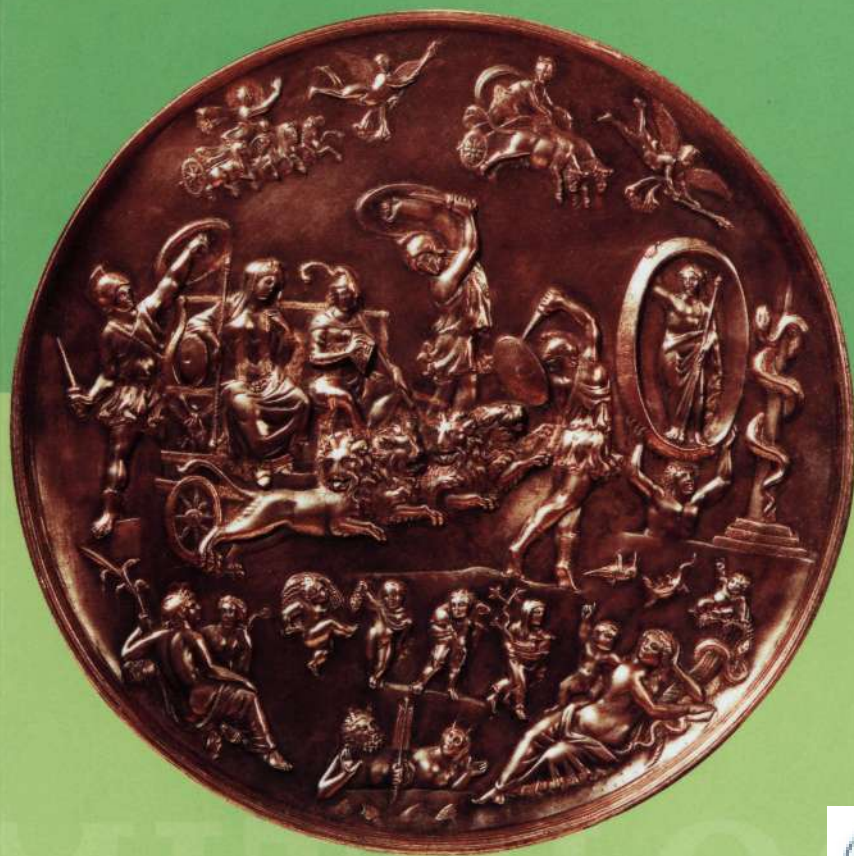


coleção referência

PUBLIFOLHA

MITOLOGIAS

Deuses, heróis e xamãs nas tradições e lendas de todo o mundo



Coordenador
Roy Willis



MITOLOGIAS





MITOLOGIAS

Deuses, heróis e xamãs nas tradições e lendas de todo o mundo

Organizador: Roy Willis



Tradução de
Thaís Costa e Luiz Roberto Mendes Gonçalves

PUBLIFOLHA

SUMÁRIO

Prefácio de Robert Walter 8

INTRODUÇÃO 10
Doutor Roy Willis

OS GRANDES TEMAS MITOLÓGICOS 17
Doutor Roy Willis

- Criação / *As origens do mundo* 18
- Arquitetura cósmica / *A estrutura do universo* 20
- Mitos da humanidade / *Causas da vida e da morte* 22
- Seres sobrenaturais / *Deuses, espíritos e demônios* 24
- Desastres cósmicos / *O fim do mundo* 26
- Heróis e astuciosos / *Agentes de mudança* 28
- Animais e plantas / *Energia, transformação e afinidade* 30
- Corpo e alma / *Espírito e vida após a morte* 32
- Casamento e afinidade / *Mitos da ordem social* 34

UMA MITOGRAFIA MUNDIAL 35

Egito 36

PROFESSOR JOHN BAINES E DOUTORA GERALDINE PINCH

- Os primeiros deuses / *Ordem a partir do caos* 38
- O Ennead / *Os Nove Deuses de Heliópolis* 40
- Osíris / *Defensor da ordem* 42
- Ísis / *A viúva devotada* 43
- Hórus e Seth / *A luta pelo trono de Osiris* 44
- Mitos solares / *O eterno ciclo de renovação* 46
- Mito e magia / *O nome secreto de Rá;*
o Livro de Thot 48
- Serpentes e escorpões / *Agentes do caos* 49
- Deusas poderosas / *Neith, Secmet e Bastet* 50
- Outras deusas / *Anat, Astarte, Hator e Taweret* 51
- Os reis e os deuses / *O papel sagrado dos faraós* 52
- Magos Sacerdotes / *Setna Khaemwese e Imhotep* 54
- Vida após a morte / *A alma no mundo subterrâneo* 55

O Oriente Médio 56

PROFESSOR E CÔNEGO J.R. PORTER

- Suméria e Babilônia / *Mitos das primeiras cidades* 58
- Gilgamesh / *O grande épico da mortalidade* 60
- Ishtar e Tamuz / *A descida aos infernos* 61
- Mitos da criação / *Enki, Marduc e os decretos divinos* 62
- O dilúvio / *Destruição e sobrevivência* 63
- Mitos ugaríticos / *Realeza e sucessão* 64
- Mitos dos hititas / *Dragões e deuses perdidos* 66
- Mitos persas / *Ahura Mazda e a batalha entre o bem e o mal* 67

Índia 68

DOUTOR JOHN BROCKINGTON

- Origens do mundo / *Sacrifício e conflito* 70
- Indra / *Guerreiro e rei dos deuses* 72
- Brahma / *O deus criador* 74
- Vishnu / *Protetor do mundo* 75
- Encarnações de Vishnu / *Os avatares* 76
- Rama / *O avatar justo* 77
- Krishna, o Adorável / *O oitavo avatar de Vishnu* 78
- Shiva / *O erótico e o ascético combinados* 80
- Devi / *A deusa múltipla* 82
- Círculo familiar de Shiva / *Shiva, Parvati, Skanda, Ganesha* 84
- Mito jainista / *Uma resposta ao hinduísmo* 85
- O iluminado / *Mitos do budismo* 86

China 88

DOUTOR JOHN CHINNERY

- Ordem a partir do caos / *Pan Gu e Hun Dun* 90
- Nü Gua e Fu Xi / *A criação da humanidade;*
mitos do dilúvio 91
- Sol, Lua e estrelas / *Mitos dos corpos celestes* 94
- Budismo chinês / *Amitaba e Guanyin* 96
- Mito taoísta / *Deuses e Imortais* 98
- Mitos da família / *Devoção filial e deuses do lar* 101

Tibete e Mongólia 102

DOUTOR MARTIN BOORD

Mitos da origem / *Radiante, Miséria Negra e o vento cárnico* 104

Mitos dos antigos reis / *Os governantes vindos dos céus* 105

Rei Gesar / *O guerreiro-rei* 106

A domesticação dos deuses / *O impacto do budismo* 107

Xamanismo mongol / *Encontro com o reino dos espíritos* 108

Japão 110

DOUTOR C. SCOTT LITTLETON

Izanagi e Izanami / *O primeiro casal* 112

Amaterasu e Susano / *A luta das divindades irmãs* 115

A crise divina / *A retirada de Amaterasu do sol* 116

O ciclo Izumo / *A descida de Susano à terra;*

Okuninushi e o Coelho Branco 118

Deuses, heróis e demônios / *Inari,*

Hachiman e os Oni 121

O Reino de Saga / *As proezas de Jimmu Tenno e Yamato Takeru* 122

Mitos budistas / *Três figuras de misericórdia* 123

Grécia 124

DOUTOR SIMON GOLDBILL

Mitos e sociedade / *Práticas públicas e privadas* 126

O nascimento dos deuses / *A ascensão dos olímpicos* 128

As origens da humanidade / *Prometeu, Pandora,*

Deucalião, Pirra 130

Zeus / Rei dos deuses 132

As uniões de Zeus / *Consortes humanos e divinos* 133

Athena / A deusa virgem 136

Posêidon / Deus do mar 137

Apolo / O deus esplêndido 138

Ártemis / Deusa casta dos caçadores 139

Dioniso / Deus do vinho e dos estados alterados 140

Deusas da terra / Deméter e Perséfone 142

Ares e Afrodite / Guerra, amor e sexo 143

Lar, família e fogo / Hermes, Héstia e Hefáistos 144

Os infernos / O reino de Hades 146

Heróis e monstros / Prodígios do mundo 147

Hércules / O herói arquetípico 148

Teseu / Herói e estadista ateniense 150

Jaão / O grande aventureiro 152

Os argonautas / A busca de Jaão pelo

Velo de Ouro 154

Perseu / Assassino da Medusa 156

A Guerra de Tróia / Epopéia de guerra de Homero 157

Depois de Tróia / Odisseu e Agamenon 160

Transgressores / Infratores da ordem natural 162

Centauros e amazonas / Raças de seres fabulosos 164

Transformações / Mitos de metamorfose: Orfeu 165

Roma 166

DOUTORA MARY BEARD

Deuses e deusas / *O panteão emprestado; deuses domésticos e virtudes cívicas* 168

A fundação de Roma / *O destino de Enéias, o troiano* 172

Rômulo e os reis de Roma / *A loba e os mitos do passado* 174

O mundo céltico 176

Doutor John MacInnes

O panteão celta / *Uma miscelânea de deuses* 178

Mitos e deuses da Irlanda / *O Ciclo Mitológico* 180

O herói de Ulster / *Contos de Cú Chulainn* 182

Finn e seus guerreiros / *Os mitos fenianos* 184

Deusas / *Maternidade, guerra e soberania* 186

Viagens ao outro mundo / *Conla, Mael Duin e Bran* 187

Histórias de Gales / *O Mabinogion* 188

A lenda arturiana / *Artur e seus cavaleiros* 189

Europa Setentrional 190

DOUTORA HILDA ELLIS DAVIDSON

Deuses primitivos e esquecidos / *Fragmentos de mitos nórdicos* 192

Cosmologia na era viking / *A Árvore do Mundo e seus reinos* 193

Loki e Ragnarok / *O trapaceiro, o lobo e a última grande batalha* 195

Odin / O Senhor de Asgard 196

Thor / O deus do trovão 198

Freyr e os Vanir / *Deuses do céu, da terra e da água* 200

Deusas e espíritos femininos / *Fréia, maçãs douradas, valquírias e Normas* 202

Os matadores de dragões / *Beowulf e Sigurd* 204

Europa Central e do Leste 206

DOUTOR FAITH WIGZELL

O outro mundo / *O décimo reino triplicado* 208

Baba Iaga e as amazonas / *Criaturas folclóricas femininas* 209

Espíritos ancestrais e do lar / *Ivan, o Tolo, e o domovoi* 210

Almas e espíritos dos mortos / *A rusalka, vila e outros visitantes* 211

Espíritos malignos / *Criaturas da floresta, lobisomens e vampiros* 212

As regiões árticas 214

DOUTOR DAVID RICHES e DOUTOR PIERS VITEBSKY

Mitos dos inuítes / *Espíritos do mar e do céu* 216

Mitos da Sibéria / *Animais, árvores e xamãs* 218

América do Norte 220

DOUTOR GUY COOPER

Mitos da criação / *Grande Espírito e Mergulhador da Terra* 222Origens da humanidade / *Os primeiros ancestrais humanos* 223Deuses e heróis / *Formadores e controladores do mundo* 224Xamãs / *A busca da visão e espíritos guardiões* 226Trapaceiros / *Entretenedores e intrigantes* 227Mitos dos navajos / *Cerimônias de cura e lendas do Coiote* 228Mitos das planícies / *Wakan Tanka e o cachimbo sagrado* 230Mitos de animais / *Os parentes da humanidade* 232**Meso-América 234**

DOUTOR NICHOLAS J. SAUNDERS

Os velhos deuses / *O jaguar e a divindade do fogo* 236Criações e cataclismas / *O mito dos sóis* 237Tezcatlipoca / *Senhor do Espelho de Fumaça* 239Quetzalcoatl / *A serpente emplumada* 240Huitzilopochtli / *Deus do sol e da guerra* 242Tlaloc e fertilidade / *Deuses astecas da chuva e do milho* 244Deuses do calendário sagrado / *Ciclos solares sagrados* 246Deuses dos maia / *O cosmos de três camadas* 248**América do Sul 250**

DOUTOR NICHOLAS J. SAUNDERS

Religiões antigas / *Espíritos, sacrifício e jornadas sagradas* 252Mitos dos Andes / *Os Incas e seus predecessores* 253O panteão inca / *Viracocha, Inti, Mama Kilya e Ilyap'a* 256Os céus sagrados / *Constelações animais e linhas sagradas* 258Mundos espirituais / *O universo transformado* 260A floresta ancestral / *Mitos de origem dos povos da floresta* 262**África 264**

DOUTOR ROY WILLIS

Origens do mundo / *Mitos da criação africanos* 266O mundo invertido / *Reinos dos vivos e dos mortos* 268Morte e sexo / *A perda da imortalidade* 269Mitos de realeza / *A linhagem divina dos governantes* 270Mitos de torres / *A insensatez da presunção humana* 273Exu, o trapaceiro / *Hábil mediador entre o céu e a terra* 274Mitos de animais / *Trapaceiros, inventores e transformadores* 276**Austrália 278**

PROFESSOR ROBERT LAYTON

A grande inundação / *Mitos da origem* 280Morte e luto / *As origens da mortalidade* 282Origens do casamento / *A Águia e o Corvo; Wodoy e Djunggun* 284Trapaceiros / *A ordem ancestral perturbada* 285Formando a paisagem / *Mitos de errâncias ancestrais* 286**Oceania 288**

DOUTOR JAMES WEINER

Mitos da origem / *Deuses criadores e heróis culturais* 290Mitos do céu / *Reinos humanos e celestiais* 292Alimentos e fertilidade / *O sexo e a origem da horticultura* 293Mitos dos maoris / *Rangi, Papa e o panteão polinésio* 294Ku e Lono / *O ciclo ritual havaiano* 296Maui / *O herói trapaceiro da Oceania* 297Cultos de carga / *O impacto europeu* 298Mito e magia / *Mito vivo da Ilha de Goodenough* 299**Sudeste Asiático 300**

DOUTORA ING-BRITT TRANKELL E DOUTOR ROY WILLIS

Mitos de origem / *A criação do mundo e da humanidade* 302Humanos, deuses e espíritos / *As origens da civilização* 304Encontros com a magia / *Bárbaros, demônios e feiticeiros* 306O doador da vida / *Mitos sobre o arroz* 307**Leituras complementares 308****Créditos das imagens 310****Índice 311**

PREFÁCIO

por Robert Walter,
Presidente da Joseph Campbell Foundation

— Que tal este, C.J.? — perguntei, entregando ao meu filho de 7 anos o livro de histórias que eu havia tirado da estante. Ele examinou a capa. — Quer tentar lê-lo?

— Eu já sei como começa — ele declarou, sem abrir o livro.

— Sabe? Como?

— “Era uma vez...” Todos começam assim. Por quê?

— Porque são histórias sobre coisas que aconteceram há muito tempo.

— Sim. Mas as mesmas coisas também acontecem hoje.

— Às vezes.

— Ah, está certo — disse ele, folheando as páginas. — Mas sabe o que mais, Bob?

— O quê?

— Às vezes... Quer dizer, algumas histórias... Eu não acho que aconteceram de verdade.

— Provavelmente não.

— Mas tudo bem — ele acrescentou rapidamente. — Continuam sendo boas histórias.

Quase todo mundo adora uma boa história. As crianças certamente adoram. Nosso senso do eu — nossa noção de quem somos, de onde viemos e para onde vamos — é definido pelas histórias que contamos. Somos, na essência, quem dizemos a nós mesmos que somos. O narrador de um romance recente tem exatamente essa revelação:

Parado no rochedo, imerso em minha busca, entendi qual era a história.

E esta é a história: a vida é um sonho.

É tudo uma história que estamos contando a nós mesmos. As coisas são sonhos, apenas sonhos, quando não estão diante de seus olhos. O que está diante de seus olhos agora, o que você pode alcançar e tocar agora, se tornará um sonho.

A única coisa que nos impede de sair voando com o vento são nossas histórias. Elas nos dão um nome e nos situam, permitem que continuemos em contato.¹

As histórias realmente nos capacitam a “nos manter em contato” uns com os outros. Elas são e sempre foram janelas, cada uma enquadrando uma determinada visão de uma paisagem distinta, que de outra forma jamais poderíamos conhecer; e, paradoxalmente, não importa quão única seja a perspectiva, quão exótica a vista, se a observarmos atentamente poderemos aprender algo sobre nós mesmos. Meu amigo e mentor, Joseph Campbell, hábil contador de histórias que apreciava uma história bem contada, explica:

Recontar antigas histórias pelo puro deleite do “era uma vez” é uma arte pouco praticada atualmente, pelo menos no mundo ocidental; mesmo assim, quando [...] uma amostra vivida da arte [...] chega até nós, o encantamento funciona e somos transportados na imaginação para uma Terra do Nunca-Jamais que, de alguma forma, conhecemos há muito tempo. [...] Sua fascinação está em modos de vida fundamentalmente diferentes dos nossos, os quais não obstante falam, de certa forma, a alguma parte de nós a que talvez não estejamos prestando atenção: a parte da fantasia e do sonho, a qual pode levar à visão e daí a algum tipo de revelação — se não sobre o universo, então no mínimo sobre nós mesmos.

Pois no passado, e hoje em dia no mundo primitivo que está desaparecendo tão rapidamente até dos confins mais escondidos da Terra, as pessoas viviam em grande parte baseadas nas visões, seja de grandes mestres, como Buda, Moisés, Zaratustra, Jesus e Maomé, seja, em terras menos desenvolvidas, dos videntes e xamãs de sua própria aldeia. Em consequência, os tecidos e obras de arte feitos por suas mãos eram moldados pelas visões que haviam moldado sua vida, e estas falam subliminarmente às nossas próprias possibilidades de visão, contando sobre qualidades de vida que perdemos ou que estão à espera de ser realizadas.²

Há uma distinção crucial implícita nas observações de Campbell: quase toda boa história é capaz de nos encantar e ensinar algo, mas apenas certas visões sedutoras, histórias com o poder de moldar e controlar nossa vida, conseguem nos inspirar e, com grande frequência, nos destruir. Tais histórias poderosas e atemporais, ele insistia, são as únicas que podem apropriadamente ser chamadas de “mitos”. Por extensão, mitologia é, para Campbell, o estudo de todas as histórias imbuídas dessa pujança.

No entanto, nem todo mundo concorda; muitos, na maior parte discutivelmente, se sentem muito mais à vontade com a definição restrita de Robert Graves:

Mitologia é o estudo de quaisquer lendas religiosas ou heróicas que sejam tão estranhas à experiência de um estudante que ele não consegue acreditar em sua veracidade. Daí o adjetivo inglês *mythical* significar “incrível”; e daí a omissão nas mitologias europeias padrão, tais como esta, de todas as narrativas bíblicas, mesmo quando têm paralelos estreitos com mitos da Pérsia, da Babilônia, do Egito e da Grécia; e de todas as lendas hagiológicas.³

Essas observações merecem consideração, especialmente aqui, num livro em que se fizeram omissões semelhantes; mas, da perspectiva imparcial de Campbell, nenhuma hagiologia — incluindo a Bíblia — é a revelação divina da Verdade incontestável, pois todas são, essencialmente, fabulosas sínteses mentais humanas, lendas assombrosas de “era uma vez”, mitos maravilhosos:

Do ponto de vista de qualquer ortodoxia, “mito” pode ser definido simplesmente como “a religião de outro povo”, para o qual uma definição equivalente de religião seria “mitologia mal compreendida”, a má compreensão consistindo na interpretação de metáforas míticas como referências ao fato real...

