao termo *formação religiosa dominante* para nos referirmos àquela que é considerada generalizada dentro de uma sociedade como regente dos comportamentos sociais públicos³⁰.

A formação religiosa dominante estabelece uma posição previsível na matriz simbólica de tal maneira que, juntamente das instâncias e avaliações que dela resultam em relação a diferentes signos míticos e sistemas de signos podem ser inferidos, também, os diferentes grupos em uma sociedade. As sagas, por exemplo, são textos não-religiosos e não-ritualísticos, preocupados com as representações das sociedades do homem em um passado coletivo; isso as torna mais suscetíveis a ilustrarem esse passado pela ótica de uma formação religiosa dominante, ou, mais precisamente, pelas ideias contemporâneas a respeito da formação religiosa dominante do passado (McKinnell, 2003, p. 115). Assim, as reconstruções da religião nas sagas refletem mais provavelmente as ideias de uma formação religiosa dominante; isso pode incluir múltiplas configurações ligadas, por exemplo, ao alinhamento com Þórr em detrimento de Óðinn, ou relacionadas à temática da pesca e navegação ao invés da vida ritual centrada nos salões (Nordberg, 2019).

O tipo de posição social padrão construída na formação dominante também forma uma perspectiva a partir da qual as formações não-dominantes serão mais provavelmente representadas, como a estigmatização, nas sagas, de práticas comumente descritas como

³⁰ Esse termo foi desenvolvido em analogia ao uso da palavra *dominante* no estudo da ideologia das linguagens, onde uma ideologia dominante é aquela que “tenha com sucesso se tornado ‘naturalizada’ pela maioria de um grupo” (Kroskrity, 2001, p. 203).

seiðr. Quando as posições sociais de alguns praticantes do *seiðr* aparecem como significantes, podemos inferir que essas práticas eram vistas a partir de uma perspectiva que validava tanto elas quanto o alinhamento da sociedade em relação a elas; talvez possamos inferir que tais práticas possam ter estado associadas à uma formação religiosa diferente. Essa ideia é consistente com a evidência de que a mitologia e as ideologias associadas a ela são atadas a gêneros de prática e a seus respectivos praticantes, enquanto que as diferenças mais amplas entre tais mitologias podem ter uma estabilidade longa nas sociedades, conforme anteriormente visto a respeito dos lamentos e tradições kalevalaicas. Ao ponto em que uma formação religiosa está tão generalizada que se torna hegemônica ou normativa, as formações não-dominantes possivelmente desenvolvem suas posições em relação a ela, como por exemplo cristãos, judeus e mulçumanos durante o começo da Era Viking na Escandinávia, ou aquela dos praticantes de *seiðr*, que poderiam ver-se alinhados à formação religiosa dominante em muitas das áreas de sua vida, mas não em outras.

Ao se abordar a mitologia como matriz simbólica, podemos usar esta segunda como ferramenta de pesquisa que é delimitada em sua análise pelos objetivos da investigação. Assim, ela pode ser calibrada voltada para o registro de mitologia de um conjunto particular de práticas ou de formações religiosas; de um grupo linguístico-cultural ou de contextos de contato entre grupos e religiões. Qualquer que seja o escopo definido, a matriz simbólica dá conta do alcance total dos signos míticos relevantes disponíveis até mesmo onde a diferença entre perspectivas pareça extrema, como no caso das perspectivas concorrentes acerca da imagem de ODIN conforme percebida por cristãos e não-cristãos no contexto de conversão. Essa abordagem difere-se de outras abordagens atuais por evitar as implicações de uniformidade e sistematização internas, mesmo de um único registro sequer. Ela pressupõe e permite que se coloque em perspectiva a variação relacionada ao engajamento funcional, dialeto, idioleto ou meramente de usos idiomáticos estabelecidos de inteiros específicos. A abordagem da matriz simbólica é importante não apenas para que se discuta a relação de um inteiro simbólico individual com registros particulares da mitologia, mas também para se considerar de que forma os símbolos individuais são adaptados em registros ou então substituídos por certos registros enquanto fruto de um processo sócio-histórico.

‘O meu deus pode acabar com o seu deus’

Os signos míticos tornam-se instrumentos quando ocorrem os encontros entre pessoas detentoras de diferentes identidades religiosas ou de modos distintos de conceber o funcionamento do mundo. O conhecimento dos sinais alinhados a outros grupos permite com que eles sejam manipulados no que pode ser chamado de perspectivas concorrentes dentro de uma matriz simbólica compartilhada; isso pode acontecer seja em competição pela posição de formação religiosa dominante como alternativa excludente em relação às outras, como manutenção paralela das duas formas em conexão a respectivos grupos diferentes de uma sociedade ou buscando assimilar ou hibridizar as duas ou mais formas.

Nos encontros concorrentes entre religiões a agência sobrenatural é um fator chave. O padrão narrativo com o motivo nuclear AGENTE.SOBRENATURAL COMUNICA-SE EM.SONHO apresentado anteriormente é um exemplo da agência do Deus cristão e de seus representantes intervindo por meio de um padrão previsível de consequências resultantes de se ignorar agentes sobrenaturais não-cristãos. Tais encontros podem ser descritos entre especialistas, como no exemplo a seguir oriundo da *Kristni saga*, onde considero o *berserkir* como sendo um tipo de especialista em rituais (a respeito do qual, ver Frog, 2019b, p. 276-277):

Þar kómo berserker tveir, er Haukr hét hvárr-tvegge; þeir [...] gengo grenjande ok óðo elda. [...] vígðe biscop eldenn áðr þeir ´cæðe; ok brunno þeir þá miok. Eftir þat gengo men at þeim, ok dráopo þá; (Kristni saga 2)

Dois *berserkir* vieram aqui, ambos chamados Haukr. Eles [...] andaram pela região uivando e caminhando pelo fogo. [...] o bispo consagrou o fogo antes deles caminharem por ele; e então eles se queimaram severamente. Depois disso as pessoas foram atrás deles e os mataram; (Kristni saga 2)

A descrição do uivo é uma emblemática parcial de BERSERKR PERFORMA BERSERKRGANGR, que também é refletida no tema berserkr caminha pelo.fogo → FOGO NÃO QUEIMA. O motivo BERSERKR PERFORMA BERSERKRGANGR produz um estado de impenetrabilidade frente a formas naturais de dano, caracterizando a imagem BERSERKR pela parcial IMPENETRÁVEL. As interpretações em torno de como ou por que isso acontece variam de acordo com a defesa ou não de que a imagem BERSERKR possua uma impenetrabilidade



inata; nesse caso, a parcial IMPENETRÁVEL pode ser mais especificamente descrita como CORPO-IMPENETRÁVEL. Essa parcial talvez esteja relacionada a afirmações a respeito de agência- no sentido de que há uma capacidade de se afetarem as coisas no mundo – como OLHAR DESAMOLA O.FERRO. Esse tipo de interpretação é construída por meio da equação PERCEPÇÃO=INTERAÇÃO, segundo a qual aquele que percebe torna-se capaz de afetar a coisa por ele percebida ou ser afetado por ela (como por exemplo a paixão de Freyr ao ver Gerðr, conforme narrado no *Skírnismál*). Especificamente nesse caso, o *berserkr* é IMUNE-AO-FOGO e IMUNE-AO-FERRO-AFIADO porque ele afeta tanto o fogo quanto o fero ao vê-los, e assim o tema herói engana BERSERKR → BERSERKR DESAMOLA A.LÂMINA ERRADA torna-se possível. No exemplo acima, o motivo CRISTIANISMO CONSAGRA O.FOGO caracteriza o fogo por meio da parcial CONSAGRADO-PELO-CRISTIANISMO, que muda o resultado:

A1. BERSERKR PERFORMA BERSERKSGANGR

→ A2a. BERSERKR CAMINHA PELO FOGO

→ A2b. FOGO NÃO QUEIMA BERSERKR

B1. CRISTÃO CONSAGRA FOGO

→ B2. BERSERKR CAMINHA PELO FOGO CONSAGRADO-PELO-CRISTÃO

→ B3. FOGO QUEIMA BERSERKR

Esse simples padrão narrativo é repetido alguns poucos capítulos depois, onde a encenação do tema A consta apenas no discurso direto do *berserkr*, o tema B é encenado de fato e acompanhado por um terceiro tema:

Par skoraðe Nor'œenn berserkr á hann til holm-gaongo. [...] Berserkrenn mælte: "Eige muntú þora at berjaz við mik, ef þú sér íþrótter mínar. Ek geng berom fótom um eld brennanda; ok ek læt fallaz berr á sax-odd mín; ok saknar mik hvárke." [...] Þangbrandr vígðe eldenn, en gerðe cross-mark yfer saxeno. Berserkrenn brann á fótom er hann óð eldenn. En er hann fell á saxet, stóð þat í gegnom hann; ok feck hann af því bana. (Kristni saga 5)

Lá, um *berserkr* norueguês desafiou [Þangbrandr] para um duelo. [...] O *berserkr* disse: "Você não ousará lutar contra mim se vir os feitos de que sou capaz. Eu caminho pelo fogo de pés descalços; eu me jogo com o peito nu na ponta de minha espada; nada me danifica". [...] Þangbrandr consagrou o fogo e fez o sinal da cruz em cima da espada. O *berserkr* teve os pés queimados ao caminhar pelo fogo e, quando caiu em sua espada, ela o atravessou; e foi assim que ele morreu.

A expansão do tema A e do terceiro tema pode ser descrita da seguinte forma:

- A1. BERSERKR PERFORMA BERSERKSGANGR
 - A3a. BERSERKR CAI NA.ESPADA
 - A3b. FERRO NÃO CORTA BERSERKR
- C1. CRISTÃO CONSAGRA A.ESPADA
 - C2. BERSERKR CAI NA.ESPADA CONSAGRADA-PELO-CRISTÃO
 - C3. FERRO CORTA BERSERKR

Lendas como essa apresentam as pessoas como representantes de diferentes alinhamentos religiosos e criam cenários de encenação que apontam para o poder relativo das forças com as quais elas se alinham, enquanto que paralelamente caracterizam as identidades associadas a elas. O contraste entre *berserkir* e os cristãos é uma manifestação polarizada do conflito e competição entre o cristianismo e o ‘paganismo’. No entanto, conflitos polarizados não são resultados automáticos dos encontros religiosos; a instituição do *godi*, por exemplo, parece ter sido um papel público não-cristão e não apenas secular. Ainda assim, esse papel tornou-se tão alinhado, na Islândia, à nova religião, a ponto de ter sido comum que um *godi* se tornasse padre, ao menos até que isso fosse proibido por volta do século XII (Orri Vésteinsson, 2000, cap. 5).

Além disso, a identificação polarizada do *berserkir* com o paganismo ocorrida na Islândia parece não ter acontecido na Noruega, onde um *berserkir* podia ser cristão e a palavra *berserkr*, inclusive, é encontrada como epíteto ainda no século XIV (Samson 2011, p. 225–226; Dale, 2014, p. 180–183, 200–202). A imagem BERSERKR parece, portanto, ter sofrido diferentes avaliações e julgamentos e no mínimo diferentes alinhamentos em diferentes sociedades cristãs.

