



ALVES, Victor Hugo Sampaio. *Oina/Yukar*. Epopeia oral. In: **Revista Épicas**. Ano 3, Número Especial 3, Nov 2020, p. 322-327. ISSN 2527-080X. DOI: <https://dx.doi.org/10.47044/2527-080X.2020vE3>.

OINA/YUKAR EPOPEIA ORAL

Victor Hugo Sampaio Alves¹
Universidade Federal da Paraíba

1.

Oina e *Yukar* são os nomes dados aos dois tipos de tradições épicas orais presentes entre os povos Ainu (ou *Aynu*, アイヌ em japonês, Айны em russo). Estes são povos indígenas nativos das regiões de Hokkaidō e nordeste de Honshū, no Japão, e dos territórios russos de Sakhalin, Ilhas Kuril, Khabarovsk Krai e Península de Kamchatka.

O termo *Oina* refere-se às narrativas épicas a respeito do ancestral primordial dos Ainu, chamado *Aeoina kamui*, e é contada em primeira pessoa, como se o próprio elucidasse a todos sobre sua história. Alguns autores oferecem subcategorias temáticas notadas na *Oina*, variando conforme a região: 1) *Kamui-oina*, que trata da origem deste herói cultural, dos subsequentes panteões e da genealogia das divindades celestiais restantes; 2) *Poroina*, variação na qual o protagonista destrói um monstro gigante que havia raptado a divindade do sol e, ao fazê-lo, resgata a paz e a prosperidade para a raça dos homens; 3) *Pon-oina*, na qual o herói se disfarça de *Anururun kamui* (“o

¹ Mestre e doutorando em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE), da Sociedade Finlandesa de Literatura (*Suomalaisen Kirjallisuuden Seura/SKS*) e do Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicas (CIMEEP).

deus da baía ocidental”) e disputa contra o deus do monte Kemushir por uma mulher que era, até então, prometida a este segundo.

Enquanto que o herói das *Oina* é uma divindade, o protagonista presente no *Yukar* é um garoto órfão de uma nobre família, chamado *Poicyaunpe* (“aquele jovem interiorano”). Basicamente, a estrutura do *Yukar* começa com a descrição da vida do garoto, passando pelo momento em que é acolhido por uma irmã ou irmão adotivo, ou então por uma família pobre que acabando o criando como um dos seus. Em algumas variações, ele acaba se encontrando com seu irmão de sangue e, sem saber que se tratava dele, engajam em um duelo; há variantes em que o protagonista acaba descobrindo que esse seu irmão mais velho havia sido capturado por uma xamã e parte em busca de seu resgate. Também há versões em que o herói parte em busca de algum objeto ou animal sagrados altamente estimados por seu povo, como um peixe ou lontra dourados.

Apesar de conter suas peculiaridades, as *Oina* e as *Yukar* são extremamente semelhantes a nível de composição e estrutura, sem mencionar o fato de que aqueles que as cantavam faziam uso de basicamente o mesmo esquema formulaico. Alguns autores defendem que muitas *Oinas* parecem como se fossem pequenos modelos ou miniaturas de um *Yukar*.

As *Yukar* dos Ainu estão conectados às tradições épicas dos povos siberianos, como os Nanai – ambos possuem, por exemplo, um herói solitário como arquétipo cultural do protagonista. As *Yukar* da maneira como as conhecemos hoje são um produto já relativamente tardio, provavelmente do século XVII. O fato de que as epopeias dos Ainu sejam narradas em primeira pessoa revela uma provável influência recebida das epopeias japonesas medievais.

2.

Oina y *Yukar* son los nombres dados a los dos tipos de tradiciones orales épicas presentes entre los pueblos Ainu (o *Aynu*, アイヌ en japonés, Айны en ruso). Estos son pueblos indígenas nativos de las regiones de Hokkaidō y al noreste de Honshū, Japón, y los territorios rusos de Sakhalin, las islas Kuriles, el Krai de Khabarovsk y la península de Kamchatka.