Assim como os sonhos, os mitos são produtos da imaginação humana. Em consequência, suas imagens, embora derivadas do mundo material e de sua suposta história, são, a exemplo dos sonhos, revelações das esperanças, desejos e temores mais profundos, de potencialidades e conflitos, da vontade humana — que, por sua vez, é movida pelas energias dos órgãos do corpo operando de formas diversas uns contra os outros e em conjunto. Isso quer dizer que todo mito, intencionalmente ou não, é psicologicamente simbólico. Portanto, suas narrativas e imagens devem ser lidos, não literalmente, mas como metáforas.⁴

Assim, para Campbell, todos os mitos são “transparentes à transcendência”: ou seja, são metáforas psíquicas reveladoras de axiomas universais; mas, para muitos, seus próprios mitos são fatos literais, enquanto os dos outros são construções imaginárias. Para que você não pense que essa distinção é meramente acadêmica, basta ouvir o noticiário da noite ou dar uma olhada nas manchetes de qualquer jornal. Nós nos consideramos uma espécie inteligente, mas mesmo assim, no início do século XXI, ainda somos devastados por antigos ódios tribais, em sua maioria estimulados por interpretações reducionistas de lendas exemplares e sagas heróicas, de mitos que são transmitidos de geração para geração. Além disso, como Campbell observou reiteradas vezes, esse caos é, e sempre foi, a inevitável e trágica consequência de leituras literais de imagens mitológicas, de metáforas:

No popular pesadelo da história, em que imagens míticas locais são interpretadas não como metáforas, mas como fatos, guerras brutais têm sido travadas entre os partidários de tais maneiras contrárias de representação metafórica...

Não se pode evitar a indagação: para que tal literalidade tribal pode contribuir, senão para a agonia de um mundo de perspectivas globais interculturais como este do século atual? Isso tudo provém de metáforas mal interpretadas que confundem denotação com conotação, o mensageiro com a mensagem, sobrecarregando o portador, conseqüentemente, com um significado sentimental e assim desequilibrando tanto a vida quanto o pensamento. A única retificação geralmente reconhecida e proposta para isso até o momento tem

sido aquela, não menos teimosa, de tratar as metáforas como mentiras (o que sem dúvida são, quando assim construídas), desfazendo-se assim de todo o dicionário da linguagem da alma (isto é uma metáfora) por meio do qual a humanidade tem sido elevada a interesses além da procriação, da economia e do “bem-estar da maioria”.⁵

Você tem em mãos um livro sobre mitos, o que significa uma obra sobre metáforas, as ferramentas de poetas e artistas. Suas páginas são vivas, com vozes e visões dos artistas/construtores de mitos que partiram antes de nós, com narrativas e imagens mitológicas, com a “linguagem da alma”. Leia estas páginas como se lesse um diário de sonhos, pois a tarefa do ser humano moderno é interiorizar a simbologia mítica; perceber que todos os deuses e demônios estão dentro dele; entender que céu, inferno e outros reinos dessa sorte não são lugares em algum ponto “longínquo” para os quais vamos depois da morte, mas estados psicológicos dentro de todos nós; em suma, compreender que todas as imagens mitológicas são aspectos de nossa própria experiência imediata.

Assim, se ler este livro com a mente aberta, com a inocência da criança para a qual o mundo é inerentemente mágico, você vai explorar paisagens exóticas e descobrir maravilhas inenarráveis; voltará a se familiarizar com os deuses de ouro, com os demiurgos ancestrais que ainda vivem dentro de nós; aprenderá muito sobre nossos antepassados e entes próximos, e mais ainda sobre si mesmo; e, é claro, ouvirá muitas histórias encantadoras de “era uma vez”.



ROBERT WALTER

¹ SPANBAUER, Tom. *The Man Who Fell in Love with the Moon*. Nova York: Atlantic Monthly Press, 1991, p. 190.

² CAMPBELL, Joseph. “Myths from West to East”, ensaio em *Myths*, de Alexander Eliot. Nova York: McGraw-Hill, 1976, p. 31.

³ *New Larousse Encyclopedia of Mythology*. Londres: Hamlyn Publishing, da Reed International Books, publicado originalmente em 1959.

⁴ CAMPBELL, Joseph. *The Inner Reaches of Outer Space: Metaphor as Myth and as Religion*. Nova York: Van der Marck Editions, 1985; Harper Perennial, 1988, p. 55.

⁵ *The Inner Reaches of Outer Space*, op. cit., p. 58.

APRESENTAÇÃO

A palavra grega *mythos*, da qual deriva a portuguesa “mito”, originalmente significava simplesmente “palavra”, “fábula” ou “história”. Foi somente após o trabalho do escritor grego Heródoto no século IV a.C., particularmente sua história da guerra entre os gregos e os persas, que o conceito de fato histórico se tornou estabelecido no antigo pensamento grego. Em compensação, *mythos* passou então a significar “ficção” e até “mentira”, em oposição a *logos*, a “palavra da verdade”. Dessa época em diante também foi reconhecido que *logos* sempre tem um autor identificável, o qual nas tradições judaica, cristã e islâmica pode ser o próprio Deus; ao passo que *mythos* chega até nós anonimamente, de alguma fonte remota e de um tempo indeterminado.

Teorias do mito

Apesar da rejeição insolente do *mythos* por Heródoto, histórias míticas continuam a capturar a imaginação através dos séculos, e cientistas e filósofos têm feito numerosas tentativas para descobrir o segredo de seu apelo duradouro. No início da era moderna, o italiano Giambattista Vico, em sua *Scienza Nuova* (Nova Ciência), de 1725, argumentou que os mitos não eram versões distorcidas de narrativas bíblicas, conforme geralmente se aceitava na Europa da época; ao contrário, eram tentativas imaginativas de solucionar os mistérios da vida e do universo e, como tais, podiam ser comparadas, num estágio mais inicial do desenvolvimento humano, a modernas teorias científicas.

Posteriormente, teóricos tentaram descobrir uma causa única para a construção de mitos. Um famoso expoente do século XIX por tal abordagem foi o folclorista alemão Friedrich Max Müller, para quem todos os mitos produzidos pelos povos indo-europeus poderiam ser entendidos como originários de histórias simbólicas, ou alegorias, sobre fenômenos naturais como o Sol, a Lua, o céu ou o amanhecer, revestidos de atributos humanos. Um exemplo foi o antigo mito grego de Perséfone, uma moça que foi raptada por Hades, rei dos infernos, mas que tinha permissão para voltar ao mundo superior durante dois terços de cada ano (ou seja, não no inverno).

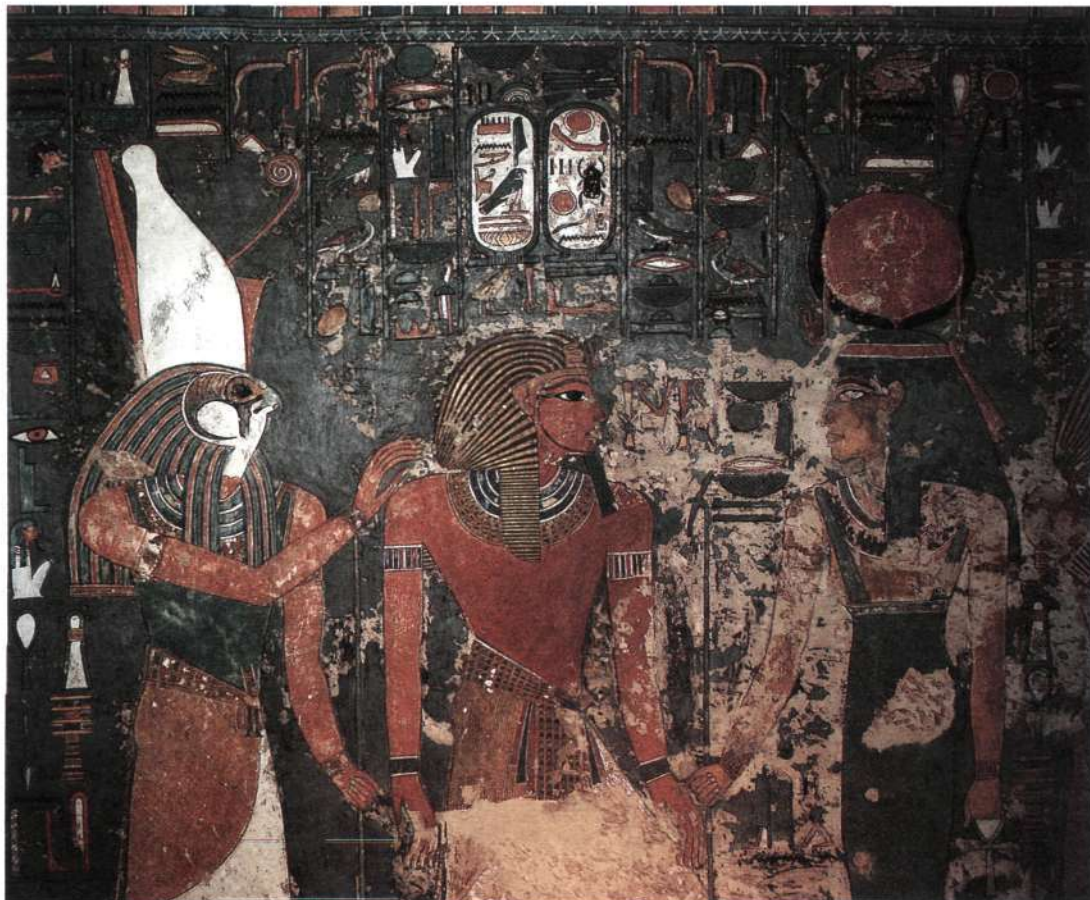
Müller sugeria (o que hoje parece um ponto óbvio) que essa história havia originalmente simbolizado o revezamento sazonal do inverno e do verão no Hemisfério Norte.

Outro teórico influente foi o antropólogo britânico J. G. Frazer, cuja obra em doze volumes *The Golden Bough* (1911-1915) reuniu histórias míticas do mundo inteiro sobre o tema do reino divino e do sacrifício ritual de reis, assassinados por seus sucessores assim que ficavam velhos demais para governar efetivamente. Uma hipótese similar foi apresentada mais recentemente por Walter Burkert, folclorista alemão que em 1979 interpretou mitos de “bode expiatório” como oriundos da experiência supostamente freqüente na espécie humana primitiva de ser compelida a sacrificar um membro mais fraco do grupo para atrair carnívoros e assim os demais poderem escapar.

Mente e sociedade

Outros procuraram interiormente para explicar o apelo constante de determinados mitos ou do mito em geral, alegando que eles têm ressonância com traços permanentes da mente humana ou psique. Um exemplo é a leitura de Sigmund Freud do mito grego de Édipo, no qual o herói inadvertidamente mata seu próprio pai e casa-se com sua mãe. Segundo Freud, essa antiga história retrata o sentimento inconsciente de todos os jovens do sexo masculino em relação a seus pais. Uma teoria geral do mito foi proposta por Carl Gustav Jung, colaborador e posteriormente adversário de Freud. Para esse psicanalista suíço, os mitos extraem seu poder misterioso do fato de que seus principais perfis morais incorporam arquétipos primitivos que continuam exercendo grande influência sobre a psique humana, tais como o Ancião Sábio ou a Mãe.

J. G. Frazer trabalhou exclusivamente com bibliografia, mas um século antes antropólogos já haviam começado a estudar sociedades tribais em primeira mão. Essa abordagem os colocou em contato pela primeira vez com mitos “vivos” e a construção de mitos, e contribuiu largamente para nossa compreensão do assunto em sua complexidade multifacetada. Uma importante contribuição foi a demons-



EVIDÊNCIAS DO MITO

Nosso conhecimento de mito tribal provém sobretudo de fontes indiretas, de viajantes, missionários, administradores coloniais e, mais recentemente, de pesquisas de campo conduzidas por antropólogos. Alguns povos tribais têm produzido escritores que tomaram nota de antigas histórias para um público leitor ocidental, mas obviamente somos obrigados a confiar naquilo que esses autores decidiram nos contar.

As civilizações letradas da Antiguidade deixaram um legado de escritos e inscrições dando testemunho de sua

herança mitológica. No entanto, aqui também estamos lidando com os resultados finais de um longo processo de seleção e ordenamento do que foram originalmente narrativas orais.

Os textos antigos têm brindado os arqueólogos com tremendos problemas de interpretação. A compreensão dos hieróglifos do antigo Egito só foi possível depois de 1799, com a descoberta, perto de Alexandria, da Pedra da Roseta, trilingüe. Sem esse avanço no conhecimento, as riquezas da tumba de Tutancâmon, trazidas à luz em 1922, teriam perdido

Pintura-mural da tumba de Horemheb (soberano do Egito, 1319-1292 a.C.), em Tebas: ele está entre o deus com cabeça de falcão Hórus e a deusa-vaca Hathor.

grande parte de sua importância para nossa compreensão do pensamento egípcio. A decifração da chamada escrita Linear B na década de 1950 nos deu acesso aos mitos da antiga cultura micênica de Creta. Mas a escrita da civilização do vale do Indo, onde hoje se situam o Paquistão e a Índia, continua indecifrada.



A região de Gandara, na Índia, era uma encruzilhada cultural, a julgar pelo estilo escultórico que mistura iconografia budista com motivos greco-romanos — aqui, Hércules (Hércules) com seu bastão.

TRANSMISSÃO DO MITO

Narrativas míticas, como histórias folclóricas, geralmente “viajam” facilmente de um grupo de povos para outro. Naturalmente, os mitos podem mudar no processo, e até dentro do mesmo grupo é possível ocorrerem mudanças à medida que os mitos são contados e recontados.

Um exemplo bem conhecido da mobilidade do mito é o motivo do “Grande Dilúvio”, o qual é encontrado em todo o Oriente Médio e no leste do Mediterrâneo, incluindo a Grécia, assim como no Sul e no Leste Asiático e nas Américas. Por toda a África, os motivos semíticos (e bíblicos) de uma torre sendo construída em direção ao céu e das “águas se abrindo” por obra de um líder real ou religioso ocorrem em diversas versões locais. E as histórias de Prometeu e de Jasão e do Velo de Ouro são parte da mitologia local das culturas caucasianas da Geórgia e da Armênia.

Muitas vezes, é impossível descobrir o local de origem de um motivo mítico amplamente distribuído. Há mais certeza quando os registros sugerem a incorporação de um contexto local do mito em uma tradição culta introduzida. Isso aconteceu, por exemplo, no Tibete, onde o budismo oficial absorveu elementos xamanísticos da cultura indígena.



Baco (mostrado à esquerda num mosaico dos séculos I-II d.C.) substituiu Dioniso como deus do vinho e do êxtase na mitologia que os romanos adotaram dos gregos.

tração de Bronislaw Malinowski de que o mito da origem dos habitantes melanésios das ilhas Trobriand, embora aparentemente se referisse a um passado remoto, extraía sua significância de sua relevância direta para a ordem social presente. Essa história contava que os antepassados dos quatro clãs de Trobriand eram certos animais que surgiram de um buraco no chão no início dos tempos. As bestas míticas, porém, não apareceram simultaneamente, mas em uma ordem que era sempre a mesma em todas as versões do mito. Malinowski mostrou que essa ordem correspondia precisamente ao status social existente dos quatro clãs em relação uns aos outros: o antepassado animal do clã de status mais elevado surgiu primeiro da terra primitiva, o segundo animal foi antepassado do próximo clã em termos de importância, e assim por diante.

Oposições e contradições

O fato de que fábulas arcaicas podem aparentemente se relacionar de forma direta com o modo como a sociedade está organizada no presente naturalmente não significa que os mitos não possam conter uma variedade de outros significados, talvez igualmente ou mais importantes. Na última metade do século XX, nenhum acadêmico fez mais pelo entendimento profundo do mito do que o antropólogo francês Claude Lévi-Strauss. Em suas análises exaustivas dos mitos dos povos nativos das Américas do Norte e do Sul, Lévi-Strauss procurou mostrar como as narrativas visam a resolver contradições percebidas na experiência humana. Estas podem ser imediatas e sensoriais (tal como o conflito entre vida e morte, fome e saciação) ou extremamente abstratas (como o problema filosófico do Um e dos Muitos). Lévi-Strauss argumenta que os construtores de mitos buscam resolver toda sorte de contradições relacionando, ou tentando relacionar, um aspecto da vida ao seu oposto, numa cadeia de “oposições binárias” — por exemplo, juventude e envelhecimento, chuva e seca, macho e fêmea, humano e animal, cultura e natureza, vida e morte.

Na análise de Lévi-Strauss, um mito “tanto suscita questões quanto as responde”. Em suas interpretações de mais de 800 mitos, a maioria deles com diversas variantes, dos povos das Américas do Norte e do Sul, Lévi-Strauss mostrou minuciosamente como as “questões” colocadas pelos mitos são absorvidas por outros mitos em um processo de entendimento que incessantemente atravessa e reatravessa limites geográficos e tribais.

A teoria e o método de Lévi-Strauss têm sido aplicados com êxito aos mitos da Índia, da África,

da Austrália e da Oceania, assim como aos da antiga Grécia (incluindo uma análise pioneira do mito de Édipo pelo próprio Lévi-Strauss, em 1955). Mas ainda restam muitas questões. Uma via de pesquisa negligenciada por Lévi-Strauss em seu interesse por “oposições binárias” é a questão da estrutura narrativa, a maneira como episódios são reunidos para fazer uma “história”. Em sua análise de Édipo, Lévi-Strauss afirma que o ordenamento de tais episódios é um aspecto sem conseqüência para a compreensão do significado da narrativa. Mas será esse realmente o caso?

O trabalho do folclorista russo Vladimir Propp e de seus seguidores sugere, ao contrário, que a estrutura narrativa é de importância fundamental para o sentido de todas as histórias tradicionais, incluindo os “mitos”. Propp identificou um total de 31 episódios ou “funções” que constituem os blocos básicos de construção de todas as lendas populares russas: estas incluem Interdição, Violação da Interdição, Vilania, Partida do Local de Origem em Busca de Algo, Diálogo com Auxiliares Mágicos, Aparição do Vilão, Vôo, Perseguição e Libertação da Perseguição. Além disso, embora poucas das 100 histórias tradicionais analisadas por Propp contenham todas essas 31 “funções”, esses episódios que aparecem em qualquer lenda particular *sempre o fazem na mesma ordem*. O trabalho do folclorista americano Alan Dundes sobre histórias dos índios norte-americanos sugere que, também nesse caso, embora a lista de episódios básicos seja muito menor, eles ocorrem novamente em uma seqüência fixa. Resultados similares têm sido obtidos em pesquisa na África, onde Lee Haring, aluno de Dundes, identificou uma seqüência de seis episódios em uma história característica do povo camba do Quênia.