Apesar dos diferentes tipos de agentes poderem ter suas raízes em contextos históricos e sociais, esses papéis tornam-se construídos como imagens por meio do discurso, que termina por também construir esquemas diagramáticos de relações, como em MISSIONÁRIO.CRISTÃO/MULHER.PAGÃ como sendo autoridades religiosas contrastantes e concorrentes. Tal esquema manifesta-se em diversos cenários. O missionário Porvaldr está pregando enquanto a mulher Friðgerðr faz sacrifícios em um templo e assim ninguém se converte (*Kristni saga* 2). Pangbrandr engaja-se em um conflito verbal explícito com Steinunn (chamada Steinvör), situação na qual são atribuídos versos escáldicos a ela descrevendo

como Þórr esmagou o barco de Þangbrandr e Cristo não o impediu (*Kristni saga* 5). O Rei Óláfr entra em uma casa disfarçado, interrompe o ritual de uma mulher e converte todos presentes no recinto por meio de *Vǫlsa þáttr*.

O esquema é, então, caracterizado pelo agrupamento de elementos de gênero e identidade religiosa juntamente ao alinhamento avaliativo da voz narrativa em relação à construção dos conflitos CRISTÃO/PAGÃO. Helga Kress (1993, p. 43-44) observa que esse esquema aparece em conexão ao esquema POETA/MULHER, visto nos encontros como o de Bragi com uma mulher-troll (*Skáldskaparmál* 54) e o esquema ODIN~HERÓI ODINICO/VǪLVA, visto em *Vǫluspá*, *Baldurs draumar* e também nos padrões narrativos *O Jovem Homem Hostil* e *Patriarca Injusto*, mencionados anteriormente (ver também McKinnell, 2003). Ver esses temas como sendo independentes apenas porque um deles está alinhado à perspectiva cristã enquanto que os outros não estão acaba por subestimar a fluidez do discurso mítico; o padrão narrativo d'*O Jovem Homem Hostil* representava heróis masculinos e jovens recusando a participar de rituais não-cristãos, enquanto que os encontros entre Óðinn e as *vǫlur* identificam explicitamente a mulher como sendo uma especialista em rituais. Os resultados de ambos os encontros entre cristãos com mulheres pagãs e de Óðinn com as *vǫlur* tendem a apresentar certo nível de ambivalência, reforçando a ideia de que esses esquemas estivessem conectados.

Os conflitos e competições entre o Cristianismo e a religião não-cristã assumem diversas formas. Ainda assim, emergem os padrões que parecem refletir as convenções do discurso; conflitos ligados a cultos tendem a exibir a oposição CRISTO/THOR como agentes remotos que afetam de maneira ativa as coisas no mundo. Essa estrutura é diagramática e não reduzível a apenas um motivo singular e regular. Ela se manifesta, por exemplo, quando Þórr assedia Þorgils por conta de sua conversão (*Flóamanna saga* 20-21); a reivindicação de Steinunn para que Þórr esmague o barco de Þangbrandr (*Kristni saga* 5) e no conflito envolvendo o animal similar a uma baleia que, no final das contas, havia sido enviado por Þórr na *Eiríks saga rauða* 8 e faz todos os cristãos passarem mal. Outros deuses não-cristãos não tendem a aparecer como orquestradores ausentes dos eventos em confrontos religiosos. Apesar de Þórr surgir apenas excepcionalmente como um agente incorporado em um contexto humano, motivos, temas e padrões narrativos ligados a THOR eram identificados com heróis cristãos, tais como Þorsteinn *bæjarmagn*, Finnboði *inn rammi* (acima) e rei Óláfr

Tryggvason (Kaplan, 2008). Esses inteiros míticos eram usados na construção da imagem positiva dos heróis cristãos, já que não continham um passado pagão em sua origem. Tais adaptações podem ser vistas, em última instância na imagem de SÃO OLAVO, por exemplo, substituindo THOR como o agente do trovão e protetor da ordem social (Harvilahti, 2019).

Uma das oposições existentes é a CRISTÃO/ODIN~AGENTE.ODINICO encontrada em numerosas narrativas que vão desde o papel de Óðinn em algum de seus disfarces, vide sua atuação como demônio tentador na *Óláfs saga Tryggvasonar* de Oddr Snorrason; ou os dois visitantes, ambos chamados *Grímr* na *Helga þáttur Þórissonar*; ou ainda o visitante odinico que cria uma conexão com o passado mito--heroico antes de se converter ao cristianismo na *Norna-Gests þáttur* (Kaplan, 2010, p. 75-83). Na *Óláfs saga*, a narrativa remodela Óðinn: a categoria vernacular de ODIN=DEUS é traduzida em termos cristãos e por meio das lentes do julgamento cristianismo, para quem ODIN=DEMÔNIO Ela vai para ainda mais adiante, identificando Óðinn diretamente à imagem centralizada da mitologia cristã ODIN=SATÃ. A proeminência de Óðinn no contexto humano, em contraste a Þórr, parece ser uma extensão de sua proeminência nas sagas mito-heroicas, nas quais a imagem de ODIN é também ambivalente na maioria das vezes, chegando a ser até mesmo negativa (ver também Lassen, 2011, cap. 10).

Ainda assim, os motivos e temas associados a Óðinn também estão identificados com heróis e reis. Em *Völsa þáttur*, por exemplo, as premissas falsas do Rei Ólafr o permitem obter a posse do objeto mágico e ritual chamado *völsi*, para então destruí-lo e converter seu povo ao cristianismo. O rei e seus companheiros vestem suas capas para esconderem suas faces, o que pode ser considerada uma parcial odinica (ver Ahola, *Folklore and Old Norse Mythology*) e dizem se chamarem todos eles *Grímr*, o que ativa o motivo ODIN.DISFARÇADO~AGENTE.ODINICO ENTRA NA.CASA. Quando identificado com Óðinn esse motivo abre um padrão narrativo que é exemplificado por um número de variações possíveis:

ODIN.DISFARÇADO ENTRE NA.CASA
 → ODIN MANIPULA~ENGANA PESSOA PARA.ATINGIR.OBJETIVO
 → ODIN ATINGE OBJETIVO
 SE PESSOA.ENGANADA=HOMEM
 ENTÃO → HOMEM.MORRE
 SE PESSOA.ENGANDA=MULHER

ENTÃO→ ODIN ABANDONA MULHER

Em contextos cosmológicos, o objetivo é adquirir algo equivalente ao conhecimento ou de natureza sexual, ou então ambos. O padrão narrativo é mais variável em contextos heroicos e históricos, onde pode haver a referência direta a uma forma centralizada do padrão narrativo, mesmo que o protagonista ocupe o lugar de ODIN ou de seu antagonista. Ao invés de reaver um recurso e fazer dele um bem para os deuses, o Rei Ólafr ganha acesso ao objeto e o destrói, resultando na conversão dos que estavam na casa. Apesar de o motivo AGENTE.ODINICO.DISFARÇADO ENTRA EM.CASA instigue o padrão narrativo delineado acima, ele é combinado ao esquema MISSIONÁRIO.CRISTÃO/MULHER.PAGÃ. As parciais identificando o herói com a imagem de ODIN ao encontrar uma mulher especialista em rituais pode ter produzido alusões correspondentes ao esquema ODIN/VQLVA.

Como os encontros de Óðinn com mulheres no padrão narrativo acima, *Volsa þáttur* faz da sexualidade algo proeminente; mas ao invés de envolver uma conquista no sentido sexual, nessa situação o *volsi* é feito a partir do pênis de um cavalo e a cena toda sugere promiscuidade. Enquanto que Óðinn adquirira um objeto ou conhecimento para usá-lo a favor dos deuses, Ólafr o destrói em reconhecimento à verdadeira religião da casa, fazendo dessa uma vitória para a ideologia sexual cristã. É interessante considerar a importância da aquisição do Hidromel da Poesia e os usos de seu tema, que podem inclusive chegar a tornar o motivo CACHORRO CONSOME VQLSI ressoar similar a ODIN CONSOME HIDROMEL.DA.POESIA. No entanto, não fica claro se o relato está apenas tentando fazer referências intertextuais mais sofisticadas; ele pode apenas estar refletindo um interesse geral em posicionar Ólafr e suas ações como sendo 'odínicos', e suas vitórias sobre o paganismo como importantes em analogia às vitórias de Óðinn sobre os gigantes, que terminaram, como sabemos, estabelecendo o ordenamento do mundo.

Alguns exemplos de discurso mítico são bem complexos, como na troca entre Þangbrandr e Steinunn, apresentada na *Njáls saga* 102. Esse é um exemplo de ambos os esquemas CRISTÃO.MISSIONÁRIO/MULHER.PAGÃ e CRISTO/THOR Também é interessante porque a descrição de Steinunn 'pregando o paganismo' reproduz e inverte o motivo CRISTÃO PREGA AOS.PAGÃOS, tornando-o PAGÃO PREGA AOS.CRISTÃOS. O diálogo, constituído por três aspectos, fornece considerações mais detalhadas:



Pangbrandr fór allt vestr um sveitir. Steinunn kom í mót honum, móðir skáld-Refs. Hún boðaði Pangbrandi heiðni og taldi lengi fyrir honum. Pangbrandr þagði meðan hún talaði en talaði lengi eftir og sneri því öllu er hún hafði mælt í villu.

“Hefir þú heyrt það,” sagði hún, “er Þór bauð Kristi á hólum og þorði Kristur eigi að berjast við Þór?”

“Heyrt hefi eg,” segir Pangbrandur, “að Þór var ekki nema mold og aska ef guð vildi eigi að hann lifði.”

“Veist þú,” segir hún, “hver brotið hefir skip þitt?”

“Hvað segir þú til?” segir hann.

“Það mun eg segja þér,” segir hún: [...]

Eftir það skildu þau Pangbrandr og Steinunn og fóru þeir vestr til Barðastrandar.

Pangbrandr viajou percorrendo todo o caminho pelo oeste. Steinunn, mãe do poeta Refr, veio para encontrá-lo. Ela pregou o paganismo a Pangbrandr e fez um longo discurso para ele. Pangbrandr estava em silêncio enquanto ela falava, mas logo em seguida começou a falar longamente e rebateu a falsidade de tudo o que ela havia dito.

“Você ouviu”, ela disse, “que Þórr desafiou Cristo para um duelo e ele não ousou lutar contra Þórr?”

“Você ouviu”, disse Pangbrandr, “que Þórr não seria nada a não ser sujeira e cinzas a não ser que Deus desejasse que existisse?”

“Você sabe”, ela disse, “quem quebrou seu barco?”

“Do que você está falando?”, ele disse.

“Vou te contar isso”, ela disse:

[Steinunn recita duas estrofes na métrica *dróttkvætt* alegando que Þórr teria sido responsável por isso e que Deus não teria ajudado Pangbrandr].

Depois disso eles partiram, tanto Pangbrandr quanto Steinunn, e viajaram para Barðastranda.

Começando a partir da terceira questão: Þórr era proeminentemente ligado à navegação, como refletido, por exemplo, na *Flóamanna saga*, no caso dos barcos de Þorgil; no *Landnámabók*, onde é dito que Helgi magri trúði á Krist, en hét á Þór til sjófara ok harðræða (‘acreditava em Cristo, mas chamava Þórr ao navegar e ao passar por tempos difíceis’) (S218), assim como oposto, também no *Landnámabók*, na descrição de Kollr chamando por Þórr durante uma tempestade e terminando por naufragar, enquanto que seu irmão Ørlygr Hrappson chama por Patrekr e termina por chegar em segurança na Islândia (Perkins, 2001, p. 23-24). A afirmação de Steinunn de que Þórr haveria destruído o barco de Pangbrandr e que Cristo nada teria feito para impedi-lo posiciona Þórr como agente superior em um dos campos centrais de sua regência. Essa reivindicação é comparável à demonstração dos

degraus relativos de poder sobrenatural conforme nos exemplos cristãos de santificação se sobrepondo à impenetrabilidade sobrenatural dos *berserkir*, por exemplo, conforme abordado anteriormente. Essa acepção é bem encaixada como sendo a reivindicação final, pois termina sendo um evento empírico que demonstra as limitações de Cristo em relação aos poderes de Þórr. A terceira posição é, no entanto, determinada pela citação de estrofes como sendo um mais eficaz e funcionando como o clímax de sua retórica no diálogo em questão³¹.