El término *Oina* se refiere a las narraciones épicas sobre el antepasado primordial de los Ainu, llamado *Aeoina kamui*, y se cuenta en primera persona, como si aclarara a todos sobre su historia. Algunos autores ofrecen subcategorías temáticas señaladas en la *Oina*, que varían según la región: 1) *Kamui-oina*, que trata del origen de este héroe cultural, los panteones posteriores y la genealogía de las deidades celestiales restantes; 2) *Poroina*, una variación en la que el protagonista destruye un monstruo gigante que había secuestrado la divinidad del sol y, al hacerlo, rescata la paz y la prosperidad para la raza de los hombres; 3) *Pon-oina*, en la que el héroe se disfraza de *Anururun kamui* (“el dios de la bahía occidental”) y disputa contra el dios del monte Kemushir por una mujer que, hasta entonces, estaba prometida a este segundo.

Mientras que el héroe de la *Oina* es una deidad, el protagonista presente en el *Yukar* es un niño huérfano de una familia noble, llamado *Poiyaunpe* (“ese joven campesino”). Básicamente, la estructura de *Yukar* comienza con la descripción de la vida del niño, pasando por el momento en que es recibido por una hermana o hermano adoptivo, o bien por una familia pobre que acaba criándolo como uno de los suyos. En algunas variaciones, termina encontrándose con su hermano de sangre y, sin saber que era él, entablan un duelo; hay variantes en las que el protagonista acaba descubriendo que su hermano mayor había sido capturado por un chamán y se dispone a rescatarlo. También hay versiones en las que el héroe va en busca de algún objeto sagrado o animal muy estimado por su pueblo, como un pez dorado o una nutria.

A pesar de contener sus peculiaridades, la *Oina* y la *Yukar* son extremadamente similares en términos de composición y estructura, sin mencionar el hecho de que quienes las cantaron utilizaron básicamente el mismo esquema de fórmulas. Algunos autores sostienen que muchas *Oinas* parecen pequeños modelos o miniaturas de un *Yukar*.

Las *Yukar* de los Ainu están conectadas con las tradiciones épicas de los pueblos siberianos, como los Nanai; ambos tienen, por ejemplo, un héroe solitario como arquetipo cultural del protagonista. Las *Yukar* tal como las conocemos hoy en día son un producto relativamente tardío, probablemente del siglo XVII. El hecho de que las epopeyas Ainu se narren en primera persona revela una probable influencia recibida de las epopeyas japonesas medievales.

(Versión en español por Christina Ramalho)

3.

Oina et *Yukar* sont les noms donnés aux deux types de traditions orales épiques présentes chez les peuples *Ainu* (ou *Aynu*, ア イヌ en japonais, Айны en russe). Ce sont des peuples autochtones originaires des régions de Hokkaidō et du nord-est de Honshū, au Japon, et des territoires russes de Sakhaline, des îles Kouriles, du kraï de Khabarovsk et de la péninsule du Kamtchatka.

Le terme *Oina* fait référence aux récits épiques sur l'ancêtre primordial des Ainu, appelé *Aeoina kamui*, et est raconté à la première personne, comme s'il avait élucidé tout le monde sur son histoire. Certains auteurs proposent des sous-catégories thématiques notées dans l'*Oina*, variant selon la région: 1) *Kamui-oina*, qui traite de l'origine de ce héros culturel, des panthéons ultérieurs et de la généalogie des divinités célestes restantes; 2) *Poroina*, une variante dans laquelle le protagoniste détruit un monstre géant qui avait enlevé la divinité du soleil et, ce faisant, sauve la paix et la prospérité pour la race des hommes; 3) *Pon-oina*, dans lequel le héros se déguise en Anururun kamui («le dieu de la baie occidentale») et se dispute contre le dieu du mont Kemushir pour une femme qui était, jusque-là, promise cette seconde.