Mito e conto popular

Sobre a distinção entre “mito” e “conto popular”, os especialistas tendem não só a ficar divididos, mas surpreendentemente pouco elucidativos. Há consenso geral de que os dois modos de narrativa têm muito em comum: ambos são produtos comuns, o que significa que carecem de autores identificáveis, e existem em múltiplas versões. Mas qual é a diferença entre eles, se é que existe? Embora as duas formas se misturem de maneira complexa, uma abordagem é aplicar o rótulo “mito” a essas histórias anônimas que buscam explicar as origens do mundo, incluindo a sociedade e a cultura humana. Uma vez que esses são tópicos de preocupação humana universal, não nos surpreendemos ao descobrir que todo mundo pode reconhecer de



Artur e os trinta cavaleiros, ilustrados na Crônica medieval de Peter Langtoft.

MITO, HISTÓRIA E LITERATURA

Mito e história estão intrinsecamente entrelaçados nos registros documentais de civilizações letradas. Um exemplo famoso de mito histórico deliberadamente fabricado é a elaboração épica do poeta romano Virgílio, na *Enéida*, de uma história preexistente que liga a fundação do que veio a tornar-se o Império Romano com o exílio do troiano Enéias (ver pp. 172-173). Mitos da origem comumente têm sido usados de formas similares em diversas culturas para afirmar um senso de prestígio comunal.

No início da era moderna, a relativa facilidade com que o aventureiro espanhol Hernán Cortés destruiu o poderoso Império Asteca em 1521 é geralmente relacionada a um mito asteca contemporâneo que previa a chegada de estrangeiros brancos barbudos com atributos divinos. Comenta-se que existiam mitos semelhantes entre os incas da América do Sul que podem ter influenciado o colapso do Império Inca no século XVI.

Assim como o mito pode reforçar a história, a história também pode tornar-se parte da matéria-prima da imaginação mítica. Com frequência, a probabilidade é estirada a limites fabulosos. O cronista William de Newburgh (c. 1198) aponta que Geoffrey de Monmouth, em sua *History of the Kings of Britain*, faz o dedo mínimo do rei Artur mais grosso do que o pênis de Alexandre, o Grande. Fatos indisputáveis sobre o verdadeiro Artur são singularmente escassos, embora seja possível que ele fosse o líder a quem Nênio dá o crédito pela decisiva batalha de Monte Badon contra os saxões (c. 500 d.C.).

imediatamente um mito enquanto definido como tal, independentemente de quão distante ou estranha seja a cultura da qual ele emana.

Que tipo de condições sociais produzem o “mito” nesse sentido cósmico? Parece que tais histórias são mais proeminentes em sociedades pré-científicas com o tipo mais simples ou mais sofisticado de organização social. Por um lado, nós as encontramos em sociedades não estratificadas dependentes da caça e da coleta, que dentre todas as comunidades humanas são as mais intimamente dependentes da natureza. (Exemplos disso vêm dos povos caçadores-coletores das Américas do Norte e do Sul, Sudeste Asiático, Austrália e África, assim como dos esquimós.) Por outro lado, encontramos algumas das mitologias mais complexas em sociedades pré-científicas que se libertaram suficientemente da dependência de seu meio ambiente para desenvolver uma hierarquia que inclui um privilegiado sacerdócio intelectual. (Alguns exemplos provêm da antiga Índia, da Grécia, da China e do Japão e dos povos dogon, bambara e iorubá da África Ocidental, dos incas da América do Sul e dos povos maia e asteca da América Central, assim como dos povos celta e germânico do Norte Europeu.)

“Conto popular” é o produto de sociedades que se baseiam em agricultura e cuja complexidade se situa entre as comunidades simples de caçadores-coletores e os estados estruturados em classes. O conteúdo do conto popular caracteristicamente tem mais a ver com conflito e problemas sociais do que com as questões cósmicas tratadas no mito. (Os “contos populares” anônimos e oralmente transmitidos devem ser cuidadosamente diferenciados dos “contos de fadas”, criações literárias do romantismo do século XIX.)

O conto popular transmite uma mensagem social: por exemplo, pode enfatizar o conflito entre o empreendedorismo juvenil e a autoridade madura. Muitas vezes, porém, tais contos também portam “ecos” de fases anteriores de evolução social. Por exemplo, em contos populares eslavos (muitos dos quais surgiram bem antes do período em que os falantes de russo se tornaram um grupo étnico distinto, sete ou oito séculos atrás, e mesmo antes da primeira aparição dos eslavos no século V d.C.), a presença da ogra Baba Iaga pode refletir um culto à deusa associado à morte e aos infernos. Similarmente, mitos relativos a maçãs de ouro, também encontrados em lendas eslavas, podem estar ligados a algum culto solar há muito extinto e, muito possivelmente, a crenças ainda mais antigas relacionadas a jornadas aos infernos efetuadas pelo xamã tribal.

Antigas associações com xamanismo também podem ser encontradas com frequência nos contos populares da Rússia e de outros países europeus que falam da metamorfose de seres humanos em animais e vice-versa (como no caso do lobisomem).

Basicamente, pode-se dizer que contos populares são mitos domesticados: histórias construídas com base em elementos míticos, com o duplo propósito de entreter e apontar alguma moral sobre a sociedade humana.

A construção dos mitos

Uma vantagem da imersão moderna de antropólogos e folcloristas em estudos de campo é que não pensamos mais em mitos e contos populares, conforme era corrente no século XIX, como os equivalentes primitivos de textos impressos. Em vez disso, pesquisas nas muitas sociedades rurais e tribais pelo mundo nas quais mitos ainda estão “vivos” nos têm conscientizado sobre a natureza dinâmica e em constante mutação da narrativa oral. Em certo sentido, toda vez que um mito ou um conto popular é recontado, trata-se de uma nova criação. O momento de composição é a narração: um poema oral é composto não *para*, mas *em* apresentação.

Isso não significa que o poema, conto ou mito seja criado inteiro, saído do nada. Ele é feito a partir de um estoque de idéias e imagens, geradas em incontáveis apresentações anteriores que existem na memória do narrador, e também na memória de todos aqueles que não só ouvem, mas participam da apresentação, uma vez que a produção performática do mito e do conto popular é tipicamente o trabalho não só de um indivíduo, mas de um grupo inteiro.

A participação da “audiência” na construção da história toma a forma de perguntas e comentários que estimulam tanto a memória quanto a imaginação do contador de histórias. Isso é algo que passei a apreciar em sessões de narrativas de histórias das quais participei com um grupo do povo *fipa* no sudoeste da Tanzânia, na África Oriental.

Mito e lenda

E o que dizer da lenda, outro conceito frequentemente oposto a mito? Acadêmicos em geral concordam que uma “lenda” é uma história originalmente literária baseada numa figura ou evento supostamente histórico, uma história que contém elementos ou temas provenientes de uma narrativa mítica bem mais antiga transmitida pela tradição oral. Histórias lendárias são encontradas no mundo inteiro em culturas com antigas tradições literárias, tais como China, Japão, Índia, Mesopotâmia, Egito, Grécia, Roma e Bretanha celta. Um

exemplo da tradição celta da Irlanda é o épico nacional chamado *Táin Bó Cuailgne*, “O Reide do Gado de Cooley”, uma antiga obra-prima literária repleta de motivos míticos. Outro exemplo mais famoso ainda desse gênero é o ciclo das lendas arturianas, originado pelo erudito inglês do século XII Geoffrey de Monmouth e baseado nos feitos de Artur, um antigo líder dos britônicos nas guerras contra invasores saxões. As histórias do rei Artur e dos Cavaleiros da Távola Redonda, conforme se tornaram conhecidas em inglês, contêm muitas alusões à mitologia celta pré-histórica, a exemplo das visitas de Artur ao reino dos mortos em busca de um cálice mágico (o Santo Graal). Há inclusive sugestões de que a lenda do rei e de seu séquito de cavaleiros pode remontar a um tempo muito anterior à primeira aparição dos celtas na história: notavelmente histórias similares têm sido registradas nas tradições da antiga Cítia (atual Romênia) e nos relatos das façanhas de Jimmu Tenno, o mítico primeiro imperador do Japão (ver p. 122).

As três categorias — mito, conto popular e lenda — se sobrepõem e se fundem, como vimos: tanto o conto popular quanto a lenda podem ser baseados ou pontuados por elementos míticos, e este livro, embora se concentre no mito, não se desculpa por suas incursões em contos populares (especialmente os do Centro e Leste Europeu) e lendas (sobretudo as do Japão, Roma e regiões célticas).

O apelo duradouro do mito

Podemos agora voltar à questão levantada no início desta Apresentação: o que explica a atração que o mito continua exercendo?

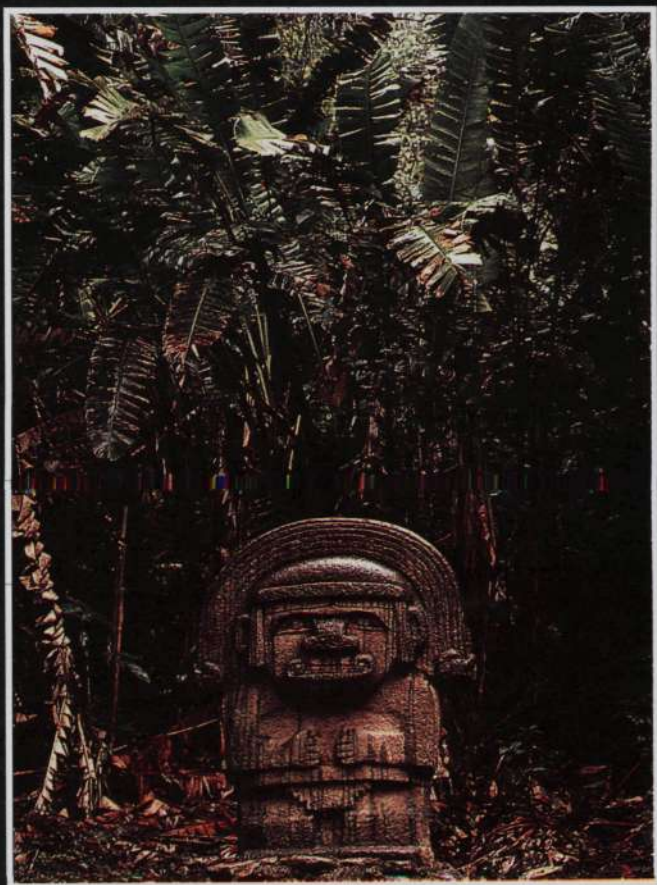
Um solo fértil para a construção de mitos é o tipo de sociedade de pequena escala na qual as pessoas são mais ou menos iguais e onde há pouca especialização ocupacional ou estrutura de classe. Tipicamente, a coisa mais próxima de um especialista encontrada numa sociedade como essa é o xamã, o especialista em explorar os mundos invisíveis acima e abaixo do domínio humano e em trazer desses reinos, para o benefício de todos, conheci-

mento e sabedoria. O trabalho do xamã se parece em alguns aspectos com o do cientista moderno, já que se baseia na acumulação de experiência obtida em primeira mão por meio de experimentos; é também, como aquele do sacerdote, preocupado com o domínio do espírito. Ainda assim, o xamã possui igualmente uma espécie de liberdade criativa que não é característica nem do cientista nem do sacerdote em nossa sociedade, mas pertence sobretudo ao artista. O mundo do mito se origina do talento científico e religioso do xamã, e seu aspecto mais conspícuo é o do *divertimento*.

Histórias de mudança de forma (um exemplo são as fábulas esquimós de homens que viraram ursos polares) exemplificam esse espírito brincalhão. À medida que as mitologias desenvolveram um elenco de atores divinos com funções especializadas, a transformação maliciosa tanto poderia tornar-se um traço de caráter generalizado (como com diversos membros do antigo panteão grego) como ficar especializada no papel do Astucioso — Coiote ou Corvo entre os índios norte-americanos, Loki entre as divindades nórdicas, Exu ou Elegba entre os povos da África Ocidental. Em outros pontos da África, o astucioso tem sido domesticado, a exemplo do artiloso personagem Hare do conto popular, uma figura que reaparece no Irmão Coelho da tradição oral negra americana.

A diversão criativa, eu sugeriria, é a essência da construção do mito. Embora se modifique e desenvolva incessantemente, o mito de alguma forma jamais perde contato com suas raízes na experiência xamânica tribal. Como essa experiência trata das interconexões entre todos os aspectos da vida — visíveis e invisíveis, terrestres e celestiais, humanos e animais, vegetais e minerais —, o mito só pode ser completamente abrangente, cósmico em seu alcance. Assim, o mito registra e transmite significado em seu senso mais profundo. Mas, vindo de uma tradição humana mundial que é absolutamente igualitária (não-hierárquica, não-autoritária), ele é um sentido que brinca com seu ouvinte ou leitor, em vez de se impor. Esse, eu lembraria, é o segredo de seu apelo universal e constante.

OS GRANDES TEMAS MITOLÓGICOS



CRIAÇÃO

As origens do mundo

INTENÇÃO DIVINA

Antes de o universo vir a ser, ele já existia como um pensamento na mente de Amma (Deus), a suprema divindade criadora, diz o povo dogon da África Ocidental. Eles atribuem o aparecimento de todas as coisas à intenção deliberada de Deus, e há uma implicação similar no mito hindu de Brahma imaginando o universo em meditação, seus pensamentos divinos assumindo depois forma material.

A idéia de Deus como artista supremo ocorre por todo o continente africano. Por exemplo, o povo *tiv* do norte da Nigéria, que também é muito conhecido por seu trabalho em madeira, pensa em Deus como o Carpinteiro, que “entalhou” o mundo de acordo com sua visão de um lugar perfeito.

Outros relatos são menos explícitos, e alguns parecem indicar que o início das coisas foi um acidente. Assim, nos mitos nórdicos da criação, o mundo começou com a mistura aparentemente fortuita de dois elementos opostos, fogo e gelo, dentro do grande abismo do caos chamado Ginnungagap.

Em primeiro lugar, o enigma de como o mundo veio a existir é um problema central para todas as mitologias. Às vezes, o início de todas as coisas é descrito como um vazio ou vácuo total, ou alternativamente como uma vastidão ilimitada de água, um ermo indiferenciado envolto em escuridão — uma idéia comum às narrativas míticas do Oriente Médio, dos povos *khoisan* do sul da África e de muitas tradições da América do Norte e do Sudeste Asiático. No entanto, a imagem da criação mais amplamente disseminada representa o universo primitivo na forma de um ovo, contendo a potencialidade de tudo em sua casca plenamente envolvente.

O padrão usual é que deve ocorrer algum tipo de ação que inicia um processo de mudança e desenvolvimento. Para o povo *dogon*, da África Ocidental, uma vibração desencadeada por Amma, o deus criador, rompeu os limites do ovo cósmico e libertou as divindades opostas da ordem e do caos. O ermo das águas descrito pelos *cheyennes* da América do Norte foi redimido por meio dos esforços da humilde gaivota aquática, que com seu bico salvou das profundezas um punhado de lama, o qual foi então transformado pelo Espírito de Tudo em terra seca. Uma história similar de pássaro prestativo, no caso a andorinha, na formação da primeira terra é contada nas ilhas do Sudeste Asiático. E no mito egípcio, o ato primordial da criação foi o surgimento de um outeiro com terra do abismo aquoso chamado Nun.

Dualidade

Em todas as mitologias, o sentido inicial da criação é o aparecimento da separação e da pluralidade no lugar da unicidade e da indiferenciação. Tipicamente, o primeiro estágio é a forma mais elementar de distinção — ou seja, a dualidade. Na história chinesa do ovo cósmico, depois que o antepassado divino Pan Gu havia crescido na casca por 18 mil anos, o ovo explodiu em duas partes, a metade clara formando os céus e a metade escura formando a terra. No mito maori da criação, o mundo começou quando os dois seres criadores, Rangí, o céu masculino, e Papa, a terra feminina, se separaram de seu abraço imóvel no vazio e assumiram posições opostas e complementares no cosmos. A noção ocorre também nas crenças do antigo México: a cria-

O tema do ovo cósmico primitivo está ilustrado nesta pintura em pedra encontrada na Ilha de Páscoa, no Pacífico Sul (Polinésia). A imagem aparentemente mostra uma figura composta do “homem-pássaro” segurando o ovo que contém o mundo.



ção começou quando Ometecuhtli, o autocriado Senhor da Dualidade, se separou em seus aspectos masculino e feminino como Ometeotl e Omecihuatl, os pais dos deuses. Uma variação interessante é o mito da criação do povo bambara, da África Ocidental, segundo o qual o ovo cósmico emitiu uma voz que então produziu seu próprio duplo de sexo oposto, assim trazendo à existência os gêmeos primordiais e pais divinos do mundo.

O mesmo tema de uma dualidade primeva também é encontrado em algumas versões da história grega da criação, na qual os primeiros deuses a aparecer foram Urano, o céu masculino, e Gaia, a terra feminina.

Vida a partir da morte

Em muitas tradições, a criação é ocasionada pela morte sacrificatória. No relato chinês, é o gigante cósmico Pan Gu que abre mão de sua vida para dar existência ao mundo. Exaurido pela longa tarefa de separar a terra e o céu, Pan Gu deita-se e morre. As diversas partes de seu imenso corpo transformam-se então nas características múltiplas dos céus e da paisagem.

Essa história lembra um hino védico da tradição indiana que conta como Purusha, um ser primordial, é sacrificado: as partes de seu corpo tornam-se então os muitos componentes do universo, incluindo deuses, o homem e os animais. Na África Saariana, o mundo originalmente foi feito com os numerosos segmentos da serpente cósmica sacrificada Minia, primeira criação de Deus — um evento ainda hoje comemorado na região com o sacrifício de animais. Há um drama cósmico similar no mito da Assíria-Babilônia quando o rei celestial Marduque mata a serpente Tiamat, o princípio feminino do caos, e divide seu enorme cadáver: com uma metade Marduque constrói a abóbada do céu; com a outra, a terra sólida. Na mitologia nórdica, os três deuses criadores matam o gigante bissexual primitivo Ymir, formando a terra com seu corpo, o mar com seu sangue e o céu com seu crânio.

Mundos cíclicos

Algumas mitologias formalizam a luta entre a ordem criativa e o caos destrutivo em termos de um ciclo perpétuo de criação e destruição, segundo o qual mundos são infinitamente trazidos à existência, destruídos e refeitos. Na América do Norte, a imaginação construtora de mitos do povo hopi retrata uma série de mundos, dos quais o primeiro foi destruído por fogo, o segundo por congelamento, o terceiro por dilúvio; atualmente estamos no quarto mundo, o qual também deve chegar logo ao fim. Esse esquema parece o dos astecas da América Central, cuja mitologia relata a sucessiva criação e destruição de cinco mundos, ocasionadas por conflitos entre os diversos descendentes divinos do Senhor da Dualidade. No entanto, de todos esses esquemas, talvez o mais elaborado filosoficamente seja o da Índia hindu. Este relata como o grande deus Vishnu, descansando nas espirais da serpente cósmica Ananta nas águas do caos, emite um lótus de seu umbigo e a flor se abre para revelar o deus criador Brahma. A partir da meditação de Brahma, o mundo é criado, durando uma imensa extensão de tempo antes de voltar a dissolver-se no caos, do qual um novo universo finalmente emerge exatamente da mesma maneira. Cada uma das quatro eras sucessivas dentro de um ciclo de mundo é inferior à anterior. O mito egípcio também prevê que o universo acabará por dissolver-se novamente no caos, seguido pelo início de um novo ciclo de criação.