A pergunta de Pangbrandr identifica Þórr como sendo dependente do poder de Deus. Isso se baseia no motivo cosmogônico cristão DEUS CRIA ADÃO A.PARTIR.DA.TERRA. Assim como as práticas referenciais que correlacionam heróis humanos aos feitos de Þórr, a imagem do agente em questão é transposta por uma originalmente presente no motivo. Transpor GRETTIR.ÁSMUNDARSON, ÞORSTEINN.BÆJARMAGN ou SÃO OLAVO para um dos lugares de um motivo reconhecidamente identificado com ÞÓRR em outros contextos implica em uma equivalência que informa a significância dos heróis humanos. Adão é o primeiro humano e, assim, ADÃO é uma posição intercambiável com o signo descentralizado HUMANO no motivo manipulado por Pangbrandr. Transpor a imagem de THOR no lugar ocupado por ADÃO indica uma equivalência que termina por correlacionar THOR à categoria de HUMANO ao invés de DIVINDADE em relação a DEUS. A teoria evemerista de que os deuses vernaculares teriam sido na verdade feiticeiros humanos vindos da Ásia, advogado no Prólogo da *Edda em Prosa*, no *Skáldskaparmál* 1 e na *Ynglinga Saga* parece ser mencionado como uma interpretação reconhecível na *Morkinskinna* 47 (Andersson & Gade, 2000, p. 453, n. 4; Frog, 2021a, p. 154-155, 164-165). A transposição de THOR para o lugar de ADÃO pode também refletir essa interpretação evemerista do século XIII e respeito de Þórr.

A primeira pergunta de Steinunn faz adaptação de um motivo cosmológico não-cristão, THOR DESAFIA GIGANTE PARA.DUELO Na mitologia circundante de Þórr, esse motivo inicia um padrão narrativo que culmina na temática do combate: THOR ATINGE GIGANTE (COM.PROJÉTIL) → THOR MATA GIGANTE. Nesse caso, CRISTO é transposto para o lugar ocupado por GIGANTE, indicando uma equivalência que confere a conotação negativa a CRISTO; ela implica em que CRISTO seja um agente do caos e uma ameaça à sociedade, na

³¹ As estrofes de Steinunn são citadas já em *Kristni saga* 5, embora sem o diálogo relevante.

categoria de DEMÔNIO³² citada por nós anteriormente, e, dessa forma, o atrela ao esquema diagramático THOR/DEMÔNIO e os motivos que são associados a ele, como DEMÔNIO FOGE DE.THOR Assim como a resposta de Pangbrandr, as afirmações de Steinunn são muito mais do que mera asserção de relações relativas de poder: ela transpõe a imagem de um deus emblemático oriundo de outra identidade religiosa para o seu próprio sistema de signos afim de que se produzam novos significados.

O processo correlativo de identificar signos centralizados que estejam ligados a outras identidades religiosas, a signos categóricos descentralizados presentes no seu próprio sistema é uma parte orgânica do discurso mítico em situações de encontros religiosos. Esse é um processo de interpretação daquilo que não é familiar em relação ao que seja familiar, embora este processo também esteja permeado pela assunção de uma posição em relação à religião em questão e seus agentes respectivos.

No caso do *magri* de Helgi, parece que CRISTO foi interpretado como o representante da categoria vernacular DEUS juntamente de THOR. Essa identificação categórica reflete uma trajetória de assimilação dentro de uma moldura ideológica que não demandava exclusividade. Tanto Pangbrandr quanto Steinunn são representados enxergando suas respectivas religiões como sendo opostas; cada um identifica o deus do outro com uma categoria que o posiciona numa relação assimétrica de poder relativa a DEUS, terminando por simultaneamente excluir o agente em questão dessa última categoria. Os desafios de Steinunn são mais interessantes porque a representação narrativa é um construto dos cristãos; a significância do cenário envolvendo um desafio e seu duelo possui raízes na mitologia não-cristã e manipula os signos míticos tanto para abalar a autoridade de Cristo quanto para criticar seu impacto potencial na sociedade. Essa é uma troca na qual o representante do paganismo tem a última palavra e parece sair em vantagem. O diálogo é apenas encontrado na *Njáls saga* e não se sabe se teria sido inventado para compor a saga ou se de fato refletiria uma lenda local da oralidade, mas Pangbrandr e sua réplica parecem refletir o discurso evemerista do século XIII; enquanto que a referência de Steinunn ao

³² Cristo era comumente caracterizado pelo epíteto *hvítr* ('branco'). Esse epíteto estava conectado ao brilho, à luz e à beleza, além de estar potencialmente associado às vestimentas de batismo, mas era também a cor da covardia (Sturtevant, 1952). O fato de que se diga que Cristo não era valente o bastante para enfrentar Þórr pode se tratar de um tema potencialmente ligado ao fato de que fosse chamado de 'branco' em outros contextos, embora o epíteto não seja usado aqui.

cenário de duelo reflete a imaginação dos islandeses do século XIII acerca do discurso anticristão a partir da perspectiva da mitologia não-cristã conforme conhecida e compreendida naquele período.

O discurso mítico pode encontrar expressão em praticamente qualquer meio. Por exemplo, a chamada tapeçaria da Igreja de Skog possui a representação de três figuras masculinas que preenchem completamente a largura da costura, conforme mostrado na figura 2. Essas figuras tem sido interpretadas de variadas maneiras, às vezes como três figuras cristãs e, em outras, como três deuses não-cristãos. A datação da tapeçaria como sendo do fim do século XIII situa sua produção em um contexto cristianizado, e as imagens centrais ao longo desse extenso trabalho têxtil retratam uma igreja de madeira e monges tocando sinos de igreja. Esse contexto tem dirigido as interpretações à hipótese de que os três homens seriam figuras cristãs, apesar de que, ainda que aceita, permaneceria o mistério a respeito de quem especificamente elas representariam, abrindo caminho para especulações (Lindqvist, 1951).

A interpretação de que se tratariam de deuses não-cristãos, contudo, é carregada por parciais emblemáticas. A figura à esquerda parece não ter um dos olhos, enquanto que a do meio aparentemente segura um martelo, que foram ambos discutidos anteriormente como sendo as parciais de ODIN e THOR respectivamente. A terceira figura possui uma aparência jovem: apesar disso não ser transparentemente um emblema de um deus nos dias de hoje, Freyr é o único deus que aparece como uma criança que depois cresce (North, 1997, p. 267; ver *Grímnismál* 5.4-6), permitindo a dedução de que JOVEM pudesse ser tão emblemático de FREYR quando CAOLHO e PORTADOR-DE-MARTELO seriam para os deuses relacionados às duas imagens anteriores. Cada um dos três homens exibe uma parcial emblemática de um deus e os três juntos apresentam, assim, um exemplo do esquema *Três Deuses*, relacionado a cultos (ao invés de à cosmogonia).

A Tapeçaria de Skog é de particular interesse no contexto presente porque a interpretação ODIN/THOR/ FREYR pode se desfiar tão facilmente quanto foi feita. Margareta Nockert e Anne Marie Franzén descobriram que o verso da tapeçaria indica que a figura à esquerda havia sido originalmente costurada com dois olhos; elas interpretam a falta de um dos olhos como sendo um acidente por conta do desgaste (1992, p. 57). Nesse caso, a parcial CAOLHO seria acidental, o que torna a interpretação da figura à esquerda como sendo ODIN

duvidosa. A interpretação do objeto segurado pela segunda figura como sendo um MARTELO pode ser, então, questionada, enquanto que o fato de que a terceira figura seja um JOVEM possa ser acidental. Para complicar ainda mais, muitos exemplos da parcial CAOLHO ligada à Óðinn envolvem a modificação de um dos seus olhos – comumente o esquerdo, justamente como na tapeçaria (Price & Mortimer, 2014), abrindo para a possibilidade de que o olho tivesse sido costurado à tapeçaria e depois propositadamente removido.



Figura 2: As três figuras interpretadas como sendo deuses, na Tapeçaria da Igreja de Skog (provavelmente do fim do século XIII). Foto: Ola Myrin, The Swedish History Museum (CC BY).

As três figuras possuem o dobro da altura de qualquer outra figura antropomórfica da tapeçaria, sugerindo seu poder e importância. Contudo, elas são ilustradas na parte periférica da cena (Figura 3)³³. Algo que parecem ser monges tocando sinos de igreja e uma congregação em direção à igreja encontra-se no centro. Cavalos e pessoas estão orientados em direção a essa atividade central, presumivelmente indicando uma reunião. As cabeças do segundo e terceiro deus não estão centradas, o que talvez indique que estejam olhando na direção onde os sinos estão batendo; no entanto, seus pés estão orientados para longe dessa direção, assim como os pequenos animais e algumas figuras antropomórficas em volta deles.

³³ O término à direita da tapeçaria não foi preservado, então não se sabe se poderia haver outra imagem ou cena comparável a essa.

A orientação dos pés dessas três figuras e das figuras menores em seu entorno sugerem que estejam de partida, pois estão em contraste direito com todas as outras imagens da tapeçaria, que estão voltadas para a igreja.

Se estes forem agentes cristãos, é difícil entender porque eles seriam retratados tão grandes e em movimento de retirada; no entanto, se forem agentes não-cristãos, o motivo DEMÔNIO PARTE estaria relacionado a SINOS.DA.IGREJA TOCAM, sugerindo a ocorrência do motivo SINOS.DA.IGREJA EXPULSAM DEMÔNIO(S).DA.ÁREA. O motivo SINOS.TOCANDO PERTURBAM DEMÔNIO é proeminente em tradições tardias de lendas, fortemente ligado, na Suécia, aos gigantes (af Klintberg, 2010, tipos J1-2, J12, J21, J61, U 71, ver também F131, K132). Tais lendas incluem relatos de gigantes que tiveram que deixar a área por causa do som dos sinos (af Klintberg, 2010, tipos J62, J63A, J64). Se as três figuras forem deuses não-cristãos, a Tapeçaria da Igreja de Skog parece ser um exemplo de discurso mítico ligado a religiões concorrentes. Ele sugeriria, então, que no século XIII o motivo SINOS.DA.IGREJA.TOCANDO EXPULSAM DEMÔNIO(S).DA.ÁREA. estava conectado a deuses não cristãos. Considerando os animais e outras figuras ao redor dessas três imagens, a tapeçaria pode também ter tido a intenção de ilustrar representantes de deuses não-cristãos de maneira mais generalizada.