Alors que le héros de l'*Oina* est une divinité, le protagoniste présent dans le *Yukar* est un orphelin d'une famille noble, appelé *Poityaunpe* («ce jeune garçon de la campagne»). Fondamentalement, la structure du *Yukar* commence par la description de la vie du garçon, passant par le moment où il est accueilli par une sœur ou un frère adoptif, ou bien par une famille pauvre qui finit par l'élever comme l'un des siens. Dans certaines variantes, il finit par rencontrer son frère de sang et, sans savoir que c'était lui, ils se livrent à un duel; il existe des variantes dans lesquelles le protagoniste finit par découvrir que son frère aîné avait été capturé par un chaman et entreprend de le sauver. Il existe également des versions dans lesquelles le héros part à la recherche d'un objet sacré ou d'un animal très estimé par son peuple, comme un poisson doré ou une loutre.

En dépit de leurs particularités, l'*Oina* et le *Yukar* sont extrêmement similaires en termes de composition et de structure, sans parler du fait que ceux qui les chantaient utilisaient essentiellement le même schéma de formule. Certains auteurs affirment que de nombreux *Oinas* ressemblent à de petits modèles ou à des miniatures d'une *Yukar*.

Les *Yukar* de les Aïnou sont liés aux traditions épiques des peuples sibériens, tels que les Nanai – les deux ont, par exemple, un héros solitaire comme archétype culturel du protagoniste. Les *Yukar* tels que nous les connaissons aujourd'hui sont un produit relativement tardif, probablement du 17^{ème} siècle. Le fait que les épopées Aïnou soient racontées à la première personne révèle une influence probable reçue des épopées japonaises médiévales.

(Version française par Christina Ramalho)

4.

Oina and *Yukar* are the names given to the two types of epic oral traditions present among the Aïnou peoples (or *Aynu*, ア イヌ in Japanese, Айны in Russian). These are indigenous peoples native to the regions of Hokkaido and northeast of Honshu, Japan, and the Russian territories of Sakhalin, Kuril Islands, Khabarovsk Krai and Kamchatka Peninsula.

The term *Oina* refers to the epic narratives about the primordial ancestor of the Aïnou, called *Aeoina kamui*, and is told in the first person, as if it elucidated everyone about its history. Some authors offer thematic subcategories noticed in the *Oina*, varying according to the region: 1) *Kamui-oina*, which deals with the origin of this cultural hero, the subsequent pantheons, and the genealogy of the remaining celestial deities; 2) *Poroïna*, variation in which the protagonist destroys a giant monster who had abducted the divinity of the sun and, in doing so, rescues peace and prosperity for the race of men; 3) *Pon-oïna*, in which the hero disguises himself as *Anururun kamui* ("the god of the western bay) and disputes against the god of Mount Kemushir for a woman who was, until then, promised this second.

While the hero of the *Oina* is a deity, the protagonist present in the *Yukar* is an orphan boy from a noble family, called *Poïyaunpe* ("that young country boy"). Basically, the structure of the *Yukar* begins with the description of the boy's life, going through the moment when he is welcomed by a sister or adopted brother, or else by a poor family who ends up raising him as one of his own. In some variations, he ends up meeting his blood brother and, without knowing it was him, they engage in a duel; there are variants in which the protagonist ends up discovering that his older brother had been

captured by a shaman and sets out to rescue him. There are also versions in which the hero goes in search of some sacred object or animal highly esteemed by his people, such as a golden fish or otter.

Despite containing their peculiarities, the *Oina* and *Yukar* are extremely similar in terms of composition and structure, not to mention the fact that those who sang them made use of basically the same formulaic scheme. Some authors argue that many *Oinas* appear as if they were small models or miniatures of a *Yukar*.

The Ainu *Yukar* are connected to the epic traditions of the Siberian peoples, such as the Nanai – both have, for example, a lone hero as the protagonist's cultural archetype. The *Yukar* the way we know them today are a relatively late product, probably from the 17th century. The fact that the Ainu epics are narrated in the first person reveals a likely influence received from medieval Japanese epics.

(Victor Hugo Sampaio Alves - UFPB/NEVE/CIMEEP/SKS)

(English version by Christina Ramalho)

Referência/Referencia/Référence/Reference

OBAYASHI, Taryo. The Yukar of the Ainu and Its Historical Background. In: HONKO, Lauri (eds.). **Religion, myth and folklore in the World's Epics**, 1990, pp. 519-538.