A tradição greco-romana nada contém sobre a destruição do mundo, mas de fato descreve cinco eras sucessivas, cada uma associada a uma raça diferente de homens. Esse ciclo começa com a Era Áurea, quando os seres humanos gozavam de juventude eterna e eram livres de trabalhos penosos, e conclui com a presente era, a Idade do Ferro, a qual está fadada a terminar com a autodestruição da humanidade. Parece possível que a tradição celta das cinco invasões sucessivas da Irlanda seja uma versão do mito mediterrâneo das cinco eras.

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- Relatos da criação: pp. 38, 62, 90, 104, 112-3, 128-9, 194, 222, 237-8, 266-7, 280-81, 290-91, 302-3
 Ordem a partir do caos: 38, 70-1, 90-1, 104, 129, 194, 230, 266-7, 280-81
 O mar primitivo: 62, 70-71, 112, 222
 O ovo cósmico: 38, 39, 70, 90, 104, 266, 302
 A serpente cósmica: 62, 70, 72-3, 74, 199, 266, 277, 280, 302-3
 A dualidade primitiva: 112-3, 223, 237-8
 Criação a partir da destruição: 62, 70, 90, 194, 277, 290, 294
 Ciclos de criação: 41, 74, 85, 237-8
 Eras da humanidade: 131

ARQUITETURA CÓSMICA

A estrutura do universo

SOL E LUA

Nas Américas, um mito comum explica a relação entre um sol feminino e uma lua masculina como aquela de irmã e irmão que também são amantes ilícitos. Seus encontros incestuosos e clandestinos acontecem à noite, quando o sol desliza furtivamente para a cama de sua amante. Mas, sem conseguir enxergá-lo no escuro, ela pinta manchas escuras nas faces dele para que possa reconhecê-lo depois. Diz o mito que isso explica o rosto pálido da lua. Em outros mitos norte-americanos, o sol é masculino, tendo sido gerado a partir da cabeça decapitada de um homem, enquanto se acredita que a lua feminina seja a cabeça cortada de uma mulher.

Na África, diz-se que as mudanças cíclicas na forma aparente da Lua remontam a um tempo em que a Lua insensatamente começou a gabar-se de sua beleza, a qual dizia superar a do Sol. Com raiva, o Sol quebrou a Lua em pedacinhos. Desde então, a Lua ficou com medo do Sol e apenas raramente ousa mostrar-se inteira no céu.

No mito, o mundo visível da vida cotidiana sempre faz parte de um todo maior. A maioria das tradições descreve os componentes normalmente invisíveis do universo como um mundo acima, ou céu, que é a morada de seres superiores, deuses ou antepassados divinos; e um mundo abaixo, povoado pelos mortos e por espíritos subterrâneos.

Essa imagem é comum a diversas tradições indo-europeias, aos povos tribais da Ásia, da Oceania e das Américas e aos povos do Pólo Norte. Com frequência, os mundos de cima e de baixo são descritos como imagens refletidas ou réplicas do mundo do meio, onde vivem os seres humanos, cada qual com seu próprio céu e terra. Em muitas mitologias há um pilar central ou eixo que une os três mundos que constituem o cosmos. Às vezes esse eixo central toma a forma de uma Árvore do Mundo. A Árvore do Mundo mais conhecida é a Yggdrasil da tradição nórdica. Outros exemplos notáveis são aqueles do povo *ngaju dayak* de Kalemantan (Bornéu indonésio), dos povos maias da América Central e dos povos da região do Saara. A ideia também ocorre nas histórias da criação dos povos aborígenes das Américas do Norte e do Sul. Um conceito similar é a Árvore da Vida, que ocupa uma posição central na cabala, a tradição mística hebraica.

Versões mais complexas desse cosmos de três mundos descrevem sete, oito ou nove níveis dos mundos superior e inferior. Sete é o número dado na tradição indiana, e versões desse modelo cósmico são encontradas por todo o sul da Ásia. Uma tradição nórdica descreve nove mundos dispostos uns sobre os outros, entre os quais há um trânsito constante.



Esse disco solar dourado, de Trundholm, na Dinamarca, foi datado como sendo do século XIII a.C. Acredita-se que esteve ligado a um culto germânico do céu e da fertilidade sazonal. O motivo do carro de guerra do sol também ocorre na arte celta pré-histórica.



As quatro direções e os elementos

O universo mítico tem uma estrutura lateral e outra vertical. No mundo inteiro, tradições antigas descrevem as quatro quadraturas que correspondem aos pontos cardeais (leste, oeste, norte e sul) como as divisões fundamentais do espaço horizontal. A *mandala* tibetana (ver ilustração à direita) é uma representação pictórica da mesma idéia. Às vezes, uma outra “direção” — o centro ou “aqui” — é acrescentada, fazendo um todo de cinco partes, como na China, na Irlanda celta e nas Américas do Norte e Central. Ainda nessas tradições, o “centro” às vezes era pensado como abrangendo as duas direções verticais, “para cima” e “para baixo”, assim formando um universo com seis dimensões espaciais.

Na mitologia do leste do Mediterrâneo e das regiões norte e oeste africanas, pensava-se que o universo fosse constituído de quatro substâncias elementares: ar, fogo, terra e água. Na maioria das tradições do Saara e da África Ocidental, cada um dos quatro pontos cardeais é associado a um desses elementos: o leste com o fogo, o oeste com a água, o sul com o ar e o norte com a terra. As tradições do Mediterrâneo oriental, assim como aquelas dos dogon do Mali, na África Ocidental, dispõem os elementos de forma um tanto diferente, sendo o ar ligado ao leste e o fogo ao sul. Uma teoria dos elementos também faz parte da antiga cosmologia chinesa. Essa teoria nomeia cinco elementos (madeira, fogo, terra, metal e água), cada um associado a uma das cinco direções reconhecidas (“centro”, norte, sul, leste e oeste).

Os corpos celestiais

Os corpos celestiais comumente aparecem em mitos como seres vivos, variadamente divinos, humanos ou animais. Na maioria das vezes, o sol aparece como uma divindade masculina, como no antigo culto egípcio do rei-sol. No entanto, o sol também pode ser feminino (a deusa Amaterasu no Japão) e a lua, masculina (ver na página oposta). A lua masculina aparece em mitos do sul da África, onde ela é comumente descrita como o marido do planeta Vênus. Em outros lugares, o sol e a lua são parceiros conjugais ou, como em alguns mitos norte-americanos, irmão e irmã no papel de amantes incestuosos.

Certos agrupamentos de estrelas também são personalizados. No Hemisfério Sul, a constelação das Plêiades é considerada, nos mitos da América do Sul, do Sudeste Asiático e da Austrália, como um grupo de irmãs cujo aparecimento no céu noturno anuncia o início das chuvas. Em todo o sul da África, a constelação Órion é vista como um caçador com seu cachorro perseguindo um animal. Os gregos identificavam a constelação Ursa Maior com a ninfa Calisto, que Zeus colocou nos céus como uma urso, junto com seu filho Arcas, “o guardião da urso”. A parte dessa constelação que chamamos de Navio ou de Ursa Maior é conhecida pelos índios norte-americanos como o urso sagrado.

A casa como modelo cósmico

Em muitas partes do mundo, as casas ou locais de moradia são conscientemente modelados de acordo com uma imagem mitológica do universo. Isso é característico das culturas dos povos ilhéus do Sudeste Asiático. Tipicamente, o lado esquerdo da casa representa o mundo subterrâneo, e o lado direito, o mundo de cima ou o céu. Para o povo *ngaju dayak*, que reconhece as quatro “direções cósmicas”, o centro da casa representa a Árvore da Vida, o eixo vertical que une os três mundos. Entre os povos das florestas amazônicas da América do Sul, as casas são similarmente construídas conforme um modelo cósmico, e o mesmo se aplica às tendas redondas e mastros centrais das tribos nômades da Sibéria.

As casas do povo dogon do Mali são construídas para representar o deus criador Nommo em forma humana, mas as aldeias são quadradas, simbolizando a terra com suas quatro direções, ou ovas, para representar o céu e o ovo cósmico. Essas duas versões são sempre dispostas em pares, para denotar a geminação divina do Céu e da Terra.



O budismo tântrico (que foi erradicado de sua pátria indiana por invasores muçulmanos durante o século XIII, mas continuou forte no Tibete) usa um diagrama cósmico, a mandala, como foco para meditação. A mandala representa um palácio dos deuses. Classificado como “tranquilo” ou “irado”, o palácio é formado pela luz radiante de cinco cores ou por crânios de cujos orifícios saem fumaça preta, faíscas violentas e mau cheiro. Dentro dos quatro átrios da mandala devem ser realizados os ritos de pacificação (branco, no leste), enriquecimento (amarelo, no sul), controle (vermelho, no oeste) e destruição (verde, no norte). Dentro da área central do palácio, tão azul quanto o espaço mais profundo, são executados os ritos supremos de iluminação.

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- Relatos do cosmo: pp. 85, 108, 193-4, 208, 248, 268, 292-3
 A Árvore do Mundo: 108, 193, 208, 248
 O universo em camadas: 85, 108, 208, 218, 268, 292, 303
 Tempo e o calendário: 74, 85, 246-7, 258, 259
 Mitos do Sol: 46-7, 94-5, 111-17, 249, 253-4, 257, 258-9, 262, 292
 Mitos da Lua: 94-5, 114, 216, 257, 263, 304
 Mitos das estrelas: 47, 94-5, 242, 258-9
 A casa como modelo cósmico: 261, 294
 Viajando entre mundos: 60, 61, 93, 99, 113, 187, 208, 248, 292, 305

MITOS DA HUMANIDADE

Causas da vida e da morte

DEUS, O CERAMISTA

A imagem da feitura de cerâmica aparece frequentemente na mitologia africana da criação. Acreditando que Deus modela crianças no útero da mãe, as mulheres de Ruanda na idade de procriar têm o cuidado de deixar água pronta antes de se deitar, para que Deus possa usá-la para preparar a argila da qual são feitos os seres humanos. Os dincas do sul do Sudão dizem que Deus molda pessoas com barro, da mesma forma que panelas e brinquedos são feitos pelas pessoas.

O Sudeste Asiático tem uma história da criação que conta como Deus fez os primeiros humanos com terra e deu-lhes vida soprando dentro de sua moleira.

Surpreendentemente, muitas mitologias pelo mundo têm comparativamente pouco a dizer sobre a criação de seres humanos. A tradição hebraica representada no livro bíblico do Gênesis diz meramente que Deus “criou o homem à Sua própria imagem”. Segundo um mito grego, o primeiro homem foi criado do barro e a primeira mulher, da terra. Comumente, há um relato mais elaborado da criação cósmica do que das origens da humanidade.

Na América do Norte, um mito hopi descreve os primeiros seres humanos como formados de terra pela Mulher-Aranha, a divindade criadora. Na África, mitos geralmente falam do Criador fazendo humanos em algum lugar à parte, do qual depois eles são introduzidos no mundo. Algumas histórias relatam que eles caíram do céu no início dos tempos, enquanto os hererós do sudoeste da África dizem que as primeiras pessoas surgiram de uma “árvore da vida” no mundo subterrâneo. Outro motivo africano é a idéia de Deus fazendo um vaso do qual surgiram seres humanos posteriormente. A versão *azande* dessa história relata que os homens ficavam originalmente lacrados dentro de uma canoa, junto com o sol, a lua, as estrelas, a noite e o frio; o sol conseguiu derreter o laço e a humanidade então surgiu.

As origens do infortúnio

Independentemente de o mundo ter passado a existir por acidente ou desígnio, uma vez criado ele é visto em todas as mitologias como passível de mudança arbitrária. A causa de eventos imprevisíveis muitas vezes é imputada ao capricho de divindades aparentemente motivadas por emoções tão humanas quanto desejo sexual, raiva ou ciúme. No mito egípcio, o violento deus Seth criou devastação na terra assassinando seu irmão Osíris, de cuja alta reputação ele parecia ter ciúme. O rancor da deusa grega Éris (“disputa”), ofendida porque Zeus não a convidou para o casamento da ninfa do mar Tétis com o mortal Peleu, leva indiretamente à Guerra de Tróia. Na história da guerra, uma complicada série de eventos nos quais os protagonistas são seres divinos impelidos por motivos vis leva a grandes sofrimentos humanos e perda de vidas.

A mitologia grega passa uma mensagem semelhante em seu relato de como o mal, na forma de doença e morte, veio ao mundo originalmente. Mais uma vez, esse desastre para a humanidade é visto aqui como o resultado de uma longa luta entre seres sobrenaturais (nesse caso, Prometeu e Zeus). O mito também explica a criação da primeira mulher, Pandora, como um estratagema de Zeus para ficar quites na briga com Prometeu. Enviada com um jarro selado (ou “caixa”) ao irmão de Prometeu, Epimeteu, que a apresenta à sociedade humana, ela abre o jarro fatal por curiosidade, soltando no mundo seu calamitoso conteúdo de males, incluindo todo tipo de doenças; apenas a esperança permanece dentro do jarro. No decorrer desse mito, Prometeu aparece como o iniciador da civilização humana.

Incesto e morte

A introdução dos males por meio de Pandora tem eco em várias outras tradições mitológicas. O mito polinésio, por exemplo, liga a origem da morte com a criação da primeira mulher. Uma versão maori da história diz como Tane, deus das florestas e das árvores, moldou a primeira mulher com a areia da ilha Hawaiki. Ela deu-lhe uma filha chamada Hine Titama, ou Donzela da Aurora, com quem o deus também se casou. Mas Donzela da Aurora não sabia que Tane era seu pai. Ao descobrir esse fato chocante, ela fugiu para o mundo subterrâneo. Tane a seguiu até lá, mas Donzela da Aurora disse que ele havia “cor-



A ideia da primeira mulher como ramificação física do primeiro homem é vista na história bíblica em que Deus faz Eva com uma costela de Adão (uma variante é mostrada aqui numa ilustração medieval). Os muitos paralelos incluem um mito da região central africana que relata que a primeira mulher foi criada com o joelho esquerdo do primeiro homem.

tado a corda do mundo”, e desse tempo em diante ela ficaria no mundo subterrâneo e empurraria os filhos humanos de Tane para o reino da escuridão. Foi assim que a morte e a proibição do incesto chegaram à humanidade.

Uma história *shoshoni* da América do Norte descreve a origem da morte em uma discussão casual entre Lobo, a divindade criadora, e Coiote, o astucioso. Quando Lobo diz que qualquer um que morre pode ser trazido de volta à vida por meio do disparo de uma flecha sob eles, Coiote argumenta que, se todos vivessem, logo não haveria mais espaço na terra. Lobo entende o raciocínio e inventa que o filho de Coiote deveria ser o primeiro a morrer. Com sua própria lógica trabalhando contra ele, Coiote tem de aceitar que a perda não pode ser revertida.

A necessidade ecológica da morte (cujo advento é novamente associado a uma mulher) é transmitida em um mito inuíte (esquimó). Segundo essa história, por muito tempo não houve morte: as pessoas periodicamente rejuvenesciam. Mas a população acabou ficando perigosamente grande, ameaçando derrubar a terra e jogar todo mundo no mar. Então, uma mulher idosa, ao ver o perigo, usou palavras mágicas para convocar a morte e a guerra. O mundo então ficou aliviado e a catástrofe universal foi evitada.

As causas da enfermidade

Na filosofia médica do povo iorubá da Nigéria, que foi trazido à terra pelo deus Ifá, todas as pessoas têm em seu corpo os agentes causadores de doenças. Esses agentes são diversos tipos de “vermes”, e um certo número de cada tipo fica normalmente alojado em “bolsas” localizadas em diferentes partes do corpo. Dizem que sua presença é necessária para a manutenção da saúde: a doença ocorre somente quando os “vermes” se multiplicam excessivamente e explodem suas “bolsas”. Para evitar que isso aconteça, é preciso manter moderação ao comer, beber e fazer sexo. No outro lado da África, o povo mandari do sul do Sudão atribui as principais causas das doenças à invasão do corpo da pessoa afetada por espíritos, ou a alguma bruxaria feita por um inimigo. A enfermidade causada por um espírito do céu manifesta-se como dor na cabeça ou na parte superior do corpo. A cura é um sacrifício ritual para convencer os espíritos a se retirarem. Ideias similares de enfermidades causadas por invasão ou possessão por espíritos ocorrem no xamanismo nas regiões árticas, na América do Norte e em outros lugares.

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- Origens da humanidade: pp. 38, 40, 62, 74, 91, 104, 130-31, 195, 223, 229, 248-9, 254, 262-3, 267, 271, 280-81, 302-03, 305
 Origens da mulher: 223, 254, 262, 271
 Mitos da sexualidade: 133-5, 139, 143, 162-3, 173, 249, 263, 269, 271, 281, 290, 293, 294-5
 Alimento e lavoura: 62, 201, 225, 233, 244-5, 263, 277, 293, 297, 305, 307
 Origens do fogo: 131, 223, 225, 262-3, 297-304
 Origens do infortúnio: 81, 130, 299
 Origens da morte: 224, 269, 273, 282-3, 290, 294, 297, 299

SERES SOBRENATURAIS

Deus, espíritos e demônios

DEMÔNIOS E ESPÍRITOS AMBIVALENTES

Os seres malévolos nos mitos e no folclore são uma projeção dos medos mais profundos da humanidade. A gama de formas é enorme, abrangendo criaturas semi-humanas e não-humanas, dragões e monstros, gigantes e gigantas, demônios e anões alinhados contra os deuses em perpétua luta cósmica e figuras especializadas tais como o invisível *oni* do Japão, que assessora os deuses do mundo subterrâneo. No mito ocidental, seres espirituais geralmente são positivos ou negativos, mas em outras culturas há uma preponderância maior de seres ambivalentes ou neutros. No Islã, por exemplo, os *djinni* (gênios) tanto podem ser benevolentes como malevolentes: eles foram criados com fogo 2 mil anos antes da criação de Adão, o primeiro homem.



Lilith, a divindade demoníaca feminina do folclore hebraico, aparece como tendo sido derivada de um ser da Mesopotâmia de nome similar. Às vezes se diz que ela deu à luz descendentes demoníacos de Adão.

Em todas as mitologias, os principais atores do drama da criação cósmica começam como seres espirituais tão fundamentais ou tão inspiradores de temor respeitoso, ou ambos, que só são descritíveis como generalidades. Os índios norte-americanos referem-se ao Espírito de Tudo ou Grande Mistério (por exemplo, Wakan Tanka, a divindade suprema dos *lakota*). A divindade criadora hindu é Brahma, cujo nome significa O Absoluto. Diz-se que Amma, o deus criador original do mito dogon, quer dizer Aquele que Controla. *God* (Deus em inglês) é uma palavra de etimologia controversa, mas provavelmente deriva de um termo que significa O Adorado.