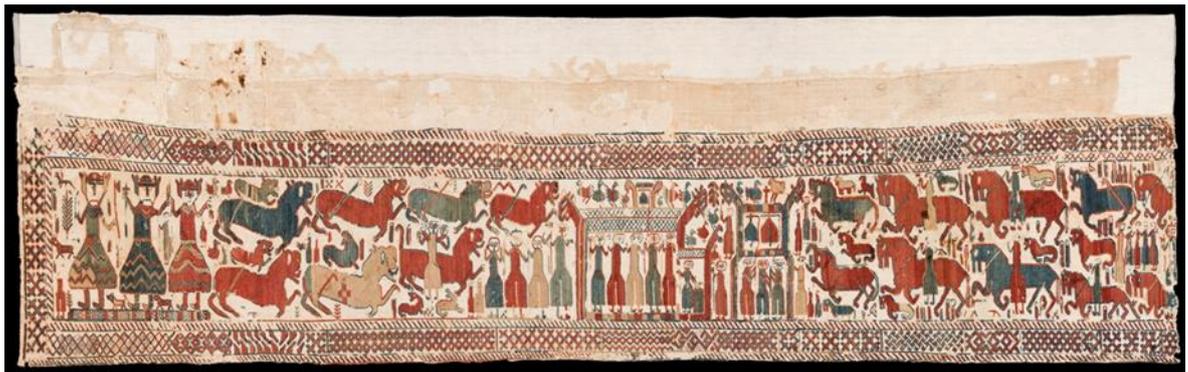


Figura 3: A Tapeçaria da Igreja de Skog completa. Foto: Ola Myrin, The Swedish History Museum (CC BY).

A combinação dos motivos SINOS.DA.IGREJA TOCAM e TRÊS.AGENTES PARTEM parece provavelmente refletir a relação entre eles. Duas das três figuras que potencialmente olham para trás em direção aos sinos tocando e as analogias ao folclore tardio embasam que se

enxergue a relação como causal: SINOS.DA.IGREJA TOCAM→ TRÊS.AGENTES PARTEM. Esse esquema e a interpretação por meio do esquema TRÊS.AGENTES=DEUS₁/DEUS₂/DEUS₃= ODIN/THOR/FREYR dão suporte um ao outro reciprocamente. Especialmente quando a identificação de cada deus é feita por meio de uma parcial emblemática, o grau de complexidade parece difícil de ser accidental. Ainda assim, a interpretação por meio de parciais emblemáticas traz um ponto crucial, que é o da modificação de um dos olhos da primeira figura.

A modificação dos olhos (se não foi causada por alguém tentando corrigir um erro do tecelão) sugeriria um conhecimento acerca do sacrifício de um dos olhos de Óðinn, o que não é improvável, mas implicaria também em algum tipo de dimensão ritualizada da representação de ODIN. Esse segundo fato pode parecer surpreendente para uma tapeçaria cristã, apesar de não ser impossível; por exemplo, se a ritualização estivesse conectada à certeza de que os deuses haviam sido expulsos. Em contrapartida, se o olho esquerdo tiver simplesmente desaparecido por conta do desgaste, então essa figura provavelmente não seja ODIN. Isso poderia potencialmente significar que toda a interpretação está errada, mas a caracterização das três figuras dirigindo-se para longe dos sinos da igreja e da congregação ainda suporta que haja um contraste e não um alinhamento em relação a elas.

Surge então a possibilidade de que a figura da esquerda pudesse representar um deus homem diferente, como NJQRÐR ou ULLR. A proeminência de Oden em relação à vários outros deuses no folclore tardio pareceria indicar que é ODIN que aparece na tapeçaria. Apesar disso, a presença da parcial CAOLHO permanece contingente tanto em relação à interpretação da modificação do olho na tapeçaria quanto na assumpção de que isso teria sido feito de maneira que deixasse evidência visível no verso da tapeçaria mesmo sete séculos depois. É portanto necessário que se considere que a tapeçaria representa o esquema DEUS₁/THOR/FREYR com outros deus, enquanto que a proeminência de Óðinn no folclore tardio estaria mais conectada a seu papel na magia e narratividade e não a veneração propriamente dita. Em todo caso, a agência sobrenatural é frequentemente um assunto chave em encontros concorrentes entre religiões. No motivo SINOS.DA.IGREJA.TOCANDO EXPULSAM DEMÔNIO(S).DA.ÁREA, o som dos sinos da igreja é por si próprio uma expressão da força dinâmica que funciona como agência em sua habilidade de afetar outras coisas, como deuses não-cristãos, gigantes e trolls.

Múltiplas formações religiosas não-cristãs?

A construção de relações entre deuses ou seu posicionamento em relação uns aos outros são coisas integradas ao discurso dentro de uma mitologia. Relações são construídas em contextos narrativos onde agentes sobrenaturais interagem, sejam essas interações entre Óðinn e Pórr ou entre o Deus cristão e o Demônio. Elas também estão ligadas a perspectivas: no caso do esquema DEUS/DIABO, uma perspectiva dominante hegemônica se alinha a DEUS, enquanto que em diferentes períodos e lugares as identidades religiosas classificadas como ‘pagãs’ ou identificadas como sendo subversivas por conta de sua feitiçaria foram vistas como alinhadas a DIABO. Manifestações do esquema ODIN/THOR constrói simetrias e assimetrias de poder ou autoridade em relação a certos campos de atuação ou de habilidade. Colocar tal esquema em perspectiva pode oferecer compreensões a respeito de como a mitologia é estruturada em relação às formações religiosas, além de revelar ‘pontos cegos’ em potencial, nos quais a evidência aponta para as diferenças e para formações religiosas potencialmente concorrentes ou subordinadas, embora evidência positiva para isso possa ser faltante dependendo da inclinação do *corpus* disponível.

O esquema ODIN/THOR é construído especialmente por meio do discurso narrativo, juntamente de relações de parentesco carregadas com esse discurso³⁴. Não está claro se esse esquema era relevante em contextos de prática religiosa, nos quais parece que os deuses eram convocados individualmente, coletivamente ou então em um esquema de três deuses como em ODIN/THOR/FREYR. O número de casos nos quais Óðinn e Pórr interagem, ou então demonstram possuir papéis complementares na mesma narrativa acaba por sugerir que o esquema ODIN/THOR estava profundamente integrado à mitologia cosmológica.

Deuses que atuam juntos ou não em contextos narrativos tornam-se ideologicamente estruturados na matriz simbólica e podem ter uma *longue durée* que se conecta a estratificação histórica (Frog, 2013b). Assim, Cristo e Maria não aparecerão costumeiramente em estórias com deuses vernaculares, o que torna a afirmação de Steinunn a respeito de Pórr

³⁴ Sobre variação nesse esquema, ver Gunnel (2015; 2018).

desafiar Jesus para um duelo em algo excepcional³⁵. Os estudiosos às vezes pensam haver uma disjunção entre a proeminência de Óðinn na narrativa mitológica e a evidência de uma veneração mais voltada à Þórr, e não a Óðinn, especialmente na Islândia (Lassen, 2011; Gunnell, 2015). Contudo, não há nada que sugira uma conexão entre as narrativas nas quais ambos os deuses estão presentes e alinhamentos particulares estruturados como Óðinn versus Þórr ou vice-versa. Os dois deuses normalmente não competem e nunca buscam ativamente causar dano um ao outro, ainda que duas estórias cosmológicas que talvez sejam direcionadas a humilhar Þórr não incluam Óðinn³⁶. Não há razão alguma para acreditar que um alinhamento com Óðinn ou Þórr se correlacionaria a um conhecimento alternativo acerca dos eventos, posicionado, por exemplo, Þórr como o criador do mundo e Óðinn como responsável pela pesca de Miðgarðsormr, o que acarretaria em uma mudança do centro semântico do respectivo deus.

Narrativas a respeito de Óðinn tendem a centrar-se no passado ou futuro, na criação e organização do mundo, no acúmulo de poder para si próprio e para os deuses e na orquestração de destinos, o que também está conectado à sua proeminência em eventos mito-heroicos, todos dos quais Þórr está amplamente ausente. As ações de Þórr no tempo

³⁵ Tais casos podem ser encontrados, por exemplo, na épica fino-careliana, na qual “Deus queria matar Väinämöinen” - o demiurgo - em uma narrativa que mistura elementos de contos folclóricos com elementos oriundos do ciclo épico do *sampo* (SKVR I₁ 115).

³⁶ Na *Edda em Prosa*, a visita a Útgarda-Loki parece se divertir à custa de Þórr e da inabilidade, sua e de suas companhias, de entender nomes um tanto quanto transparentes à audiência, sendo também a única estória na qual Þórr é apontado como ineficaz contra um inimigo gigante. Eu argumentei em outros estudos que essa estória, presente em um tratado de composição poética e interpretação, é uma alegoria a respeito de se entender a linguagem poética (com alguns *kennings* representados visualmente), e esse talvez seja o caso de um discurso mítico satirizando Þórr em contraste a Óðinn, este último o deus da poesia (ver Frog, 2011b, p. 18-23). O poema *Brymskviða* foi muito debatido, mas, em uma perspectiva comparativa, tanto o resgate do instrumento-de-trovão/arma-de-raios quanto à inserção de uma mulher são singulares ao formato da estória em *Brymskviða* e seus derivados. A disposição em retornar o objeto roubado contraria a base mais ampla dessa narrativa a respeito da preocupação do antagonista em relação ao motivo imanente {TROVÃO ATINGE DEMÔNIO}. A inserção de Freya contraria o motivo THOR DEFENDE MULHERES.DIVINAS.DOS.GIGANTES, que pode ser considerada uma imagem parcial de THOR. A introdução do resgate do objeto roubado em troca de Freyja aparece como motivo para fazer com que o deus do trovão se fantasiasse de noiva. As inovações contrastam com os pressupostos básicos da mitologia ligada a Þórr para que se crie uma cena, que é dita pelo próprio Þórr no poema como sendo uma humilhação de *ergi*, a qual, juntamente dos outros fatores, faz com que a narrativa pareça ser voltada para a humilhação de Þórr, provavelmente em um contexto de conversão ou pós-conversão. Apesar de o poema *Hárbarðsljóð* ser repleto de insultos e Óðinn, disfarçado, nunca chega com sua barca para buscar Þórr, o poema não é necessariamente orientado a zombar do deus *per se*; ele mostra que Þórr não é capaz de forçar Óðinn a agir, e, se Óðinn obedecesse, o poema demonstraria que Þórr era capaz de obriga-lo a fazer certas coisas.



mítico estão conectadas a confrontos contra ameaças aos deuses e à sociedade, e não à sua criação, o que presumivelmente proveu exemplares do motivo imanente {TROVÃO MATA DEMÔNIO}. Parece viável que o esquema ODIN/THOR e muito da mitologia preservada em torno dele estava ligada a (ou evoluiu a partir de) uma formação religiosa dominante.

A ligação entre mitologia e práticas traz as instituições de praticantes especialistas em foco como potenciais pontos de amarração para posições estáveis dentro da matriz simbólica. Se a *völva*, por exemplo, for aceita como instituição histórica, o esquema ODIN~HERÓI.ODINICO/VQLVA vem ao foco como sendo frequentemente hostil ou agressivo. Óðinn traz as *völur* dos mortos e os obriga ou incita para que falem em *Baldrs draumar* e *Völuspá*, com um paralelo da parte de Freyja, que traz Hyndla de volta dos mortos em *Hyndluljóð* (que incorpora o texto conhecido como *Völuspá in skamma*). O tema reconhece o poder da *völva*, mas ela acaba sendo ou passiva ou hostil, não aparecendo como um agente de atividade independente. Um homem herói também desperta uma mulher e adquire conhecimento mítico em *Grógaldr* e em *Sigrdrífumál* de maneira não-hostil, mas a mulher também sofre da falta de agência independente, sendo deixada para trás. O padrão narrativo d'O Jovem Homem Hostil inverte o cenário do encontro divino, conferindo agência à *völva* para que desse uma profecia indesejada ao herói odinico, mas o confronto também é hostil. O padrão narrativo d'O Patriarca Injusto também é baseado em um relacionamento hostil entre o patriarca e a *völva*. Assim, a imagem VQLVA nessas fontes parece ser construída a partir de uma perspectiva odinica, ou ao menos masculina, que aparece estruturada dotada de uma estância adversária em relação a essa instituição.

Os mundos narrativos aos quais essas fontes fornecem acesso frequentemente tratam as *völvor* como mortas, subordinadas a seus 'entrevistadores' e/ou hostis aos homens (e não necessariamente às mulheres, como nos exemplos *Eiríks saga rauða* 4; *Hrólfs saga kraka* 3). Essas fontes nunca parecem se alinhar à perspectiva da *völva*: a imagem resultante pode ser comparável, assim, à perspectiva cristã acerca de um especialista ritualístico 'pagão'. Se tais representações refletem a posição da configuração ou formação religiosa dominante, então a *völva* parece ter sido se diferido dela. A mitologia da *völva* era provavelmente construída em cima de sua arte verbal e práticas associadas, algo nada diferente do que se encontra nos

lamentos (Stepanova, 2011; 2012). Apesar das *vǫlur* serem representadas performando nos *fornyrðislag*, isso provavelmente se trate de uma convenção narrativa das sagas³⁷.

Os pronunciamentos proféticos da *vǫlva* parecem requerer um discurso *in situ*, para o qual a poesia eddica não parece ter exibido uma estrutura formulaica (Frog, 2019b, p. 278-279). A provável diferença no sistema poético é potencialmente significativa, já que os gêneros presentes em uma forma poética podem interagir entre si com certo nível de fluidez, de forma a manter conexões. Os nomes e fraseologia formulaica são facilmente utilizados intragêneros como parte de um idioma poético mais amplo, e os inteiros míticos que eles acabam por se acostumar a empregar em sua expressão podem também ser transpostos através de gêneros e práticas (ver Tarkka, 2013). Isso é o que torna o conceito de configurações religiosas tão aplicável à poesia kalevalaica. Tais transposições são impedidas por diferenças no sistema poética, não apenas devido à questões de compatibilidade formal, mas também onde existam separações em contextos sociais de uso, da mesma forma como pessoas podem confortavelmente falar diferentes idiomas sem misturar seus vocabulários.

A poesia eddica demonstra fortes ligações à perspectiva masculina e ideologia heroica; e o próprio idioma parece ter sido construído em torno dessas questões (ver Roper, 2012, p. 85-86), enquanto que a instituição da *vǫlva* era exclusivamente feminina, em relação à qual o sistema poético parece ter se desenvolvido. Tal situação seria diretamente análoga à poesia kalevalaica fino-careliana e aos lamentos: apesar da diferença entre essas mitologias não fosse necessariamente tão grande, a mitologia da *vǫlva* talvez tenha sido, ainda assim, independente da formação religiosa dominante de maneira considerável. No entanto, assim como a mitologia dos lamentos carelianos, a mitologia das *vǫlur* talvez tenha sido amplamente não-narrativa, organizada enquanto conhecimento que era integrado ao se internalizar a tradição ritual, empregada como meio de interação com os mundos invisíveis e seus habitantes. Essa tradição pode ter envolvido diferenças significativas em, por exemplo, sua cosmologia e deuses, apesar de que sua mitologia não estivesse necessariamente

³⁷ Um fato paralelo está nas *Íslendinga sögur*, nas quais as mulheres falam em *dróttkvætt* onde poderíamos esperar que houvesse lamentos (Frog & Stepanova, 2022). Isso pode ser comparado às tradições de lendas fino-carelianas nas quais especialistas em rituais vernaculares não falam seus encantamentos em verso kalevalaico, como seria na vida, enquanto que os xamãs da Lapônia são retratados falando na métrica fino-careliana (Frog, 2021c).

preocupado com questões além do escopo de suas práticas, operando entre redes de mulheres e suas performances públicas.

Se nós aceitarmos que as representações nas sagas e poesia eddica refletem a formação religiosa dominante, então as representações das *vǫlur* nessas fontes refletem uma tomada de partido que expressa desalinhamento social. Em contraste com as interações entre Óðinn e Pórr, os encontros entre Óðinn ou entre os heróis odinicos e as *vǫlur* envolvem ações compelidas, hostilidade explícita e violência. As representações narrativas construíram a imagem VǪLVA a partir de uma posição contrastante e possivelmente concorrente que reflete a perspectiva de instituições centrais à manutenção da formação dominante. Esse fato sugere que possa haver um contexto sócio-histórico de origem do esquema ODIN~HERÓI.ODINICO/VǪLVA que refletem tensões entre as diferentes instituições de especialistas ritualísticos. Ele não nos diz nada a respeito da mitologia da *vǫlva*, mas sim a respeito das suas diferenças que, a partir da perspectiva dominante foram polarizadas, reproduzindo o esquema de oposição mapeado em cima de traços de alteridade. A mesma tensão não era necessariamente percebida do lado das *vǫlur*, da mesma maneira que as representações cristãs de mulheres pagãs e proselitistas opositoras ao cristianismo não necessariamente representavam a visão das mulheres naquele período, especialmente quando a nova religião parece ter tido apelo a muitas mulheres (Gräslund, 2002, cap. 5). Particularmente interessante nessa tensão é o fato de que seus resultados se mostram muitas vezes ambivalentes. Óðinn não demonstra ter uma dominação unilateral sobre as *vǫlur* no tempo mitológico ou como sendo capaz de simplesmente destruí-las, como o faz com vários gigantes. Os heróis odinicos se opõem e até mesmo atingem as *vǫlur*; ainda assim, isso é construído nos respectivos padrões narrativos como sendo algo que lhes traz consequências e termina por lhes afetar.

Enquanto que a tomada de partidos em relação às *vǫlur* é encontrando em vários gêneros, o deus Freyr parece continuar fora desses discursos. O esquema ODIN/THOR/FREYR parece ter sido um ponto significativo de referência no discurso acerca de templos e cultos, o que torna o torna fácil de ser lido na tapeçaria da Igreja de Skog. Esse esquema d'Os três deuses está provavelmente ligado à aparição excepcional desses três deuses juntos em uma narrativa do *Skáldskaparmál* 35, onde eles sentam-se como juízes a respeito de uma aposta que havia sido feita entre Loki e o anão Brokkr. Ainda assim, apesar de Freyr parecer claramente

mais importante do que Óðinn no quesito culto na Islândia, não parece haver um esquema ODIN/FREYR ou então THOR/FREYR. Freyr não troca sequer uma palavra com Óðinn ou Þórr. Também não há qualquer indício de que ele tenha aparecido como um agente em um corpo físico no contexto humano³⁸, ou ao menos de que ele tenha sido uma figura relevante nas narrativas. Uma ausência de evidência não é evidência de ausência, mas, ainda assim, o *corpus* disponível atribui a Freyr apenas dois feitos, enquanto que em outros contextos ele aparenta ser passivo. Ele mata o misterioso ser Beli e batalha contra Surtr no *ragna rök*, mas é passivo no cortejo de Gerðr no *Skírnismál*, presumivelmente também na situação de troca de reféns responsável por trazê-lo para entre os deuses, e novamente quando recebeu Álfheimr por ter perdido seu dente quando criança. A acusação de que Freyja teria dormido com ele, feita no *Lokasenna* 32, pode ser uma reduplicação de Freyr sendo gerado em sua irmã por Njörðr, em *Lokasenna* 36, e não uma narrativa estabelecida. Existem inúmeras referências tanto a seu casamento com Gerðr quanto ao assassinato de Beli, que estão conectados de acordo com o *Gylfaginning* 37, onde se conta que Freyr lutou contra Beli sem a sua espada porque a havia emprestado a Skírnir para cortejar Gerðr; no entanto, ele não aparenta ser identificado atos dignos de narrativas. Enquanto que Óðinn e Þórr são cercados por histórias e referências a feitos relacionados à criação e manutenção da ordem universal, a conexão de Freyr com eventos cosmológicos é paralela à Njörðr, se limitando apenas ao assunto de sua entrada na comunidade dos deuses e como sendo as únicas divindades cujos casamentos são narrados. Surpreendentemente, Heimdallr possui mais atuação no tempo cosmogônico.

Na poesia, os únicos kennings referentes a Freyr são baseados em seu relacionamento com Beli e com Njörðr. Apesar de seu nome ter sido usado na formação de kennings, assim como o foram os nomes de outros deuses, ele parece ter sido mencionado em versos escáldicos apenas três vezes; uma delas com um kenning e nas outras duas vezes, sem. Ao tentar apresentar kennings para o nome do deus, Snorri Sturluson aparenta ter tido uma dificuldade incomum para encontrar citações no *Skáldskaparmál* 7³⁹. Ao que parece, a poesia

³⁸ Em *Gunnars þáttr helmings* é descrito um ídolo de Freyr que ganha vida pelas mãos de um demônio, algo que considero ser independente de deuses aparecendo em um contexto humano dotados de um corpo.

³⁹ Quatro passagens poéticas são citadas. Três delas são escáldicas, duas das quais simplesmente nomeiam Freyr sem uso de kenning, enquanto que a terceira apresenta o kenning *Belja dólgr* '(inimigo de Beli)'. A quarta citação é uma passagem eddica também conhecida como *Grímnismál* 43,

escáldica não se referia a Freyr o bastante a ponto de que kennings relevantes fossem empregados amplamente na poesia, ou então para que a poesia a seu respeito chegasse a ser registrada em formato escrito. Isso significaria que os poemas escáldicos não eram compostos ou dedicados a Freyr, em contraste, por exemplo, a Pórr. Isso aponta para a existência de práticas ligadas a Freyr que contavam com um sistema poético diferente, fosse eddico ou talvez algo similar ao que era usado por uma *vǫlva*; e também explicita a falta de evidência narrativa em relação a Freyr em ambos os contextos mitológico e heroico.

A falta de evidência de Freyr na poesia escáldica e a dificuldade de Snorri em elencar kennings para ele também sugerem que os eventos relacionados a Freyr não eram comuns na poesia de ekphrasis. Isso simplesmente sugeriria que tais eventos não eram representados em coisas para as quais a poesia de ekphrasis era composta e voltada, enquanto que Pórr, Loki e até mesmo Heimdallr eram nela encontrados. Esses fatores reduzem significativamente a probabilidade de que a falta de evidência de mitologia cosmológica reflita meramente algum tipo de inclinação das fontes. Se a mitologia acerca de Óðinn e Pórr refletem uma formação religiosa dominante, a falta de integração de Freyr nela pode refletir uma formação paralela ou subordinada, mantida dentro do contexto mais amplo da sociedade, como é comum que aconteça com agentes venerados localmente (ver Nordland, 1969, p. 91-92; Røthe, 2007).

Nesse caso, as práticas relacionadas a Freyr podem ter sido primariamente orientadas à interação e/ou atuação no seu mundo então contemporâneo, algo para o qual a narração de estórias pode não ter sido importante. De maneira mais geral, a falta de integração de Freyr à mitologia de Óðinn e Pórr sugere um relacionamento estável. Ainda que ela possa sugerir também uma falta de competitividade ou de tensão entre os especialistas centrais a cada formação religiosa dominante, essa falta de evidência em relação à formação religiosa associada nos deixa desproporcionados de um molde de referência para o reconhecimento e interpretação dos signos presentes nessa disputa, ou que poderiam ser usados para reconhecer uma conexão, por exemplo, com as tensões associadas ao *seiðr* ou à instituição da *vǫlva*.

apresentada como trecho que fornece o nome do barco de Freyr. Essa passagem tanto nomeia Freyr diretamente quanto inclui o kenning *Njarðar burr* ('filho de Njörðr').