Destruidora e preservadora

Em muitas histórias da criação, o ser supremo abstrato e imaterial aparece com um complemento material e animado em forma de uma cobra gigantesca. Essa criatura sobrenatural, associada à água ou ao arco-íris ou a ambos em mitos da criação tão diversos quanto os da Austrália, Índia, Sudeste Asiático, Mesopotâmia, Egito, África, Escandinávia e Américas, simboliza o caos primitivo que também é fonte de toda a energia e materialidade. A serpente cósmica pode ser vista como a base da vida criada (como na Ásia, na Austrália e na África) ou a preservadora da criação (para o povo fon da África Ocidental, a serpente cósmica tem a tarefa eterna de manter o mundo inteiro); entretanto, ela também pode ser a destruidora definitiva da criação, como em mitos nórdicos e do Sudeste Asiático.

Seres compostos

Depois da serpente enorme, o próximo ator a aparecer na cena mitológica é com frequência outro ser gigantesco, embora dessa vez com características humanas reconhecíveis. Um exemplo é o deus criador chinês Pan Gu, que se tornou tão imenso que podia abranger a distância entre terra e céu. Outros membros antigos do panteão chinês aparecem como parcialmente animais e parcialmente humanos — por exemplo, o casal criador Fu Xi e Nü Gua pode ser retratado como entidades mistas humanas e serpentiformes.

Outro tema frequente na mitologia da criação original é a aparição de seres humanóides que combinam características masculinas e femininas. No Egito, a divindade criadora Aton é representada como andrógina. Um relato grego (órfico) da criação descreve um primeiro ser bissexual, Phanes. Nos mitos nórdicos da criação, o gigante primevo Ymir, que era tanto homem quanto mulher, foi formado pela união do fogo e do gelo no início dos tempos.

Especialização divina

À medida que o mundo toma forma por meio de atividades divinas, os seres que incorporam forças espirituais tendem a perder suas características monstruosas e, embora ainda mantenham poderes e status sobrenaturais, enquadram-se em categorias familiares como animal e humano, macho e fêmea.

Assim, na mitologia grega, após as primeiras revoltas cósmicas e a derrota dos titãs, os deuses e deusas do Olimpo levam vidas não totalmente distantes daquela dos seres humanos. Da mesma forma que humanos aristocráticos em sociedades civilizadas, eles assumem funções tão especializadas quanto protetores das artes e ofícios, do amor e da guerra. Essa atribuição de funções sociais para os deuses torna-se ainda mais enfática na mitologia romana, que, em grande extensão, é uma versão racionalizada da grega.

No mito nórdico, o período seguinte à morte do gigante andrógino Ymir registrou o aparecimento dos deuses da guerra, da música e dos ofícios e de



deusas da fertilidade. Na religião maia, a suprema divindade criadora Itzamna era protetora da escrita e da erudição, e Ix Chel, ou Senhora Arco-Íris, era a protetora divina da medicina, da tecelagem e do parto. Divindades com tais funções podem ser encontradas em uma ampla gama de culturas.

Em algumas delas, a especialização divina era mais uma questão de localidade que de função. No antigo Japão, toda região, aldeia e casa tinham seu espírito residente, com poderes que deviam ser respeitados. Além disso, características naturais incomuns, como pedras grandes ou de formatos estranhos, árvores antigas e fontes, também eram associadas a espíritos. Isso se aplica igualmente a grande parte da África, da Oceania e da Austrália, bem como ao Tibete e à Mongólia pré-budistas.

Um vasto número de deuses e, mais especialmente, de deusas está ligado à fertilidade, variando desde mães-terra generalizadas até figuras complexas como Tlaloc e seus paralelos femininos na América Central.

Senhores dos quatro quadrantes e dos três reinos

Seres sobrenaturais específicos também se encarregam de diferentes regiões do cosmo. Na China, a divindade criadora Fu Xi chegou a ser retratada como tendo quatro rostos, cada um supervisionando uma das quatro direções cósmicas (norte, sul, leste e oeste). Na América Central pré-hispânica, cada um dos quatro quadrantes do universo tinha seu próprio senhor espiritual: o leste era supervisionado pelo Tezcatlipoca Vermelho (ou Xipe Totec, o deus descomposto); o sul, por seu colega azul; o oeste, pelo senhor branco (ou Quetzalcoatl, a Serpente Emplumada); e o norte, pelo Tezcatlipoca Negro (Senhor do Céu Noturno). Há um arranjo paralelo na tradição hebraica que associa o arcanjo Rafael com o leste, Gabriel com o oeste, Miguel com o sul e Uriel com o norte.

A divisão tripartite do cosmo em regiões superior, média e inferior também demandou divindades específicas para assumir a responsabilidade por elas. No mito egípcio, Osíris foi soberano do mundo subterrâneo, Geb, da terra e a deusa Nut, do céu. Na antiga Grécia, o equivalente de Osíris era Hades; Pã, de chifres e cascos fendidos, reinava sobre a natureza selvagem; Zeus era o rei do céu, associado ao topo do Monte Olimpo.

Rama, o sétimo avatar do deus Vishnu na mitologia hindu, é retratado aqui em uma ilustração do épico do qual é o herói, o Ramayana (ver p. 77). A imagem mostra vários episódios em um só cenário. Rama aparece cuidando de uma fogueira (à esquerda da cabana) e com seu irmão Lakshmana (à direita), sentado diante de Sita, sua mulher. Um avatar (a palavra significa "descida") é a encarnação de uma divindade em forma humana ou animal para combater um mal específico no mundo. A noção cristã da encarnação de Deus como Cristo difere da ideia do avatar ao ser uma intervenção única na história terrena, em vez de um estágio em um ciclo do mundo.

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- Panteões: pp. 40-41, 70, 168-71, 178, 248-9, 256-7, 294
 O nascimento dos deuses: 38, 39, 64, 112-4, 128-9
 A morte dos deuses: 42, 61, 79, 195, 197, 296
 Deusas-mães: 50, 171, 186, 192
 Divindades da fertilidade: 58, 64-5, 67, 73, 142, 206, 244-5, 307
 Brigas dos deuses: 44-5, 66, 81, 84, 91-2, 129, 294
 Espíritos: 108, 201, 209, 210-3, 216-8, 226, 252-3, 260-1, 285, 286
 Demônios e monstros: 82-3, 121, 157, 160-1, 164, 209, 212-3, 306

DESASTRES CÓSMICOS

O fim do mundo

CICLOS DE DESTRUÇÃO

A maior ênfase sobre catástrofes globais provavelmente é encontrada na América Central. Segundo tradições astecas, o conflito constante entre as divindades associadas a cada um dos quatro quadrantes do universo acarretou uma série de cataclismos. A primeira era findou com o mundo sendo consumido por jaguares, a segunda foi destruída por um grande furacão, a terceira por incêndio e a quarta por inundação: estamos agora no quinto mundo, que está fadado a ser devastado por terremotos.

Outra versão desse mito contada pelo povo hopi diz que o primeiro mundo foi destruído como castigo pelas más ações humanas, por um incêndio voraz que veio do alto e de baixo. O segundo mundo terminou quando o globo terrestre tombou de seu eixo e tudo foi coberto por gelo. O terceiro mundo findou num dilúvio universal. O mundo atual é o quarto; seu destino dependerá de seus habitantes se comportarem ou não de acordo com os planos do Criador.

Às vezes, uma catástrofe global é vista no mito como uma punição merecida infligida pelos deuses devido à insensatez ou maldade da espécie humana. A história hebraica da Arca de Noé é uma versão familiar dessa idéia: Noé e sua mulher, com os animais que salvam, são os únicos sobreviventes de um grande dilúvio causado por Deus como punição pela pecaminosidade do mundo. A história ecoa um relato da Assíria-Babilônia (do qual ela provavelmente derivou) de uma inundação cósmica, com Utnapishtim como a figura de Noé que, após sua aventura, se torna imortal. No mito grego, Zeus envia uma grande inundação para punir a humanidade pelos malfeitos do titã Prometeu. Deucalião, filho de Prometeu, constrói uma arca e sobrevive com sua mulher Pirra para reconstituir a raça humana.

A mitologia indiana contém um eco do tema da “arca” do Oriente Médio. Manu, o primeiro homem, ganha a gratidão de um pequeno peixe que ele salva de ser comido por outros maiores. Posteriormente, o peixe, que atingira um tamanho enorme, avisa Manu sobre um iminente dilúvio cósmico e o orienta sobre como construir um navio e estocá-lo com “a semente de todas as coisas”. O peixe gigantesco então reboca a nave carregada até um destino seguro.

Em algumas histórias do Grande Dilúvio, o mundo que emerge da catástrofe acaba sendo melhor do que o anterior. Por exemplo, na cultura andina da América do Sul, o deus-sol, depois de enviar uma enchente devastadora para a terra, induz seu filho Manco Cápac e sua filha Mama Ocllo a ensinar as artes da civilização aos sobreviventes.

Uma versão do motivo da grande enchente contada pelo povo iao do sul da China enfoca um homem que prende o Deus-Trovão, responsável por uma inundação global. O cativo escapa e pede ajuda aos filhos do homem, um menino e uma menina, a quem recompensa dando-lhes um dente que cresce até virar uma enorme cabaça. Assim que o deus se encontra livre novamente, a enchente volta, logo cobrindo a terra inteira. O homem vai boiando até o céu em um barco especialmente construído e convence o Senhor do Céu a ordenar ao Deus-Trovão que pare com a inundação. Isso acontece tão rapidamente que o homem morre quando seu barco atinge o solo, ao passo que seus dois filhos sobrevivem dentro de sua cabaça. Esses são os únicos sobreviventes da enchente global. Eles se casam e a jovem dá à luz uma “bola de carne”. Eles cortam essa bola em pedaços e sobem a escada que leva ao céu. Uma rajada de vento leva os pedaços de carne aos quatro cantos da terra, onde eles se tornam pessoas e o mundo é repovoado.

O interesse dessa história para a mitologia comparativa é que ela reúne alguns dos maiores temas da criação do mundo inteiro. Uma vastidão ilimitada de água é uma das imagens mais comuns de um mundo em vias de existir. A cabaça enorme nos lembra o motivo amplamente recorrente do ovo cósmico, e o irmão e a irmã, dos pais primitivos. A árvore que os une evoca o *axis mundi*, ou Árvore da Vida, que em muitas mitologias une os três mundos. Por fim, a partição da “bola de carne” (que mais uma vez remonta à imagem do “ovo cósmico”) ecoa o sacrifício primeiro que em tantas culturas sinaliza a criação de um mundo reconhecível.

Os *chewongs* da floresta tropical da Malaia, que como outros povos do Sudeste Asiático endossam a idéia de um universo com múltiplas camadas, acreditam que de vez em quando seu próprio mundo, o qual chamam de Terra Sete, vira de cabeça para baixo, para que tudo o que está sobre ele seja submerso ou destruído. No entanto, por meio da força do deus criador Tohan, a nova superfície plana do que fora anteriormente o avesso da Terra

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- O Grande Dilúvio: pp. 63, 76, 91-3, 130, 280-1, 305
 Desastres cíclicos: 237-8
 Punição da humanidade: 63, 91-3, 130-1, 223
 A dádiva dos deuses: 128-9, 195
 Fogos cósmicos: 81, 92, 94-5



Sete é moldada na forma de montanhas, vales e planícies. Novas árvores são plantadas e novos humanos trazidos à existência.

A viravolta do mundo não é a única história de desastre cósmico relatada entre os *chewongs*. A catástrofe também pode ocorrer por meio de enchentes causadas quando alguém comete o pecado cardeal de rir dos animais. Essa má ação aborrece a Serpente Original, cuja morada fica debaixo do mundo humano, e o movimento irado dessa criatura faz com que as águas primitivas inundem os ofensores.

Punição por transgressão sexual

No norte da Austrália, um mito aborígene descreve uma inundaçãocatastrófica causada pelo erro de duas jovens irmãs de fazerem sexo com dois homens que pertenciam à mesma *moiety* (divisão de clã) que elas. Uma jibóia semi-humana chamada Yurlunggur engole as irmãs e desencadeia uma enchente que cobre a terra. Depois que as águas baixam, Yurlunggur regurgita as duas moças, junto com os dois filhos que geraram de suas uniões erradas. O lugar onde Yurlunggur parou torna-se o primeiro fundamento de iniciação masculina, em que os rapazes aprendem a distinguir entre as mulheres com as quais têm permissão para copular e se casar e as que são proibidas.

O tema da união sexual proibida também está ligado à catástrofe cósmica em um mito do povo *kuba* da África Central. Nessa história, Woot, o fundador da tribo, comete incesto com sua irmã Mweel e a abandona, fazendo com que uma escuridão sem fim desça sobre a terra. Mweel então envia mensageiros na forma dos pássaros da manhã a seu irmão, que por fim retorna e estabelece uma ordem social na qual homens trocam suas irmãs para casar em um sistema ordenado. O sol então se levanta novamente. (A catástrofe da retirada do sol também é encontrada em um mito japonês sobre uma luta entre duas divindades, o deus-tempestade Susano e a deusa-sol Amaterasu.)

Ilustração da Bíblia de Nuremberg de 1483, mostrando Noé e sua família com os animais na arca que os salvou do Grande Dilúvio. A importância da história do dilúvio tem sido relacionada com a situação da Babilônia entre dois rios poderosos, o Tigre e o Eufrates. Ambos estavam sujeitos a inundações desastrosas que cobriam uma vasta área.

HERÓIS E ASTUCIOSOS

Agentes de mudança

O TEMA DA INGENUIDADE

Combate por meio de logro é um tema de trapaça comum. Em uma lenda da Oceania, uma jovem coloca óleo de coco no tronco de uma bananeira para impedir um ogro de escalá-lo e apanhá-la. Imitando a voz da irmã dela, ele a apanha e a engole. A irmã então põe duas conchas de moluscos sob a língua e, toda vez que o ogro que mantinha a outra presa lhe dirige a palavra, ela responde palavra por palavra de um jeito zombeteiro. Com raiva, ele a captura e a engole também, mas era justamente isso que ela havia planejado. Usando as conchas, as duas irmãs perfuram a barriga do ogro e se libertam.



Este entalhe maori mostra Kupe, o herói da cultura ao qual o mito maori atribui a descoberta da Nova Zelândia.

As tradições mitológicas de todas as culturas apresentam figuras heróicas que realizam feitos extraordinários enquanto lançam as bases da sociedade humana. Em geral, embora não invariavelmente, esses “heróis da cultura” são machos, possuem habilidades sobrenaturais e podem, sem dúvida, ser deuses. No mito grego, por exemplo, o herói da cultura foi o titã Prometeu, que roubou o fogo do céu em benefício da espécie humana e foi barbaramente punido por Zeus por seu crime. Uma história típica da Oceania fala de um herói primordial chamado Sida, Sido, Sosom ou Souw que viajou pelas comunidades de Papua-Nova Guiné, ensinando as pessoas a falar, abastecendo os mares de peixes e fornecendo legumes para o cultivo. Relacionado ao herói da cultura há a figura do astucioso, encontrado no mundo todo, que tanto pode ser criativo (uma forma de herói da cultura) como subversivo. Travessos, dissimulados e gozadores, os astuciosos geralmente têm a capacidade de trocar de aparência, ora animal ora humana.

Outro tipo importante de herói é aquele representado em forma humana por Ulisses, cujas viagens épicas e encontros com seres sobrenaturais decididos a destruí-lo se tornaram um modelo de iniciativa viril, coragem e resistência em um mundo hostil. Em muitas histórias de heróis, o protagonista é ajudado por um protetor forte: Perseu é auxiliado por Atena, Teseu, por Posêidon. Figuras heróicas associadas à fundação ou à história original de uma tribo ou estado têm sido utilizadas para reforçar o senso de identidade coletiva, sendo exemplos notáveis Enéias, Beowulf, Cuchulain e Finn.

O roubo do fogo

Nas sociedades tribais das florestas amazônicas da América do Sul, um mito comum descreve que os primeiros seres humanos viviam sem fogo e comiam carne crua. Certo dia, um rapaz ou menino vê-se abandonado no alto de uma árvore em uma floresta. Ele é resgatado por um jaguar, que o leva à sua toca. Lá, o garoto vê fogo, sente o cheiro de carne cozida e come-a pela primeira vez. Então rouba um tição aceso do fogo e assim introduz o fogo e o cozimento na sociedade humana. Esse tema do fogo roubado como evento-chave no desenvolvimento da sociedade é amplamente disseminado em mitos.

Nas ilhas Gilbert, no oeste do Pacífico, a fonte do fogo é o próprio sol: o herói da cultura Bue engana o sol e assim traz o fogo para os humanos. Em outras partes da Oceania, atribui-se a Maui o roubo do fogo da raça humana para sua guardiã no mundo subterrâneo, a feiticeira Mahui Ike.

Astuciosos do bem e do mal

Na América do Norte, os heróis da cultura, como as primeiras divindades criadoras, são comumente representados em mitos como animais. Em uma história relatada pelo povo cherokee, alguns pássaros e cobras tentavam sem êxito obter o fogo que havia sido guardado pelos deuses no oco de uma figueira em uma ilha. Por fim, a Aranha-Aquática fêmea consegue obter um precioso tição aceso do fogo e o traz de volta para a humanidade. Outra história, do povo *lakota*, diz respeito a uma misteriosa heroína da cultura que introduz entre as pessoas o complexo simbolismo do cachimbo sagrado; em seguida, ela se transforma em um búfalo negro antes de desaparecer para sempre.

Na costa do Pacífico da América do Norte, o Corvo é apresentado como descobridor do fogo. Ele também é o astucioso que passa a perna nos inimigos da espécie humana, um papel desempenhado em outras partes do continente pelo coiote, pela lebre e pela aranha, e entre os povos das planícies por uma figura chamada O Velho Homem ou o Velho Coiote Homem. Esses

brincalhões cósmicos têm a importante tarefa de reivindicar o direito do espírito humano à liberdade. Eles atuam pelo direito da humanidade de assumir um papel divino de refazer o mundo, mesmo que a tentativa em nome da humanidade envolva uma tendência a erros ridículos e às vezes desastrosos.