Panorama

A abordagem do discurso mítico delineada aqui apresenta um conjunto de ferramentas para abstrairmos evidências das fontes e transformá-las em inteiros da tradição e seus usos. O processo de abstração e análise torna possível que identifiquemos tradições de lendas nas sagas que talvez tenham sido negligenciadas, como vimos nas *Vatnsdæla saga* 12, *Hrólfs saga kráka* 1 e *Óláfs saga Trygvasonar* 30, nas quais as descrições de práticas ritualísticas não-cristãs encontram-se embutidas em um padrão narrativo. Uma vez que o padrão narrativo é identificado, torna-se possível considerar se casos adicionais compartilhando características comuns refletem variações oriundas da adaptação de um inteiro mítico em diferentes formas. Assim, ao terem sido considerados os exemplos de rituais públicos da *vǫlva* fora do padrão narrativo *O Jovem Homem Hostil*, observou-se que estes aparentam ser variações desse padrão. A probabilidade dessa possibilidade aumenta quando dá conta de todos os exemplos de descrição da situação de performance. Nesses casos, a complexidade do padrão narrativo em conjunto ao número de exemplos disponíveis possibilita que a interpretação prossiga com maior segurança; conforme a complexidade e o número de casos diminuem as comparações tornam-se menos certeiras, aumentando a possibilidade de paralelos acidentais. As questões envolvendo a falta de um olho na tapeçaria da Igreja de Skog são ilustrativas dos problemas que podem surgir em torno de fontes individuais, problemas esses que diminuem conforme a ênfase muda de exemplos específicos para padrões perceptíveis no *corpus* e que não são dependentes de casos singulares.

Distinguir os diferentes inteiros da tradição de acordo com os diferentes tipos formais possibilita abordagens mais sutis acerca de como eles interagem, o que pode ser combinado a uma leitura atenta dos materiais e fontes disponíveis. A análise formal daquilo que está sendo manipulado propicia uma moldura na qual os padrões de uso dos inteiros míticos individuais podem ser traçados por meio do *corpus*, de forma a avaliar seu conjunto de significados, associações, avaliações e interpretações tradicionais, e também a explorar os significados e a significância de seus usos e manipulações em casos particulares. Uma vantagem dessa abordagem é que ela proporciona uma única moldura para a análise de diferentes fontes em diferentes meios, e para a combinação de inteiros míticos ligados a

diferentes contextos culturais ou religiosos, como na transposição de THOR no lugar de HUMANO em DEUS CRIA HUMANO DA.TERRA.

De inteiros míticos individuais e suas combinações, a atenção pode se expandir rumo a padrões mais abrangentes, capazes de refletir perspectivas diferentes e talvez até mesmo concorrentes, dentro de uma matriz simbólica. Perspectivas concorrentes são mais salientes em encontros entre religiões cristãs e não-cristãs; os mesmos princípios de análise podem ser aplicados à formação religiosa dominante não-cristã para a exploração de potenciais equivalentes, tais quais os que foram considerados para a *vǫlva* ou Freyr. Os estudos anteriores construíram um interesse na mitologia não-cristã enquanto herança linguístico-cultural, especialmente inclinando-se a ver essa herança como coletiva e hegemônica para a história cultural: essa visão foi reforçada ao ter sido contrastada à ideia hegemônica de cristianismo. Consequentemente, a diferença na perspectiva acerca de instituições de especialistas ritualísticos como a da *vǫlva* ou da *Freys goði/kona* e a possibilidade de que elas tenham contido diferenças substanciais dentro da mitologia não-cristã permanecem impensadas e desconsideradas. Abordar a mitologia como matriz simbólica nos proporciona uma moldura dentro da qual as indicações e existências de tais diferenças podem ser avaliadas.

O foco aqui permaneceu no discurso mítico considerado em contextos sincrônicos, embora as tradições tardias de lendas também tenham sido levadas em conta em diferentes contextos. O valor de comparações analógicas em relação às tradições tardias de lendas e seus *corpora* foram sublinhados, enquanto que as relações potencialmente genéticas entre evidências medievais e tradições tardias foram mencionadas em casos particulares, como o motivo TROVÃO ATINGE DEMÔNIO, encontrado pela área Circum-Báltica, ou a possibilidade de que o motivo SINOS.DA.IGREJA.TOCANDO EXPULSAM DEMÔNIO(S).DA.ÁREA podem ter sido representados na tapeçaria da Igreja de Skog.

A ênfase caiu sobre a construção-de-significados; contudo, discuti em outros lugares como essa moldura delineada aqui pode ser uma ferramenta valiosa também em análises diacrônicas (especialmente em Frog, 2019a). Ela facilita a distinção de signos culturais, que podem, a partir dela, serem considerados individualmente em sua analogia e terminologia, sendo possível também que se examinem os padrões e sistemas de tais signos que sejam capazes de oferecer perspectivas acerca da estratificação histórica de uma tradição. Questões

relacionadas ao modo como os inteiros podem evoluir formalmente ao longo do tempo e os desafios potenciais que esse fato produz para os estudos comparativos são aspectos que requerem uma discussão separada, assim como o caso das questões abarcando alguns dos inteiros discutidos anteriormente, e que podem ter múltiplas manifestações, como no esquema d'*Os Três Deuses*, ou quando pareça haver a formação de relações de familiaridade entre esquemas, como nos casos MISSIONÁRIO.CRISTÃO/MULHER.PAGÃ, POETA/MULHER e ODIN~HERÓI.ODINICO/ VQLVA.

A abordagem da mitologia em termos de inteiros simbólicos em uma matriz foi introduzida aqui com ênfase nas ferramentas de análise e sua aplicação no que pode ser descrito como sendo o lado prático da análise. Abstrair exemplos, representá-los em equações detalhadas e compará-los é algo que pode colocar as características de uma tradição em foco, características essas que de outra maneira poderiam passar despercebidas, além de oferecer perspectivas a respeito do significado de suas variações. Uma vez adquiridos os princípios dessa abordagem, contudo, ela pode simplesmente ser utilizada como ferramenta de ponderação, que pode ser desnecessária de ser descrita extensivamente a não ser que a quantidade e complexidade dos exemplos comecem a avançar para além de certo ponto. Mesmo assim, a diagramação pode ser pulada e as unidades míticas simplesmente serem reduzidas a códigos de letras organizados em uma tabela, ainda que a própria tabela permaneça invisível e ao fundo de uma publicação. De qualquer forma que seja aplicada, eu espero que a abordagem delineada aqui possa prover uma ferramenta útil com a qual se possa pensar.

Referências bibliográficas

- AALTO, Sirpa. The Finnar in Old Norse Sources. In: AHOLA, Joonas (ed.); Frog (ed.); LUCENIUS, Jenni (ed). *The Viking Age in Åland: Insights into Identity and Remnants of Culture*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2014, pp. 199–226.
- AGHA, Asif. *Language and Social Relations*. Cambridge, Cambridge University Press, 2007.
- AHOLA, Joonas. *Outlawry in the Icelandic Family Sagas*. Helsinki, University of Helsinki, 2014.



- AHOLA, Joonas; FROG & LAAKSO, Ville. The Roles and Perceptions of Raptors in Iron Age and Medieval Finno-Karelian Cultures through c. AD 1500. In: GERSMANN, Karl-Heinz (ed) & GRIMM, Oliver (ed). *Raptor and Human: Falconry and Bird Symbolism throughout the Millennia on a Global Scale*. Wachholz: Neumünster, vol. II, 2018, pp. 887-934.
- ANDERSON, Walter. *Kaiser und Abt*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1923.
- ANDERSSON, Theodore M., & GADE, Kari Ellen. *The Earliest Icelandic Chronicle of the Norwegian Kings (1030-1157)*. Ithaca, Cornell University Press, 2010.
- BAKHTIN, M. M. *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Trans. Caryl Emerson & Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1981.
- BAUMAN, Richard. *Verbal Art as Performance*. Prospect Heights, Waveland Press, 1975 [1984].
- BEN AMOS, Dan, & GOLDSTEIN, Kenneth Goldstein. *Folklore: Performance and Communication*. The Hague, Mouton, 1975.
- BEN AMOS, Dan. *Folklore Concepts*. Bloomington, Indiana University Press, 2020.
- BENFEY, Theodor. *Pantschatantra: Fünf Bücher indischer Fabeln, Märchen und Erzählungen*. Leipzig, F. A. Brockhaus, 1859.
- BOBERG, Inger Margrethe. *Motif-Index of Early Icelandic Literature*. Copenhagen, Munksgaard, 1966.
- BRINK, Stefan. How uniform was the Old Norse religion?. In: QUINN, Judy et al. (ed.), *Old Norse world: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross*. Turnhout, Brepols, 2007, pp. 105-136.
- CASSIRER, Ernst. *The Philosophy of Symbolic Forms, I-III*. Trans. Ralph Manheim. New Haven, Yale University Press, 1955-1957 [1923-1929].
- CHRISTIANSEN, Reidar Th. *The Migratory Legends: A Proposed List of Types with a Systematic Catalogue of the Norwegian Variants*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1958.
- CLUNIESS ROSS, Margaret. *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society I: The Myths*. Viborg, Odense University Press, 1994.
- CONVERSE, Philip. The Nature of Belief Systems in Mass Publics. In: APTER, D. (ed.). *Ideology and Discontent*. London, Free Press, 1964, pp. 206-261.
- COUPE, Laurence. *Myth (The New Critical Idiom)*. London, Routledge, 1997.

- CSAPO, Eric. *Theories of Mythology*. London: Blackwell, 2004.
- DALE, Roderick Thomas Duncan. *Berserker. A Re-Examination of the Phenomenon in Literature and Life*. PhD dissertation, University of Nottingham, 2014.
- DÉGH, Linda. Introduction, in *The Comparative Method in Folklore*, special issue of *Journal of Folklore Research* 23(2-3), 1986, 77-85.
- DOTY, William G. *Mythography*. Tuscaloosa, University of Alabama Press, 2000.
- DU BOIS, John W. The Stance Triangle. In: ENGELBRETSON, R, (ed.). *Stancetaking in Discourse: Subjectivity, Evaluation, Interaction*. Amsterdam, John Benjamins, 2007, pp. 139-182.
- DUMÉZIL, Georges 1988. *Mitra-Varuna: An Essay on Two Indo-European Representations of Sovereignty*. New York, Zone Books, 1988 [1948].
- DUNDES, Alan. Etic to Emic Units in the Structural Study of Folktales. *Journal of the American Folklore Society*, 75(296), p. 1962, 95-105.
- DURKHEIM, Emile. *The Elementary Forms of Religious Life*. Trans. J. W. Swan (London, George Allen & Unwin Ltd., 1915 [1912]).
- EGELER, Matthias. *Atlantic Outlooks on Being at Home: Gaelic Place-Lore and the Construction of a Sense of Place in Medieval Iceland*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2018.
- ELLIS DAVISON, H. R. Hostile Magic in the Icelandic Sagas. In: NEWALL, Venetia (ed.). *The Witch Figure: Folklore Essays by a Group of Scholars in England Honouring the 75th Birthday of Katharine M Briggs*. London: Routledge, 1973, pp. 20-41.
- FOLEY, John Miles. *Traditional Oral Epic: The Odyssey, Beowulf, and the Serbo-Croatian Return Song*. Los Angeles, University of California Press, 1990.
- FOLEY, John Miles. *Immanent Art: From Structure to Meaning in Traditional Oral Epic*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- FOLEY, John Miles. *The Singer of Tales in Performance*. Bloomington, Indiana University Press, 1995.
- FROG. Do You See What I See? – The Mythic Landscape in the Immediate World. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, 43, 2009, pp. 7-26.
- FROG. *Baldr and Lemminkäinen: Approaching the Evolution of Mythological Narrative through the Activating Power of Expression: A Case Study in Germanic and Finno-Karelian Cultural Contact and Exchange*. PhD dissertation, University College London, 2010.