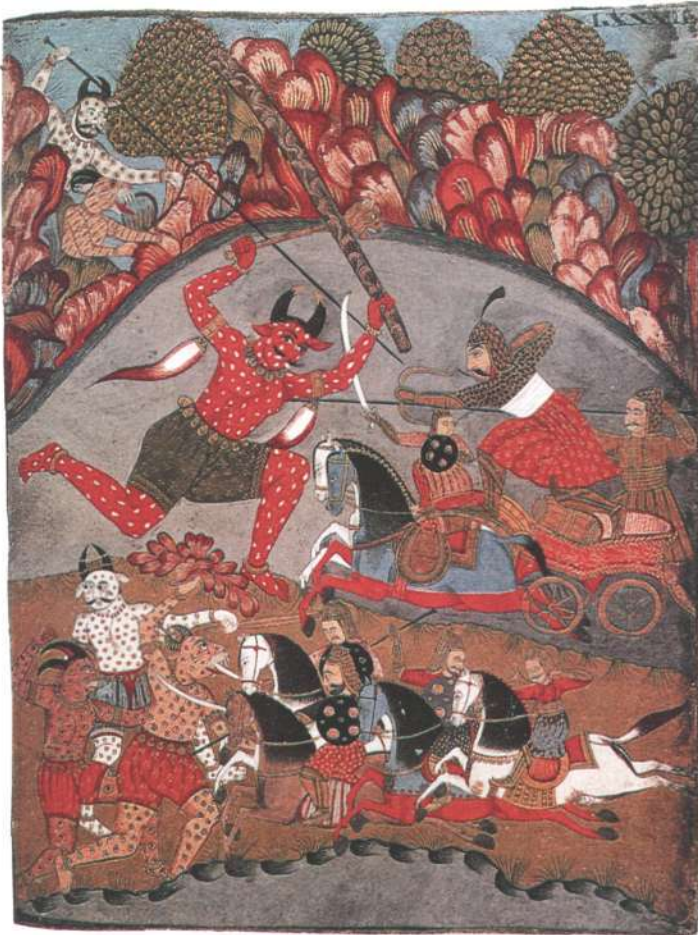
Esse potencial ambíguo do trapaceiro fica evidente em numerosos mitos da Oceania. Maui, por exemplo, fracassa quando tenta entrar nos domínios da deusa adormecida do mundo subterrâneo e ganhar controle sobre a morte: um pássaro que acompanha Maui em sua empreitada tem um acesso de riso diante da visão cômica, acordando a deusa, que decide matar o intruso.

Diferentemente desses transformistas e curingas cósmicos, os astuciosos animais personalizados do folclore africano (por exemplo, a lebre, a aranha e o cágado) com frequência fazem uso de suas aptidões inventivas, em geral com êxito, para incomodar e confundir os ricos e poderosos de suas sociedades imaginárias. Sua intenção é mais subverter a ordem social do que a cósmica.

Na África, a tarefa de subversão é mais conhecidamente cumprida pelo deus astucioso Exu (ou Elegba), o sucedâneo africano de Laki no mito nórdico (e com paralelo também no Japão, no transformista Kitsune). Exu é um brincalhão que adora frustrar a vontade tanto de deuses quanto de pessoas. No antigo panteão grego, o tipo é representado por Hermes, que é astucioso, mentiroso e ladrão. Como Exu, Hermes também era mensageiro dos deuses.

REFERÊNCIAS CRUZADAS

- Heróis da cultura: pp. 92, 131, 224-5, 254, 262-3, 267, 279, 284, 286, 290, 297, 304
 Astuciosos: 144-5, 249, 285, 297
 Guerreiros e aventureiros: 60, 85, 105, 106, 121, 122, 147, 148, 152-5, 156, 157-61, 180-5, 295
 Matadores de monstros: 66, 147, 149, 150-51, 156, 204-205
 Viajantes: 154-5, 160-61, 187
 Heróis de estado: 151, 172-3, 174-5, 180-5, 189
 Deuses como heróis: 106, 131
 Heróis espirituais: 54, 76-8, 85, 86-7, 96-7, 102-3, 107, 123, 180



Bhima combate o Rakshasa (demônio) Alambusba em um episódio do Mahabharata, o grande épico indiano. Grande homem forte entre os irmãos Pandava, Bhima é chamado de "filho do vento".

ANIMAIS E PLANTAS

Energia, transformação e afinidade

REFERÊNCIAS CRUZADAS

Mitos animais: pp. 216-7, 232, 276-7
 Animais e caçadores: 216-9, 232, 272
 Animais em mitos da criação: 38, 222, 237, 267, 280, 290, 302, 303
 Animais astuciosos: 227, 229, 276
 Ursos: 139, 218, 232
 Pássaros: 102, 135, 138, 192, 202, 208, 211, 217, 222, 225, 227, 284, 292
 Javalis: 184, 200
 Touros: 60, 67, 135, 162, 165, 182
 Gatos e leões: 50, 108
 Dragões: 204, 205, 208
 Cavalos: 67, 101, 159, 186, 194, 204, 209, 210
 Criaturas híbridas: 141, 147, 151, 164, 212, 303
 Jaguares: 236, 261, 263
 Macacos: 77, 104, 305
 Coelhos e lebres: 95, 118, 227, 276
 Salmão: 185
 Carneiro: 109
 Cobras e serpentes: 49, 62, 71, 72, 108, 138, 179, 199, 240-1, 277, 280-81, 299, 303
 Cágados e tartarugas: 93, 222, 303
 Lobos: 174, 182-3, 195

Criaturas de dimensões cósmicas figuram em mitos de todo o mundo. Comumente, certos pássaros simbolizam o mundo superior dos espíritos, ao passo que serpentes imensas representam a energia caótica contida no mundo subterrâneo. Na América do Norte, o impressionante Pássaro-Trovão, que no noroeste tem a fama de ser grande o suficiente para vencer baleias, vive em constante batalha pelo domínio da terra com as serpentes que moram na água. Outra idéia encontrada por toda a América do Norte é a da enorme tartaruga que carrega o mundo em seu casco, sendo ele uma imagem do universo tripartido: o casco superior representa o céu; o inferior, o mundo subterrâneo; e seu corpo, o reino médio da terra. A mesma imagem, às vezes apresentando um cágado, ocorre por todo o sul da Ásia e na China.

Um motivo extraordinariamente similar ao do Pássaro-Trovão contra as serpentes aquáticas permeia a mitologia do sul da África. Aqui o fabuloso Pássaro-Raio domina o céu, da mesma forma que a serpente cósmica, conhecida na África Central (e também na Austrália) como a Serpente do Arco-Íris, governa o mundo aquático subterrâneo. Uma escultura de pedra representando um poderoso pássaro de rapina com uma cobra enrolada em seus pés adorna a praça-forte de Grande Zimbábue, e o motivo também ocorre na arte do povo iorubá do oeste africano. Outro exemplo se encontra na mitologia do antigo Egito, onde, durante sua viagem noturna, o sol constantemente luta contra a serpente do caos Apep.

Criaturas das árvores

O reino vegetal inspira mitos com a imagem amplamente difundida da Árvore da Vida ou Árvore do Mundo, que tem suas raízes no mundo subterrâneo e seus galhos alcançando o céu. Essa idéia é resumida na Cinza do Mundo, conhecida como Igrdrasil, da tradição nórdica. Um aspecto interes-



No mito grego, o cavalo alado Pégaso nasceu do sangue da Medusa depois que Perseu lhe cortou a cabeça. Outro herói, Belerofonte, capturou Pégaso e tentou montar nele para ir até o céu. Belerofonte foi derrubado e Pégaso virou uma constelação. Na Antiguidade remota, o vôo de Pégaso era considerado uma imagem da alma imortal.

sante é que esse antigo símbolo nórdico incorpora a idéia da contraposição entre pássaro e cobra também encontrada nos mitos norte-americano e africano, pois essa árvore tem uma águia em seus galhos mais altos e uma serpente roendo suas raízes. Um esquilo sobe e desce por seu enorme tronco, levando mensagens entre os animais simbólicos das regiões superior e inferior do universo. Um exemplo do Sudeste Asiático de imagem similar é a *Árvore da Vida dos ngaju dayak* de Bornéu, com um calau aninhado em seus ramos mais altos e uma cobra-d'água enrolada embaixo.

Afinidade entre animais e humanos

Muitos sistemas de crenças afirmam de maneira exólcita a afinidade entre seres humanos e outras formas de vida. Tradições nativas americanas tipicamente conferem a animais um status igual ao dos humanos como filhos do pai Céu e da mãe Terra. Diz-se com frequência que nos tempos antigos pessoas e animais eram espiritualmente indistinguíveis, e prontamente assumiam as formas uns dos outros. Acredita-se que os antepassados de tribos da costa noroeste americana eram animais que, após chegar às praias, se transformaram em seres humanos. A idéia de animais como precursores e criadores de seres humanos também é encontrada na África. Segundo tradições *khoisan*, o primeiro ente vivo na terra foi o minúsculo louva-a-deus, que criou as primeiras raças de seres, incluindo a espécie humana. Um antigo mito egípcio descreve como o mundo passou a existir graças ao grito de uma garça, uma manifestação do deus-sol criador.

Diz-se na América Central que todo ser humano participa de uma coexistência mística com um animal "duplo" ou *nahual*, uma idéia também encontrada em partes da África Ocidental. Na América do Sul, famílias inteiras ou clãs compartilham similarmente uma identidade mística com certas espécies animais.

As tradições dos esquimós circumpolares, como aquelas dos nativos norte-americanos, descrevem um período inicial no qual todos os animais e humanos viviam na mesma comunidade, falando a mesma língua, frequentemente trocando de aparência e casando entre si. Entre todos os animais, o urso polar era considerado o mais próximo dos seres humanos, embora detectável em sua forma humana pelos dentes caninos exageradamente grandes e o imenso apetite por gordura.

Transformações

Metamorfose, o tema das narrativas em verso do poeta romano Ovídio, é um tema de fascinação universal que tem se infiltrado em todos os aspectos da moderna cultura popular. Entre muitos mitos do Sudeste Asiático que descrevem seres humanos virando animais e plantas há uma história dos povos da floresta da Malásia contando como o deus criador resolveu um problema de excesso de população transformando metade das pessoas em árvores.

A imaginação das modernas sociedades ocidentais ainda se aferra ao lobsomem, o qual figura no folclore de muitos povos. As histórias de lobsomem têm paralelo em uma tradição africana na qual alguns homens e mulheres têm a capacidade de se transformar em feras predatórias como leões, leopardos ou hienas. Poder semelhante é atribuído nas Américas do Sul e Central aos xamãs tribais, que têm a fama de se transformar em jaguares.

O casamento animal

Outro motivo recorrente é o do casamento animal. Nos contos populares gaelícos da Escócia, há histórias de homens e mulheres que na verdade são focas e casam-se com humanos, com frequência abandonando-os no devido tempo e voltando para o mar. Um mito bastante disseminado no sul da África é o do deus-boa que desposa uma mulher, às vezes arrastando-a com ele para sua morada no mundo aquático subterrâneo. Similarmente, há um mito nativo norte-americano de um jovem que se vê no reino dos cervos: ele transforma-se em cervo e desposa uma fêmea da espécie.

PLANTAS EM MITO E RELIGIÃO

Em muitas culturas, acredita-se que as árvores sejam uma conexão entre o céu e a terra e, às vezes, são consideradas como morada dos espíritos. As figuras sobrenaturais mais importantes associadas à vida das plantas, porém, são as divindades das plantas cultivadas, especialmente numerosas em mitos da América Central. Deuses do vinho, o que também liga a agricultura com o estado de arrebatamento, desempenham igualmente papel proeminente.

Em todo o Sudeste Asiático, a semeadura, o cultivo e a colheita de arroz são acompanhados de rituais em honra do "espírito" desse cereal de primeira necessidade. Muitos povos das regiões têm uma divindade do arroz, usualmente fêmea (a Mãe-Arroz). Os *lamet* que habitam as montanhas no norte do Laos estão entre as sociedades que reconhecem um "princípio vital", chamado *kpu*, que pertence apenas a seres humanos e à planta do arroz.

O parasítico sândalo e seus parentes próximos são usados em práticas religiosas em muitas partes do mundo oriental.



Esta estatueta de bronze indiana do século X retrata o jovem Krishna dançando na cabeça da serpente demoníaca Kaliya, mostrada com cinco cristas em torno de um pequeno torso humano. Serpentes desempenham papel importante nos mitos indianos.

CORPO E ALMA

Espírito e vida após a morte

REFERÊNCIAS CRUZADAS

Imortalidade: pp. 59, 60, 71, 95, 98-9, 105, 202, 272, 297, 305
 Caçadores de cabeças e canibalismo: 261, 263, 299
 Xamanismo: 102, 107, 108-9, 208, 214, 226, 260-3
 O mundo dos espíritos: 108, 252-3, 260-1
 Almas dos que partiram: 211-2, 212-3
 A vida após a morte: 55, 113, 146, 196
 Visitas ao mundo subterrâneo: 60, 61, 113, 160-1, 173, 197, 208, 249
 Ritos funerais: 55, 105, 200-1, 282-3

Esta máscara do Alasca provavelmente representa a viagem do xamã ao reino dos espíritos. O rosto no centro é a alma do xamã.



Em todos os lugares, a imaginação mitológica tende a ver o mundo visível da vida cotidiana como contendo, ou de alguma forma associado a, uma essência invisível que poderia ser chamada de “alma” ou “espírito”. No caso de objetos poderosos como o sol, a essência da alma ou do espírito é facilmente considerada como uma divindade especialmente potente. Similarmente atribuiu-se alma à lua, à terra e a características espetaculares da paisagem como montanhas, lagos ou mesmo árvores grandes.

Às vezes, a contrapartida do espírito invisível do mundo cotidiano é imaginada como um lugar à parte. Mitos melanésios com frequência apresentam eventos em um mundo especular localizado no nível subterrâneo. A tradição celta fala de um Outromundo, um local de magia, mistério e perigo no qual se pode entrar por meio de cavernas ou lagos e que às vezes se localiza no oeste. Apesar dos perigos impostos a mortais comuns que se aventurem por esse mundo oculto, ele é descrito como um lugar de felicidade infinita e juventude eterna.

A alma humana muitas vezes é imaginada como uma cópia normalmente invisível do corpo visível, sendo às vezes chamada de “sombra”. O folclore germânico faz menção frequente a esse misterioso “duplo”, ou *doppelgänger*, que tem o hábito desconcertante de se manifestar de repente, muitas vezes distante de sua contrapartida material. Por toda a África, supõe-se que feiticeiras infligem ferimento e morte atacando invisivelmente as almas ou sombras de suas vítimas, causando dano paralelo ao corpo físico.

A jornada da alma

Inúmeras tradições descrevem a jornada da alma humana após a morte como uma descida ao mundo subterrâneo, o reino dos mortos. Em muitas partes da África, acredita-se que as almas dos que partiram passem um certo tempo nesse mundo subterrâneo antes de resolver renascer no mundo superior da vida humana. Outras tradições falam da provação de um terrível julgamento que aguarda a alma recém-partida. No mito japonês, aqueles considerados culpados de pecados graves são mandados para uma das dezesseis regiões de um domínio infernal chamado Jigoku. Os mitos do antigo Egito pintam um quadro vívido da alma sendo examinada por 42 juizes na sala do trono de Osíris, senhor do mundo dos mortos. Aqueles que não conseguem provar que tiveram vidas virtuosas são devorados por um monstro; porém, as almas afortunadas que passam no teste quando seus corações ou consciências são pesados contra a pluma da deusa Maat, divindade da justiça e da verdade, juntam-se aos deuses em sua eterna batalha contra a serpente do caos, Apep.

A tradição grega situa o mundo subterrâneo além do grande rio denominado Oceano, que circunda o mundo, ou nas profundezas da terra. Para chegar ao domínio chamado Hades (que também era o nome de seu soberano divino, um irmão de Zeus), as almas recém-desencarnadas têm de ser transportadas de barco no rio Estígio por Caronte, o barqueiro do inferno. Lá chegando, como no Egito, as almas eram julgadas e então, conforme o caso, punidas ou recompensadas.

A jornada da alma muitas vezes é assegurada pelos vivos. Por exemplo, os mortos gregos e romanos recebiam não só dinheiro para a travessia de barco no Estígio, mas também confeitos para Cérbero, o aterrorizante cão de três cabeças que guardava a entrada de Hades.

Reencarnação

Em muitos sistemas míticos, alguma forma de rejuvenescimento seguia a estada da alma no reino dos mortos. Na África em geral, supõe-se que as

almas renascem no grupo familiar ou clã ao qual pertenciam na vida pregressa. Nas civilizações orientais influenciadas pela filosofia hindu e budista, comumente se acredita que o destino na reencarnação depende da conduta da pessoa em suas vidas passadas: os bons são recompensados com a encarnação em castas ou grupos sociais mais elevados; os maus vão para grupos de baixo status ou viram animais. Inversamente, afirma-se que animais especialmente virtuosos podem reencarnar como seres humanos.

Captura da alma

Entre os povos das florestas da América do Sul e das ilhas do Sudeste Asiático, acredita-se comumente que a alma reside na cabeça humana e que é possível capturar a alma de outra pessoa quando essa parte da anatomia é cortada e processada ritualmente. Daí o costume de caçar cabeças nessas regiões e a abundância de mitos sobre o assunto. O canibalismo na América do Sul pode ser similarmente agressivo, mas também pode ser usado como meio de absorver as qualidades espirituais vitais de parentes falecidos.

Xamãs e transformistas

Em sociedades tribais mundo afora, há especialistas reconhecidos na exploração do mundo invisível dos espíritos. Esses peritos, que geralmente usam suas descobertas para benefício de seus entes próximos, são chamados de “xamãs” — uma palavra derivada do povo *tungus* da Sibéria. Muitos mitos se originam de jornadas xamanísticas pelo mundo dos espíritos, durante as quais os xamãs tipicamente encontram e conversam com seres espirituais que, com frequência, estão em forma animal. Diz-se que o xamã sai do corpo quando está em estado de transe induzido por drogas psicotrópicas ou pelo som ritmado de um tambor ou chocalho. Xamãs no mundo todo contam histórias semelhantes sobre subir ou descer por um pilar místico ou eixo para explorar as regiões superiores e inferiores do cosmo. Muitas vezes esse pilar ou eixo é imaginado em forma de uma árvore que sai do mundo subterrâneo até o céu. Nesses reinos invisíveis acima e abaixo do mundo visível da vida diária, o xamã fica livre das limitações de tempo, espaço e identidade pessoal. Pode ainda assumir os atributos de poderosos animais: a águia ou o urso na América do Norte e no norte da Ásia, o jaguar nas Américas Central e do Sul, o leão e o leopardo na África.

Viagens oníricas

Muitos povos tribais acreditam que a alma humana sai temporariamente do corpo durante o estado onírico, vagando por outros mundos e encontrando outras almas, incluindo aquelas dos mortos. Essas viagens noturnas têm fornecido bastante material para a construção de mitos. Na América do Norte e no Sudeste Asiático, considera-se que essas viagens expõem a alma errante ao perigo da abdução por um feiticeiro ou espírito maligno; quando isso acontece, xamãs locais procuram recuperar a alma perdida.

Pós-vida

A geografia do paraíso varia muito de cultura para cultura. No mito japonês, Amer fica acima da terra, banhado por um rio calmo, que é a Via Láctea; em outros casos, o cenário lembra aquele da terra, embora numa escala ampliada. Valhala, morada celeste dos guerreiros nórdicos, era um enorme saguão com nada menos do que 540 portas. Todo dia, os guerreiros saíam do saguão armados e passavam a manhã combatendo entre si de forma prazerosa. No início da noite, voltavam para o grande saguão e se reanimavam com um banquete e taças de hidromel divino que lhes era servido pelas donzelas celestiais, as valquírias. Em algumas tradições, o reino celestial situa-se no mesmo plano que a terra. Um mito eslavo fala de uma terra bem-aventurada dos mortos localizada no leste, além do nascer do sol; já as ilhas celtas dos beneditos ficavam no oeste. Com frequência, uma perigosa viagem por água deve ser empreendida antes de o paraíso ser alcançado.



Osiris era rei do mundo dos mortos no antigo mito egípcio, e acreditava-se que os reis se tornavam Osiris quando morriam. Em certos cultos, acreditava-se que a imortalidade podia ser obtida seguindo esse deus. Ele é representado como uma mímia real com os braços cruzados, um cajado e um mangual.

OS VIVOS E OS MORTOS

Na crença celta, o mundo dos vivos fica mais próximo do mundo dos mortos durante as horas de escuridão. Uma pessoa nascida à noite poderia ver espectros e fantasmas. Na Irlanda rural, qualquer um que se aventure pela noite pode ver as “gentinhas” e encontrar seus próprios parentes mortos entre elas.

Os mortos podem perturbar os vivos em certas épocas específicas do ano. Na Escócia, o Halloween é tradicionalmente celebrado por meninos chamados *guysers*, que circulam com o rosto pintado de preto, representando os espíritos dos mortos e pedindo presentes.

Os budistas chineses celebram um Festival de Almas Errantes, que visa a aliviar o sofrimento dos mortos intranquilos.

CASAMENTO E AFINIDADE

Mitos da ordem social

REFERÊNCIAS CRUZADAS

A origem do casamento: pp. 271, 284
 Seres ancestrais: 210, 279, 280-1, 286
 Virtudes familiares: 101
 Reis divinos e sagrados: 52, 59, 60, 91,
 105, 106, 170, 270
 Mitos de linhagem: 172-3, 174, 210, 223,
 242, 253, 262, 269, 270-1, 303
 Incesto: 151, 272, 281, 284

Máscara iorubá, da Nigéria, usada em ocasiões cerimoniais. A máscara representa espíritos de antepassados, e acreditava-se que o celebrante que a usava para dançar numa exibição ritual ficava possuído pelos espíritos enquanto durasse a cerimônia. Tanto a máscara quanto seu portador se tornam os espíritos que eles invocam.



Os mitos freqüentemente se preocupam em validar distinções sociais fundamentais, tais como aquelas entre governantes e governados em sociedades com realeza hereditária; entre classes sociais ou castas; entre velhos e jovens; e entre homens e mulheres, particularmente no relacionamento marital.

Homem e mulher

Uma das principais tarefas do “herói da cultura” (ver p. 28) é estabelecer a ordem da sociedade. Na Austrália e na Papua-Nova Guiné, um dos empreendimentos do herói é estabelecer o ritual da iniciação masculina, que legitima o status social superior dos homens em relação às mulheres e define categorias de potenciais parceiros conjugais. Os mitos dessas regiões e da América do Sul costumam afirmar que originalmente as mulheres regiam a sociedade, mas perderam esse privilégio devido a alguma falta que teriam cometido.

A autoridade sobrenatural para o status social superior dos homens é um motivo comum em mitos da criação. Eva, no mito hebraico do Gênesis, e Pandora, na mitologia grega, eram vistas como responsáveis pelo descrédito de seu sexo. A história japonesa da criação sublinha a desigualdade inerente de cônjuges masculinos e femininos descrevendo as conseqüências infelizes da não-observância do princípio da precedência masculina. Quando Izanami, a integrante feminina do casal primitivo, presunçosamente saudou seu consorte Izanagi sem esperar humildemente que este se dirigisse primeiro a ela, o resultado foi o nascimento de uma primeira criança monstruosa, que eles abandonam no mar. Informado por adivinhação da causa de seu infortúnio, daí em diante o casal tratou de cumprir a regra da primazia masculina, sendo devidamente recompensado com uma bela prole.

Linhagem, classe social e realeza

Mitos de linhagem freqüentemente implicam uma hierarquia de status, refletida pela ordem na qual os antepassados de diferentes grupos ou de pessoas apareceram primeiro na terra. Nem sempre é o surgimento mais antigo, mas às vezes o mais recente, que reivindica a classe social mais elevada: por exemplo, no estado africano pré-colonial de Bunioro (atual Uganda), a dinastia real descendia das chegadas mais recentes ao país, embora a classe camponesa estivesse estabelecida havia muito tempo. Essa hierarquia é espelhada em um mito no qual o deus criador Ruhanga usa um teste astucioso para escolher uma classe social diferente para cada um de seus três filhos.

Previsivelmente, a realeza tende a ser validada, em culturas mundo afora, por alegações de pertencimento à mais prestigiosa de todas as genealogias possíveis: a descendência da própria divindade. Tradicionalmente, a linha imperial do Japão traçava sua linhagem regressivamente até a deusa-sol Amaterasu. A descendência solar também era parte do título para legitimidade reivindicado pelos reis polinésios do Havaí e pelos reis incas da América do Sul. Acredita-se que o rei divino do povo *shilluk* da África é uma encarnação de Nyikang, o primeiro rei *shilluk* e fundador da nação, que era filho de um deus celeste e de uma deusa dos rios.

Nos tempos antigos, os faraós do Egito asseveravam descender do casal divino Ísis e Osíris. Alguns imperadores romanos, a exemplo de Caio (Calígula), foram mais longe e afirmavam ser deuses por direito, e após a morte era comum os imperadores pré-cristãos serem declarados deuses e reverenciados. Dizia-se até que Enéias, o mítico herói troiano que foi reverenciado como fundador da cidade de Roma, seria filho da deusa Afrodite.

UMA MITOGRAFIA MUNDIAL



EGITO



O interior do espetacular templo construído pelo faraó egípcio Ramsés II (que reinou de 1279 a 1213 a.C.) em Abu-Simbel, na margem oeste do Nilo, cerca de 241 quilômetros a sudoeste de Philae.

O antigo Egito é visto como uma terra dominada por deuses, reis e sacerdotes. Seus templos são cobertos de imagens de deuses, e a religião assoma nos registros recuperados dos 3 000 anos de civilização egípcia. Mas, surpreendentemente, pouco se sabe sobre os mitos que incorporavam a compreensão de mundo dos egípcios. As narrativas só foram escritas depois de 2000 a.C., embora haja representações pictóricas e alusões bem mais antigas: por exemplo, reis da Segunda Dinastia (c. 2800 a.C.) representaram suas lutas em termos do conflito de Hórus e Seth (ver p. 44).

Os mitos eram menos significativos do que o culto aos deuses, conduzido em templos acessíveis apenas ao rei e a sacerdotes. Se o culto era realizado apropriadamente, a terra prosperava. O serviço divino

girava em torno do cuidado diário com as imagens de culto dos deuses em seus santuários. O povo local raramente participava dos cultos, exceto no papel de público para festivais, quando divindades “visitavam” umas às outras sendo carregadas em procissão ou num rio. Os primeiros templos eram descritos como simples estruturas perecíveis protegidas por cercas, mas cresceram em complexidade e número, à medida que seus deuses originalmente discretos se tornaram associados uns com os outros.

Os mitos tratavam das relações entre deuses. Nenhuma versão de uma história era vista como a correta, e o conteúdo podia ser adaptado conforme as circunstâncias. Assim, o papel de Seth (ver pp. 44-5) mudou na Baixa Época, quando ele se tornou inimigo dos deuses e foi ritualmente aniquilado.

ALTO E BAIXO EGITO

As duas regiões que compõem o Estado egípcio, Alto e Baixo Egito (ver mapa), foram cruciais para a vida política e a religião. O pensamento egípcio era fortemente dualista: não podia haver unidade verdadeira sem subdivisão, e o mundo antes da criação era o tempo "antes de existirem duas coisas". O país não tinha nome unificado e era chamado de "As Duas Terras". Cada um dos antigos deuses Hórus e Seth passou a ser associado a uma parte do país, Hórus governando o Baixo Egito e Seth, o Alto Egito. Nekhbet, a deusa-abutre de Nekheb, e Wadjet, a deusa-cobra de Buto, eram deusas protetoras do Egito e fortemente associadas à realeza. O Alto Egito, que incluía centros importantes como Tebas (ver abaixo), produziu a maior parte das provas remanescentes sobre os mitos, mas partes do Baixo Egito, como a região em torno de Mênfis, foram no mínimo igualmente importantes.

TABELA CRONOLÓGICA

As datas dos períodos e reinados anteriores a 664 a.C. são aproximadas.

Período de Formação:

3200-3000 a.C.

Período Dinástico Inicial:

3000-2550 a.C.

Antigo Império:

2550-2150 a.C.

Primeiro Período Intermediário:

2150-1980 a.C.

Médio Império:

1980-1640 a.C.

Segundo Período Intermediário:

1640-1520 a.C.

Novo Império:

1540-1070 a.C.

Terceiro Período Intermediário:

1070-664 a.C.

Baixa Época:

664-332 a.C.

Período Grego-Romano:

332 a.C.- 395 d.C.

TEBAS

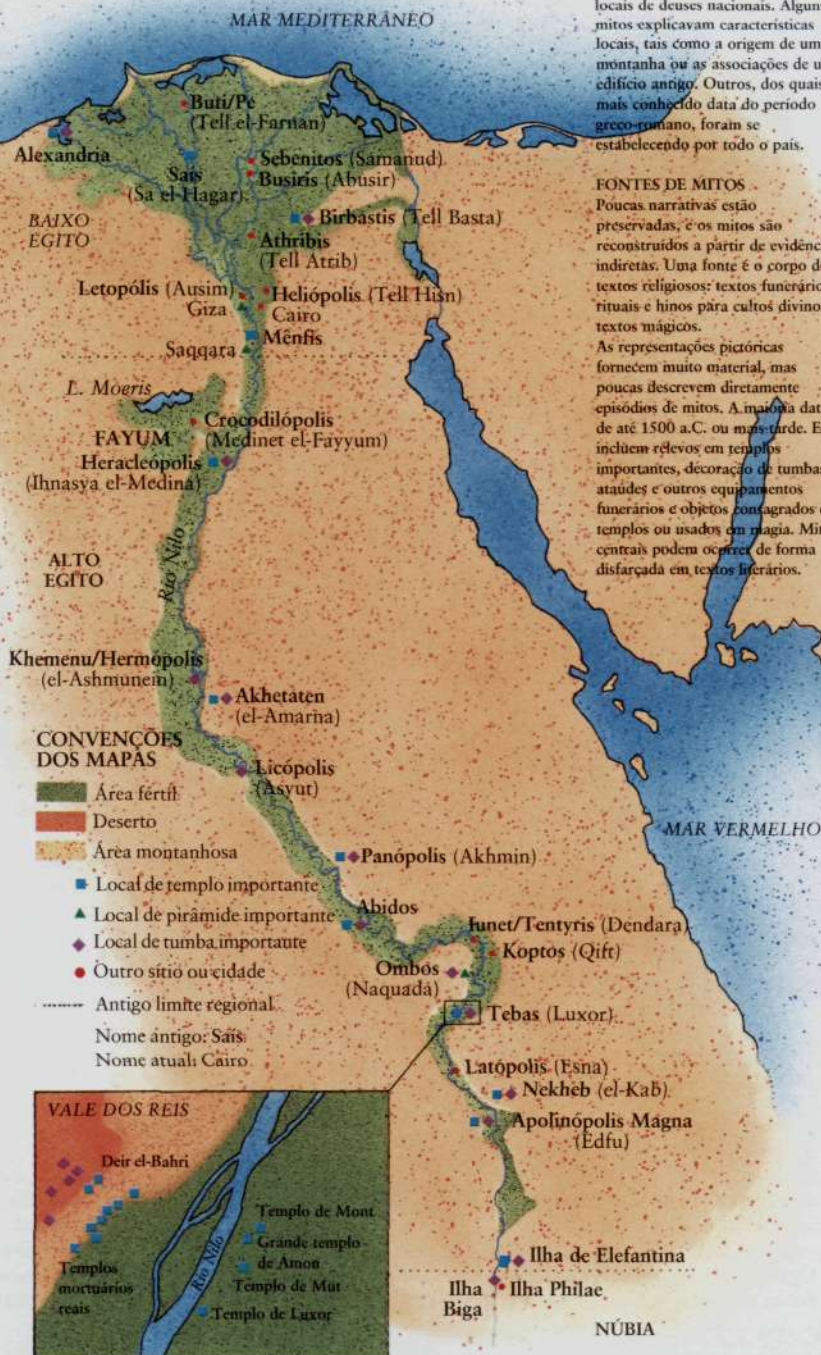
Tebas (à direita), atual Luxor, foi a capital por breve tempo (c. 2000 a.C. e c.1520-1450 a.C.). Principal centro religioso por mais de um milênio, sedia os maiores complexos de templos remanescentes do mundo antigo e as tumbas reais do Vale dos Reis. Seu deus principal, Amon (ver p. 39), pode ter-se originado em outro lugar e suplantou o deus-falcão Mont de Armant.

MITOS REGIONAIS

Muitas divindades eram importantes apenas em determinadas regiões ou variantes locais de deuses nacionais. Alguns mitos explicavam características locais, tais como a origem de uma montanha ou as associações de um edifício antigo. Outros, dos quais o mais conhecido data do período greco-romano, foram se estabelecendo por todo o país.

FONTES DE MITOS

Poucas narrativas estão preservadas, e os mitos são reconstruídos a partir de evidências indiretas. Uma fonte é o corpo de textos religiosos: textos funerários, rituais e hinos para cultos divinos e textos mágicos. As representações pictóricas fornecem muito material, mas poucas descrevem diretamente episódios de mitos. A maioria data de até 1500 a.C. ou mais tarde. Elas incluem relevos em templos importantes, decoração de tumbas, atafés e outros equipamentos funerários e objetos consagrados em templos ou usados em magia. Mitos centrais podem ocorrer de forma disfarçada em textos literários.



OS PRIMEIROS DEUSES

Ordem a partir do caos



O detalhe acima, extraído de um papiro do século XIII a.C., mostra o pássaro *Benú*, reverenciado em Heliópolis como a primeira divindade. Os gregos identificavam o pássaro *Benú* com a fênix, que a cada 500 anos se consumia em fogo e renascia rejuvenescida das cinzas.

Antes de os deuses passarem a existir, havia apenas um abismo escuro e aquoso chamado Nun, cujas energias caóticas continham as formas potenciais de todas as coisas vivas. O espírito do criador estava presente nessas águas primordiais, mas não havia lugar no qual pudesse tomar forma. As forças destrutivas do caos foram incorporadas pela grande serpente Apep ou Apófis.

O evento que marcou o início dos tempos foi o surgimento da primeira terra saída das águas do Nun. Esse outeiro primitivo proveu o local no qual a primeira divindade pôde vir a existir. Às vezes ela tomava a forma de um pássaro, um falcão, uma garça ou uma lavandisca amarela, que pousava no outeiro. Uma imagem alternativa da criação foi o lótus primevo, que se levantou das águas e se abriu para revelar um deus criança. A primeira divindade era equipada com vários poderes divinos, tais como Hu (“dom da palavra autorizada”), Sia (“percepção”) e Heka (“magia”). Usando esses poderes, ela criou ordem a partir do caos. Essa ordem divina era personificada por uma deusa, Maat, filha do deus-sol. A palavra Maat também significava justiça, verdade e harmonia. A ordem divina estava constantemente sob risco de voltar a se dissolver no caos do qual se formara.

A primeira divindade percebeu que estava sozinha e criou deuses e homens à sua própria imagem e um mundo para eles habitarem. Dizia-se que as divindades provinham do suor do deus-sol, e os seres humanos, de suas lágrimas. O poder da criação geralmente era ligado ao sol, mas várias divindades também são chamadas de criadoras. No templo do deus-sol em Heliópolis, o pássaro *Benú* (ver no alto, à esquerda) era considerado como a primeira divindade. Representado como uma garça, o pássaro reluzente era uma manifestação do deus-sol criador, e trouxe a primeira luz para a escuridão do caos. Quando pousou no outeiro primitivo, ele deu um grito que foi o primeiro som.

O Ogdoad

No antigo Egito, as forças do caos podiam ser personificadas como oito divindades, o Ogdoad.

O Ogdoad consistia em quatro casais, cada par de divindades representando um aspecto do estado primevo. Nun e Naunet eram o deus e a deusa das águas primitivas. Kek e Keket eram as divindades da escuridão. Amon e Amaunet encarnavam um poder invisível. Heh e Hehet eram o infinito. Às vezes, outros casais eram incluídos no Ogdoad, mas o número total de divindades era sempre oito. Elas eram ima-



Sete dos Ogdoad e o deus-sol *Rá-Harakhty* em forma de falcão. Papiro de c. 1350 a.C.

ginadas como cobras e sapos, criaturas do limo primitivo. No entanto, o Ogdoad às vezes é representado como babuínos saudando o primeiro nascer do sol (ver à esquerda).

O Ogdoad era adorado principalmente em um lugar chamado Khemenu (“Cidade dos Oito”) pelos egípcios e Hermópolis pelos gregos (ver mapa na p. 37), que alegavam ser esse o local da “Ilha da Chama”, onde o sol nasceu pela primeira vez. O Ogdoad juntou-se para formar o ovo cósmico do qual o deus-sol foi criado. Dizia-se que parte da casca do ovo cósmico fora enterrada dentro de um templo em Hermópolis.

Criadores divinos

Os egípcios possuíam quatro principais divindades criadoras, Amon-Rá, Aton, Khnum e Ptá, cada uma delas foco de um culto importante.

Amon-Rá. Integrante do Ogdoad, Amon era adorado como deus da fertilidade em Tebas, no Alto Egito. No segundo milênio a.C., Amon tornou-se deus nacional e seu nome foi fundido com aquele da suprema divindade solar, Rá, resultando em Amon-Rá, o poder oculto que fez os deuses. Uma forma ofídica de Amon foi o primeiro ser nas águas primitivas que fertilizaram o ovo cósmico formado pelos outros membros do Ogdoad. Em outro mito, Amon, em forma de ganso, botou o ovo cósmico que deu origem à vida.



Amon segurando os símbolos da vida e do poder, em plaqueta de bronze da Baixa Época.

Aton. Divindade criadora adorada em Heliópolis, surgiu pela primeira vez do caos primitivo em forma de uma serpente, mas geralmente era mostrada em forma humana. Como Rá-Aton, representava o sol do fim do dia que retornava ao útero de Nut para se renovar toda noite.

Como outras divindades criadoras, Aton representava uma totalidade que continha tanto o masculino quanto o feminino. Num mito antigo, Aton está sozinho no outeiro primevo, então toma o falo em sua mão e produz sêmen, do qual sai o primeiro casal divino, Shu e Tefenet (ver pp. 40-41).

Khnum. O principal centro de culto desse deus ficava no sul da ilha de Elefantina. Acreditava-se que Khnum controlava a cheia anual do Nilo e incorporava o poder revigorador dessa inundação. Seu animal sagrado era o carneiro, símbolo da virilidade, e ele era usualmente mostrado como um homem com cabeça de carneiro. Em seu templo em Esna, é descrito como “pai dos pais e mãe das mães”. Ele modelava deuses, humanos e animais de argila em seu torno de cerâmica e instilava o sopro da vida em seus corpos.