- FROG. Ethnocultural Substratum: Its Potential as a Tool for Lateral Approaches to Tradition History. *RMN Newsletter*, 3, 2011a, pp. 23–37.
- FROG. Snorri Sturluson qua Fulcrum: Perspectives on the Cultural Activity of Myth, Mythological Poetry and Narrative in Medieval Iceland. *Mirator* 12, 2011b, pp. 1–29
- FROG. Revisiting the Historical-Geographic Method(s). *RMN Newsletter* 7, 2013a, pp. 18–34.
- FROG. Shamans, Christians, and Things in between: From Finnic–Germanic Contacts to the Conversion of Karelia. In: ŚLUPECKI, Leszek (ed.) & SIMEK, Rudolf (ed.). *Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*. Vienna, Fassbaender, 2013b, pp. 53–98.
- FROG. From Mythology to Identity and Imaginal Experience: An Exploratory Approach to the Symbolic Matrix in Viking Age Åland. In: AHOLA, Joonas (ed.); Frog (ed.) & LUCENIUS, Jenni (ed.). *The Viking Age in Åland: Insights into Identity and Remnants of Culture*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2014a, pp. 349–414.
- FROG. Mytologia on katsojan silmässä: Miten myytit merkityksellistävät maailmaa. In: KNUUTTIILA, Seppo (ed) & PIELA, Ulla (ed.). *Ympäristömytologia*. Helsinki, Finnish Literature Society, 2014b, pp. 59–73.
- FROG. Mythology in Cultural Practice: A Methodological Framework for Historical Analysis. *RMN Newsletter*, 10, 2015, pp. 33–57.
- FROG. Parallelism and Orders of Signification (Parallelism Dynamics I). *Oral Tradition*, 31(2), 2017a, pp. 425–484
- FROG. Sámi Religion Formations and Proto-Sámi Language Spread: Reassessing a Fundamental Assumption. *RMN Newsletter*, 12–13, 2017b, pp. 36–69.
- FROG. Myth. *Humanities*, 7(1:14), 2018, pp. 1–39.
- FROG. Mythologies in Transformation: Symbolic Transfer, Hybridization and Creolization in the Circum-Baltic Arena (Illustrated through the Changing Roles of *Tiwaz, *Ilma, and Óðinn, the Fishing Adventure of the Thunder-God, and a Finno-Karelian Creolization of North Germanic Religion. In: BERTELL, Maths (ed.); Frog (ed.); WILSON, Kendra (ed.). *Contacts and Networks in the Circum-Baltic Region: Austmarr as a Northern Mare nostrum, ca. 500–1500 AD*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019a, pp. 263–288.
- FROG. Understanding Embodiment through Lived Religion: A Look at Vernacular Physiologies in an Old Norse Milieu. In: WIKSTRÖM, Klas et al. (ed.). *Old Norse Mythology, Materiality and Lived Religion*. Stockholm, Stockholm University Press, 2019b, pp. 269–301.



FROG. O berserkr escandinavo, o tietäjä fino-careliano e uma história de tecnologias rituais. *Scandia: Journal of Medieval Norse Studies*, n. 2, 2019c, pp. 232-286.

FROG. Practice-Bound Variation in Cosmology? – A Case Study of Movement between Worlds in Finno-Karelian Traditions. In: EGELER, Matthias (ed.) & HEIZMANN, Wilhelm (ed.). *Between the Worlds: Contexts, Sources and Analogues of Scandinavian Otherworld Journeys*. Berlin, de Gruyter, 2020, pp. 566–690.

FROG. The Æsir: An Obituary. In: WALTHER, Sabine Heidi et al. (ed.). *Res, artes et religio: Essays in Honour of Rudolf Simek*. Leeds, Kismet Press, 2021a, pp. 141–175.

FROG. Preserving Blunders in Eddic Poems: Formula Variation in Numbered Inventories of Vafþrúðnismál and Grímnismál. *Scripta Islandica*, 72, 2021b, pp. 43–91.

FROG. Rituelle Autoritäten und narrativer Diskurs: Vormoderne finno-karelische Sagenüberlieferungen als analoges Modell für die Annäherung an mittelalterliche Quellen. In: HAMMER, Andreas (ed.); KÖSSINGER, Norbert (ed.) & HEIZMANN, Wilhelm (ed.). *Magie und Literatur*. Berlin, Erich Schmidt Verlag, 2021c (in press).

FROG. Se ‘Finnish School’: Suomen folkloristiikka jatkuvuuksien ja muuttuvien paradigmatien välillä. In: HÄMÄLÄINEN, Niina (ed.); KAUPPI, Petja (ed.). *Oi Paradigma!*. Helsinki: Suomalainen Kirjallisuuden Seura, 2021d.

FROG. Medieval Christian’s Knowledge of Shamanism in the North: An Oral Tradition in the Historia Norwegie and the Russian Primary Chronicle. *Shaman*, n. 29, v. 1-2, 2021e, pp. 21-64.

FROG. Echoes of Creation: Fractal Recursivity in Mythic Discourse. *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift*, 72, 2022.

FROG & AHOLA, Joonas. Perspectives on Folklore and Old Norse Mythology. In: AHOLA, Joonas (ed.) & Frog (ed.). *Folklore and Old Norse Mythology*. Helsinki: Kalevala Society (forthcoming).

FROG & SAARIKIVI, Janne. De situ linguarum fennicarum aetatis ferreae, Pars I. *RMN Newsletter*, 9, 2015, pp. 64–115.

FROG & STEPANOVA, Eila. Lamenters, Mythic Knowledge and Ritual Practice: The Question of Traditions in Late Iron Age and Medieval Scandinavia. In: KUUSELA, Tommy (ed.). *The Feminine in Old Norse Mythology and Folklore*. Turnhout, Brepols, 2022 (forthcoming).

FROG, SIIKALA, Anna-Leena & STEPANOVA, Eila (eds.). *Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions*. Helsinki, Finnish Literature Society, 2012.

- FRY, D. K. 1968. Old English Formulaic Themes and Type-Scenes. *Neophilologus*, 52(1), 1968, pp. 48-54.
- GAL, Susan, & IRVINE, Judith T. *Signs of Difference: Language and Ideology in Social Life*. Cambridge, Cambridge University Press, 2019.
- GEORGES, Robert A. The Pervasiveness in Contemporary Folklore Studies of Assumptions, Concepts, and Constructs Usually Associated with the Historic-Geographic Method. *Journal of Folklore Research*, 23(2-3), 1986, pp. 87-103.
- GOODMAN, Lenn E. Mythic Discourse. In: BIDERMAN, Shlomo (ed.) & SCHARFSTEIN, Ben-Ami (ed.). *Myths and Fictions*. Leiden: Brill, 1993, pp. 51-112.
- GRÄSLUND, Anne-Sofie. *Ideologi och Mentalitet: Om Religionsskiftet i Skandinavien från en arkeologisk Horisont*. Institutionen för arkeologi och antik historia, Uppsala Universitet, 2001.
- GUNNEL, Terry. Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods in Pre-Christian Scandinavian Religions. *Scripta Islandica*, 66, 2015, pp. 55-76.
- GUNNEL, Terry. How High Was the High One? – The Roles of Óðinn and Þórr in Pre-Christian Icelandic Society. In: BRINK, Stefan (ed.) & COLLINSON, Lisa (ed.) *Theorizing Old Norse Myth*. Turnhout, Brepols, 2017, pp. 105-129.
- HAAVIO, Martti. *Suomalainen Mytologia*. Porvoo, Werner Söderström Osakeyhtiö, 1967.
- VON HAHN, J. G. (ed. & trans). *Greichische und albanesische Märchen*. Leipzig: Wilhelm Engelmann, 1864.
- HALL, Alaric. “Pur sarriþu þursa trutin”: Monster-Fighting and Medicine in Early Medieval Scandinavia. *Asclepio: Revista de historia de la medicina y de la ciencia*, 61(1), 2009, pp. 195-218.
- HALLIDAY, M. A. K. *Language as Social Semiotic*. London, Edward Arnold, 1978.
- HARRIS, Joseph C. Genre and Narrative Structure in Some íslendinga þættir. *Scandinavian Studies*, 44, 1972, pp. 1-27.
- HARVA, Uno. *Suomalaisten muinaisusko*. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö, 1948.
- HARVILAHTI, Lauri. Mythic Logic and Meta-Discursive Practices in the Scandinavian and Baltic Regions. In: BERTELL, Maths (ed.); Frog (ed.); WILSON, Kendra (ed.). *Contacts and Networks in the Circum-Baltic Region: Austmarr as a Northern Mare nostrum, ca. 500-1500 AD*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019, pp. 187-210.

- HERSCHEND, Frands. *Journey of Civilization: The Late Iron Age View of the Human World*. Uppsala: Uppsala Universitet, 2001.
- HONKO, Lauri. A Hundred Years of Finnish Folklore Research: A Reappraisal. *Folklore*, 90(2), 1979, pp. 141–152.
- HOPPÁL, Mihály. Mythology as a System of Signs. In: HOPPÁL, Mihály (ed). *Studies in Mythology and Uralic Shamanism*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 2010 [1976], pp. 3–20.
- HOPPÁL, Mihály 2010 [1976]. Mytho-Poetic and Mytho-Logic. In: HOPPÁL, Mihály. *Studies in Mythology and Uralic Shamanism*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 2010 [1976], pp. 21–37.
- HULTKRANTZ, Åke. Configurations of Religious Belief among the Wind River Shoshoni. *Ethnos*, 21(3-4), 1956, pp. 194–215.
- IL'INA, IRINA & ULJAŠEV, OLEG. Gender and Myth in Traditional Komi-Zyrjan Culture. In: Frog (ed.); SIIKALA, ANNA-LEENA (ed.); STEPANOVA, Eila (ed.). *Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions*, ed. Frog, Anna-Leena Siikala & Eila Stepanova. Helsinki, Finnish Literature Society, 2012, pp. 257–287.
- JAUHIAINEN, Marjatta. *The Type and Motif Index of Finnish Belief Legends and Memorates: Revised and enlarged edition of Lauri Simonsuuri's Typen- und Motivverzeichnis der finnischen mythischen Sagen* (FFC No. 182). Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1998.
- JEWETT, Robert, & LAWRENCE, John Shelton. *The American Monomyth*. Garden City: Anchor, Doubleday, 1977.
- KAPLAN, Merrill. Out-Thoring Thor in the Longest Saga of Óláfr Tryggvason: Akkerisfrakki, Rauðr inn rammi, and Hit Rauða Skegg. *Journal of English and Germanic Philology*, 107(4), 2008, pp. 472–489.
- KAPLAN, Merrill. *Thou Fearful Guest: Addressing the Past in Four Tales in Flateyjarbók*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2011.
- KLEIN, Barbro. Cultural Heritage, the Swedish Folklife Sphere, and the Others. *Cultural Analysis*, 5, 2006, pp. 57–80.
- AF KLINTBERG, Bengt. *The Types of the Swedish Folk Legend*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2010.
- KRESS, Helga. *Máttugar Meyjar: Íslensk Fornbókmenntasaga* (Reykjavík, Háskóli Íslands, 1993).
- KROHN, Kaarle. *Die folkloristische Arbeits-methode: Begründet von Julius Krohn und weitergeführt von nordischen Forschern*. Oslo, Aschehoug, 1926.

- KROSKRITY, Paul V. Language Ideologies. In: DURANTI, Alessandro (ed.). *A Companion to Linguistic Anthropology*. Malden: Blackwell, 2001, pp. 496–517.
- LAMB, William. From Motif to Multiword Expression: The Development of Formulaic Language in Gaelic Traditional Narrative. In: FROG (ed.); LAMB, William (ed.). *Weathered Words: Formulaic Language and Verbal Art*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 2021 (in press).
- LASSEN, Annette. *Oden på kristent pergement: En teksthistorisk studie*. København, Museum Tusulanums Forlag, 2011.
- LAUDUN, John. Modes of Oral Discourse. Unpublished conference paper presented at the 131st meeting of the American Folklore Society, 16th–19th October 2019, Baltimore, Maryland, 2019.
- LEENHARDT, Maurice. *Do kamo: La personne et le mythe dans le monde Mélanésien*. Paris: Gallimard, 1971 [1947].
- LÉVI-STRAUSS, Claude. The Structural Study of Myth. *Journal of American Folklore* 78(270), 1955, pp. 428–444.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Anthropologie structurale*. Paris: Plon, 1958.
- LINDQVIST, Sune. Smärre meddelanden några ord om bonaden från Skog. *Fornvännen* 1951, pp. 182–185.
- LÖNNROT, Elias. *Kalewala, taikka wanhoja Karjalan runoja Suomen kansan muinoista ajoista*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 1835.
- LÖNNROT, Elias. *Kalevala*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 1849.
- LORD, Albert B. *The Singer of Tales*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- LYLE, Emily. *Ten Gods: A New Approach to Defining the Mythological Structures of the Indo-Europeans*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Myth in Primitive Psychology, in Magic, Science and Religion*. Garden City: Doubleday Anchor, 1948 [1926].
- MCKINNELL, John. *Both One and Many: Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism*. Roma: Il Calamo, 1994.
- MCKINNELL, John. Encounters with Völur. In: CLUNIESS ROSS, Margaret (ed.). *Old Norse Myths, Literature and Society*. Viborg: University Press of Southern Denmark, 2003, pp. 110–131.



- MEDVEDEV, P. N.; BAKHTIN, M. M. *The Formal Method in Literary Scholarship: A Critical Introduction to Sociological Poetics*. Trans. Albert J. Wehrle. Baltimore: John Hopkins University Press, 1978.
- MELETINSKY, Eleazar M. L'organisation sémantique du récit mythologique et le problème de l'index sémiotique des motifs et des sujets', In: *Le conte, pourquoi? comment? – Folktales, Why and How?* Paris, CNRS, 1984, pp. 21-33.
- NOCKERT, Margareta & FRÄNZEN, Anne Marie. *Bonaderna från Skog och Överhogdal: Och andra medeltida väggbeklädner*. Stockholm, Kongl, Vitterhets Historie och Antikvitets Akademien, 1992.
- NORDBERG, Andreas. Continuity, Change and Regional Variation in Old Norse Religion. In: RAUDVERE, Catherina (ed.) & SCHJØDT, Jens Peter. *More than Mythology: Narratives, Ritual Practices and Regional Distribution in Pre-Christian Scandinavian Religions*. Lund, Nordic Academic Press, 2012, pp. 119-152.
- NORDBERG, Andreas. Configurations of Religion in Late Iron Age and Viking Age Scandinavia. In: AF EDHOLM, Kals Wikström et al. (ed.). *Old Norse Mythology, Materiality and Lived Religion*. Stockholm, Stockholm University Press, 2019, pp. 339-373.
- NORDLAND, Odd. Valhall and Helgafell: Syncretistic Traits of the Old Norse Religion. In: HARTMAN, Sven S. (ed.). *Syncretism*. Stockholm, Almqvist & Wiksell, 1969, pp. 66-97.
- NORTH, Richard. *Heathen Gods in Old English Literature*. Cambridge University Press, 1997.
- O'LEARY, Stephen & MCFARLAND, Michael. The Political Use of Mythic Discourse. *Quarterly Journal of Speech*, 75, 1989, pp. 433-452.
- OLRIK, Axel. Episke love i Goteættens oldsagn. *Danske Studier*, 1907, pp. 193-201.
- VÉSTEINSSON, Orri. *The Christianization of Iceland: Priests, Power, and Social Change 1000-1300*. Oxford University Press, 2000.
- PERKINS, Richard. *Thor the Wind-Raiser and the Eyrarland Image*. London, Viking Society for Northern Research, 2001.
- POWER, Rosemary. Journeys to the North in the Icelandic Fornaldarsögur. *Arv: Nordic Yearbook of Folklore* 40, 1984, pp. 7-25.
- PRICE, Neil, & MORTIMER, Paul. An Eye for Odin? – Divine Role-Playing in the Age of Sutton Hoo. *European Journal of Archaeology*, 17(3), pp. 2014, 517-538.
- PROPP, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Bloomington, Indiana University Research Center in Anthropology, Folklore, and Linguistics, 1958 [1928].

- PROPP, Vladimir. *Morphology of the Folktale*, 2nd edn. Austin, University of Texas Press, 1968 [1928].
- ROPER, Jonathan. Synonymy and Rank in Alliterative Poetry. *Sign Systems Studies* 40(1-2), 2012, pp. 82-93.
- RØTHE, Gunnhild. Þorgerðr Hölgabrúðr: The fylgja of the Háleygjar Family. *Scripta Islandica* 58, 2007, pp. 33-55.
- ROWLAND, R. C. On Mythic Criticism. *Communication Studies*, 41(2), 1990, pp. 101-116.
- RYDVYNG, Håkan. *Tracing Sami Traditions: In Search of the Indigenous Religion among the Western Sami during the 17th and 18th Centuries*. Oslo, Institute for Comparative Research in Human Culture, 2010.
- SAMSON, Vincent. *Les Berserkir. Les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIe-XIe siècle)*. Lille: Presses Universitaires du Septentrion, 2011.
- SCHJØDT, Jens Peter. Diversity and Its Consequences for the Study of Old Norse Religion: What Is It We are Trying to Reconstruct?. In: ŚLUPECKI, L.P. (ed.); MORAWIEC, J (ed.). *Between Paganism and Christianity in the North*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009, pp. 9-22.
- SCHJØDT, Jens Peter. Óðinn, Þórr and Freyr: Functions and Relations. In: KAPLAN, Merrill (ed.) & TANGHERLINI, Timothy R. (ed.). *News from Other Worlds: Studies in Nordic Folklore, Mythology and Culture: In Honor of John Lindow*. Berkeley, North Pinehurst Press, 2012.
- SCHJØDT, Jens Peter. The Notions of Model, Discourse, and Semantic Center as Tools for the (Re)Construction of Old Norse Religion. *RMN Newsletter*, 6, 2012, pp. 6-15.
- SCHÜTTE, Gurmund. *Oldsagn om godtjod: Bidrag til etnisk kildeforsknings metode: Med særligt henblik på folke-stamsagn*. Kjøbenhavn: H. Hagerups Forlag, 1907.
- SIKALA, Anna-Leena. *Interpreting Oral Narrative*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1990 [1984].
- SIKALA, Anna-Leena. *Suomalainen šamanismi: Mielikuviien historiaa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 1992.
- SIKALA, Anna-Leena. *Mythic Images and Shamanism: A Perspective on Kalevala Poetry*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2002.
- SIKALA, Anna-Leena. *Itämerensuomalaisten mytologia*. Helsinki, SKS, 2012a.



- SIKALA, Anna-Leena. Myths as Multivalent Poetry: Three Complementary Approaches. In: Frog (ed.); SIKALA, Anna-Leena (ed.); STEPANOVA, Eila (ed.). *Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions*. Helsinki, Finnish Literature Society, 2012b, pp. 17-39.
- STEPANOVA, Eila. Reflections of Belief Systems in Karelian and Lithuanian Laments: Shared Systems of Traditional Referentiality?. *Archaeologia Baltica*, 15, 2011, pp. 128–43.
- STEPANOVA, Eila. Mythic Elements of Karelian Laments: The Case of syndyzet and spuassuzet'. In: Frog (ed.); SIKALA, Anna-Leena (ed.); STEPANOVA, Eila (ed.). *Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions*. Helsinki, Finnish Literature Society, 2012, pp 257-287.
- STEPANOVA, Eila. *Seesjärveläisten itkijöiden rekisterit: Tutkimus äänellä itkemisen käytänteistä, teemoista ja käsitteistä*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura, 2014.
- STEPANOVA, Eila, & Frog. Social Movement and a Structural Distribution of Karelian Ritual Genres. *RMN Newsletter*, 10, 2015, pp. 112–118.
- STURTEVANT, Albert Morey. The Contemptuous Sense of the Old Norse Adjective Hvítr "White, Fair". *Scandinavian Studies*, n. 24, v. 3, 1952, pp. 119-121.
- SUNDQVIST, Olof. *Freyr's Offspring: Rulers and Religion in Ancient Svea Society*. 2nd edn. Acta Universitatis Upsaliensis: Historia Religionum 21. Uppsala: Uppsala University.
- TARKKA, Lotte. *Rajarahvaan laulu: Tutkimus Vuokkiniemen kalevalamittaisesta runokulttuurista 1821–1921*. Helsinki, SKS. 2005.
- TARKKA, Lotte. *Songs of the Border People: Genre, Reflexivity, and Performance in Karelian Oral Poetry*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 2013.
- THOMPSON, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature. A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales, Ballads, Myths, Fables, Mediæval Romances, Exempla, Fables, Jest-Books and Local Legends I–VI*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1932-1936.
- TOLLEY, Clive. *Shamanism in Norse Myth and Magic I–II*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2009.
- URBAN, Greg. The Semiotic Functions of Macro-Parallelism in the Sholkeng Origin Myth. In: SHERZER, Joel (ed.) & URBAN, Greg (ed.). *Native South American Discourse*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1986, pp. 15–57.
- URBAN, Greg. *A Discourse-Centered Approach to Culture: Native South American Myths and Rituals*. Austin, University of Texas Press, 1991.



- UTHER, Hans-Jörg. Donner. In: RANKE, Kurt et al (ed.). *Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung III*. Berlin: de Gruyter, 1997-1999, pp. 762-766.
- VALK, Ülo. Thunder and Lightning in Estonian Folklore in the Light of Vernacular Theories. In: Frog (ed.); SIIKALA, Anna-Leena (ed.); STEPANOVA, Eila (ed.). *Mythic Discourses: Studies in Uralic Traditions*. Helsinki, Finnish Literature Society, 2012, pp. 40-67.
- WIKTORIN, Pierre. *Religion och populärkultur: från Harry Potter till Left Behind*. Lund, Sekel, 2011.