Ptá. Reverenciado em Mênfis, era o deus dos ofícios, e dizia-se que modelava os deuses e reis a partir de metais preciosos. Força intelectual por trás da criação, ele criava todos os outros deuses pensando neles em seu coração e falando seus nomes em voz alta.

Estatueta de bronze da Baixa Época do deus Ptá, o divino criador-artífice.



A MÃO DE ATON

O mito de Aton às vezes era reinterpretado para que a criação começasse com a união sexual de um deus e uma deusa. A parceira era identificada com a Mão de Aton. Das diversas deusas que podem ser chamadas de “A Mão”, as mais importantes foram Hator e Neith (ver pp. 50-51). A cabeça de faiança (acima) combina atributos de Hator e Nut, outras deusas que personificam o poder criativo feminino.



O ENNEAD

Os Nove Deuses de Heliópolis



Estatueta de faiança da deusa Nut em forma de porca, c. 600 a.C. Às vezes se afirmava que Nut queria devorar sua prole, da mesma forma que uma porca come sua ninhada.

O relato egípcio mais detalhado da criação diz respeito às divindades conhecidas como os Nove Deuses de Heliópolis ou o Ennead (do grego *ennea*, nove). O primeiro deles foi Rá-Aton, que passou a existir no outeiro primitivo e planejou a multiplicidade da criação em seu coração. Ele fez a primeira divisão entre macho e fêmea quando colocou o próprio sêmen na boca e desovou ou espirrou Shu, o deus do ar, e Tefnut, a deusa da umidade. Eles exploravam o escuro Nun e se perderam de Rá-Aton, que enviou sua divina Olho, uma força ígnea considerada como a filha do deus-sol, para procurá-los. A deusa retornou com Shu e Tefnut, e os primeiros seres humanos foram formados com as lágrimas derramadas por Rá-Aton ao reencontrar seus filhos.

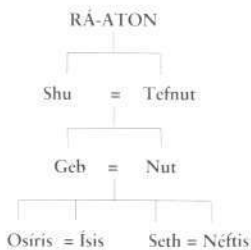
Da união sexual de Shu e Tefnut resultaram Geb, o deus da terra, e Nut, a deusa do céu. Estes dois abraçavam-se tão estreitamente que não havia espaço para coisa alguma existir entre eles. Geb engravidou Nut, mas era impossível para ela ter filhos. Por fim, o pai deles, Shu, separou Geb e Nut. Com a ajuda de oito seres conhecidos como os deuses Heh, Shu ergueu a deusa do céu bem acima da terra, para abrir espaço para a circulação de ar e as criaturas vivas poderem respirar. Pensava-se que havia um segundo céu abaixo da terra.

As águas primordiais continuavam a circundar o cosmo da terra e do céu. Às vezes, a deusa do céu tomava a forma de uma mulher nua debruçada sobre a terra (ver ilustração no lado oposto), e outras vezes a forma de uma vaca adornada com estrelas. Diziam que ela engolia o sol todas as noites, e às vezes era acusada de querer engolir todos os seus filhos. Nessas situações, Nut era representada como uma porca, criatura notória por comer os próprios filhotes.

Os filhos de Nut eram dois pares de gêmeos, Osíris e Ísis, e Seth e Néftis (ver pp. 42-45). Dizia-se que Osíris e Ísis haviam se apaixonado ainda no útero, mas Néftis desprezava seu irmão Seth. Como filho mais velho de Geb e Nut, Osíris estava destinado a governar o Egito.

Árvore genealógica do Ennead

(= ligado a)





Nesta ilustração em papiro de c. 1100 a.C., Shu, o deus do ar, separa seus filhos Geb, o deus da terra, e Nut, a deusa do céu. A barca solar, em que o sol cruza os céus, é mostrada acima do corpo estrelado de Nut.

Rá é a punição da espécie humana

Um texto inscrito em um dos santuários dourados da tumba do rei Tutancâmon (que governou de c. 1336 a.C. a 1327 a.C.), e que também aparece nas paredes de tumbas reais posteriores, fala de um tempo em que Rá, o deus-sol criador, vivia na terra como soberano de deuses e pessoas.

À medida que o deus-sol envelhecia, seres humanos começaram a tramar contra ele. Ao ver isso, Rá convocou sua divina Olho, na forma da deusa Hator. Ele também mandou chamar Shu, Tefnut, Geb, Nut e os oito deuses primevos do Ogdoad (ver p. 38). Rá pediu conselho a Nun, o mais velho desses deuses primitivos, sobre o que fazer com as pessoas rebeldes. Nun e os outros deuses aconselharam o deus-sol a mandar sua divina Olho para destruir a espécie humana. Rá concordou, e a deusa Olho foi transformada de Hator em Secmet, a leoa furiosa (ver p. 50), matando algumas das pessoas e andando sobre o seu sangue.

Rá decidiu poupar o restante da humanidade. A fim de distrair Secmet de sua orgia assassina, ele ordenou ao alto sacerdote de seu templo em Heliópolis que fizesse 7.000 jarros de cerveja e a tingisse de vermelho. Assim que isso foi providenciado, a cerveja foi derramada no chão para que parecesse um lago de sangue. A deusa Olho viu o lago e seu reflexo nele. Então lambeu a cerveja tingida e ficou tão embriagada que es-

queceu seu intento de assassinar o restante da espécie humana. A deusa Olho foi transformada novamente da selvagem Secmet na linda Hator, mas, embora agora a humanidade estivesse a salvo da fúria da deusa-leoa, praga e morte haviam passado a existir.

Rá sentiu-se tão farto e triste que desejou acabar com a criação e voltar para o abismo das águas. Nun ordenou a Shu e Nut que ajudassem a proteger o deus-sol. A deusa do céu tornou-se uma vaca e carregou Rá até o firmamento, onde ele criou as estrelas e os campos do paraíso. Nut começou a tremer por estar tão alto acima da terra, mas Shu e os oito deuses Heh a ampararam.

Todo dia o deus-sol circulava pelo céu e toda noite entrava no mundo subterrâneo. Quando ele fazia isso, a humanidade ficava apavorada com a escuridão da noite, então Rá resolveu fazer a lua, para iluminar o céu em sua ausência, e designou o deus-lua Thot como seu representante. Rá alertou o deus-terra, Geb, sobre os poderes mágicos das serpentes do caos e escolheu Osíris para governar a humanidade.

Esse cosmo não iria durar para sempre, acreditavam os egípcios. Chegaria um tempo em que o criador ficaria tão cansado que ele e todas as suas obras voltariam a se dissolver no caos. Então o ciclo da criação recomeçaria.

OSÍRIS

Defensor da ordem



Este pequeno conjunto de ouro (c. 850 a.C.) mostra Osiris, ladeado por Ísis e seu filho Hórus. Após sua morte, Osiris governou o mundo subterrâneo (Duat). Visto em épocas anteriores como o rei de um reino de demônios, tornou-se o juiz que acolhia os mortos virtuosos no paraíso.

Osiris tornou-se o primeiro rei, tendo por consorte sua irmã Ísis (ver árvore genealógica, p. 40). Ele era reverenciado como o deus da agricultura que ensinou à humanidade os segredos do cultivo e da civilização. Seu reinado foi ameaçado pelas forças do caos, nisso incluindo seu irmão, Seth. Um mito diz que a disputa só entrou na criação quando Seth surgiu violentamente, rompendo o útero de sua mãe.

A morte do bom deus Osiris foi um dos principais eventos do mito egípcio, mas a história raramente foi descrita em detalhes. Dois estágios do episódio são mencionados: seu assassinato e seu esquartejamento. Os primeiros relatos dizem que Osiris foi derrubado por seu irmão Seth na margem do rio em Nedyet, local místico às vezes identificado com parte de Abidos, o sítio sagrado onde os mistérios de Osiris eram celebrados. Versões posteriores do mito afirmam que Osiris foi afogado no Nilo, e Seth é apontado como o assassino. Dizem que ele tomou a forma de um crocodilo ou de um hipopótamo para atacar seu irmão, embora em uma das versões ele se transforme em touro e esmague Osiris até a morte. A pata dianteira que esmagou Osiris depois foi cortada pelo deus Hórus e atirada ao céu, onde se tornou parte da constelação que chamamos de a Grande Ursa. Outra tradição afirma que Seth virou um inseto pequeno e deu uma mordida fatal no pé de Osiris.

Ísis procurava seu marido e usou seus poderes mágicos para evitar ou reverter a decomposição de seu cadáver. Ela convocou o deus-chacal Anúbis, que embalsamou e enfaixou o corpo de Osiris, o que fez dele a primeira múmia. Em versões posteriores do mito, Seth encontrou o divino corpo de Osiris e rasgou-o em pedaços; dizem que esses pedaços foram enterrados em locais por todo o Egito: a cabeça em Abidos, o coração em Athribis, uma perna na ilha de Biga, e assim por diante. O desmembramento de Osiris era comparado ao corte e debulha anuais do trigo e da cevada. Acreditava-se que Osiris iria levantar-se novamente com o crescimento das novas plantações.

A deusa do luto

Ísis e sua irmã Néftis, a consorte de Seth, velaram o corpo de seu irmão Osiris em forma de pequenos gaviões. Nos funerais havia o costume de duas mulheres desempenharem os papéis de Ísis e Néftis e se lamentarem sobre o cadáver mumificado.

Néftis amava Osiris, e uma tradição posterior, inclusive, fez do deus Anúbis seu filho. As duas deusas choravam e se lamentavam sobre Osiris, implorando para que seu espírito retornasse para elas. Em um



relato, Ísis admite: “Enquanto eu puder enxergar, ainda chamarei por você, clamando aos céus. Você não vem para mim, embora eu seja sua irmã, a quem você amava na terra”.

Osiris, o deus criador Ptá e um deus funerário, Sokar, são mostrados neste papiro de c. 1100 a.C. como uma única divindade. Ísis e Néftis protegem seu trono. A pele de animal pendurada numa haste é um dos emblemas de Anúbis, o deus do embalsamamento.

Ísis

A viúva devotada

Desde tempos remotos, Ísis, consorte de Osíris, desempenhou papel importante nos mitos. Recuperou o corpo de seu marido e usou seus poderes mágicos para ressuscitar Osíris por tempo suficiente para conceber um filho dele: pairando em forma de um pequeno gavião, ela aticou o sopro da vida nele com suas asas. Em outra versão da história, Ísis foi engravidada pelo fogo divino.

Ao saber que estava grávida, Ísis fugiu para os pântanos do delta do Nilo para se esconder de seu irmão Seth que, sabia ela, tentaria maltratar ou até matar seu filho. Ísis pariu um filho divino, Hórus, em Chemmis, perto de Buto. Lá ela o criou, protegida por divindades, tais como a deusa-escorpião Selqet, e esperou Hórus crescer o suficiente para vingar seu pai.

O culto de Ísis gradualmente se disseminou além das fronteiras do Egito. No fim do século I ou início do século II d.C., o escritor grego Plutarco produziu uma versão da história de Ísis e Osíris na qual Osíris era um rei do Egito que viajou pelo mundo ensinando as técnicas da agricultura e dos ofícios para toda a humanidade. Seth, com ciúme do irmão, conspirou com seus seguidores para usurpar-lhe o trono. Ele tinha um belo caixão feito com as medidas de Osíris e anunciou em um banquete que o caixão pintado seria dado à pessoa que coubesse perfeitamente dentro dele. Osíris deitou-se no caixão e viu que lhe servia. Seth e os outros conspiradores fecharam a tampa e a vedaram com chumbo derretido. Então o ataúde foi atirado no Nilo e seguiu boiando até o Mediterrâneo, chegando à costa do Líbano (ver abaixo). Ísis recuperou o ataúde e levou-o de volta para o Egito. Ela só o deixou quando foi visitar Hórus em Buto. Certa noite, enquanto Ísis estava fora, Seth saiu procurando pelo Delta e acabou encontrando o ataúde. Ele o abriu, cortou o corpo de Osíris em catorze pedaços e os espalhou por todo o Egito. Ísis enterrou todos os pedaços que achou, mas o falo não pôde ser recuperado porque fora comido por um peixe. Plutarco alega ser essa a razão principal pela qual os sacerdotes egípcios não comiam peixe.

Ísis amamenta seu filho Hórus: estatueta votiva de ouro e bronze da Baixa Época.



Ísis no Líbano

O escritor grego Plutarco escreveu uma versão da história de Osíris e Ísis em c. 100 d.C. Segundo esse relato, quando soube da traição de Seth e do assassinato de Osíris, Ísis procurou o corpo de seu marido por toda parte. Viajou até Biblos, no Líbano, depois de ouvir um boato de que Osíris poderia estar lá.

O ataúde havia sido arrastado até a costa em Biblos e ficara preso nas raízes de uma pequena árvore. Essa árvore ficou tão alta e bela que foi derrubada para fazer um pilar no palácio real da cidade. Ísis foi ao palácio e ficou chorando em um pátio. Ela impressionou as criadas reais trançando-lhes o cabelo e vaporizando perfume na pele delas, e a rainha de Biblos

nomeou a deusa para cuidar de seu filho mais novo. Ísis amamentava o príncipe dando-lhe seu dedo, em vez do seio. Apegando-se ao menino, ela resolveu dar-lhe vida eterna, então o colocou numa fogueira que queimaria sua mortalidade.

Assim que o príncipe foi posto no fogo, Ísis transformou-se em uma andorinha e ficou voando ao redor do pilar feito da árvore. A rainha de Biblos ouviu seus lamentos e entrou no recinto. Ao ver seu filho queimando rapidamente, gritou, interrompendo o encanto antes de a magia ser concluída. Ísis revelou então sua identidade e pediu que o pilar fosse partido. Quando o caixão de Osíris ficou exposto, Ísis deu um grito de desgosto tão terrível que matou o príncipe infante.

HÓRUS E SETH

A luta pelo trono de Osíris

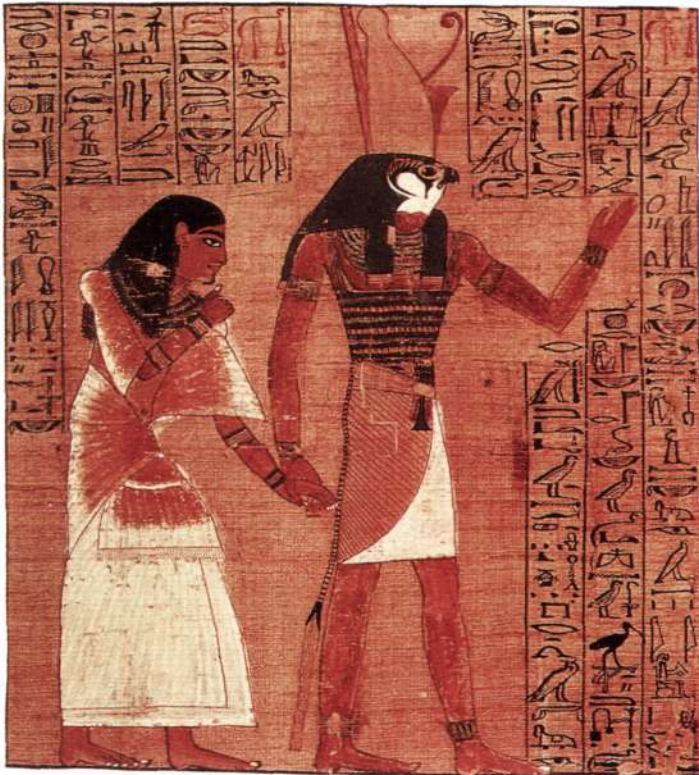
O OLHO DE HÓRUS

O amuleto de faiança (à direita) representa o Olho de Hórus, ou *wedjat* ("uno"). Como deus do céu, Hórus tomava a forma de um falcão cujo olho direito era o Sol e o esquerdo, a Lua. Durante um terrível combate, Hórus feriu Seth nos testículos e Seth machucou um ou os dois olhos de Hórus. Em outra versão, Seth, em forma de um javali negro, arrancou e engoliu o Olho Lunar de Hórus ou esfaqueou-o em pedaços. (Esses mitos podem se referir a eclipses lunares ou ao movimento crescente e minguante mensal da Lua.) O deus da Lua Thot procurou o olho perdido no escuro, achou os pedaços e usou sua magia para deixar o Olho de Hórus inteiro novamente. A luz do Olho de Hórus pôde então ser usada para trazer Osíris de volta à vida no mundo subterrâneo.



A disputa por vezes violenta entre os deuses Hórus e Seth era um elemento central no mito egípcio. Nas versões mais antigas da história, Hórus e Seth pareciam ser irmãos, mas posteriormente eram vistos em geral como sobrinho e tio. Após a morte de seu irmão Osíris, pai de Hórus (ver p. 42), Seth tomara seu trono. Hórus então recorreu a um tribunal divino presidido por Geb ou Rá e reivindicou que ele, e não Seth, deveria ter a sucessão do trono de seu pai. Shu e Thot declararam que Hórus tinha esse direito. O deus-sol ficou irado por sua opinião não ter sido pedida antes e recusou-se a aceitar o veredicto. Um dos deuses insultou-o e ele foi amargar seu descontentamento em sua tenda. Mais tarde, com o humor recuperado, o deus-sol disse a Seth e Hórus para falarem por si mesmos. Seth alegou que merecia ser rei porque era o único forte o suficiente para defender a barca do sol. Alguns do Ennead (ver p. 40) concordaram com ele, mas Ísis os persuadiu a mudar de idéia.

Seth recusou-se a prosseguir o julgamento em presença de Ísis, e o deus-sol concordou que o conselho devia voltar a reunir-se em uma ilha. Disseram ao barqueiro divino, Nemyt, para não levar Ísis em seu barco,

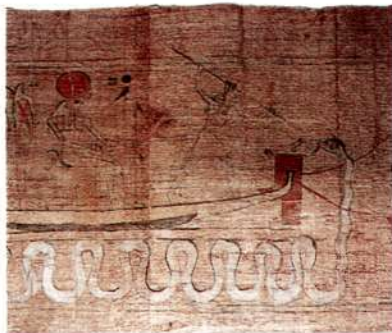


Hórus, mostrado como um homem com cabeça de falcão, conduz a alma do escriba Ani à presença de Osíris. Hórus usa a vestimenta de rei e a dupla coroa do Alto e do Baixo Egito. A imagem provém de um papiro do século XIII a.C.

Os seguidores de Seth

Os egípcios representavam Seth como um animal mítico, parte asno selvagem e parte porco ou tamanduá. Seu domínio era o deserto, e a maioria dos animais do deserto era ligada a ele, a exemplo dos bois e dos burros, pois eram usados para debulhar cevada e assim esmagar o corpo de Osíris, vítima de Seth e pai de Hórus, que estava contido nos grãos. Hórus condenou esses animais a surras perpétuas. Uma série de mitos do norte do Alto Egito diz respeito a conflitos entre os seguidores humanos de Seth e os aliados de Hórus.

Seth continuou tentando profanar o corpo de Osíris, assumindo



Seth, o mais forte dos deuses, defendeu a barca do sol contra a serpente Apep. Neste papiro do século 11 a.C., Seth está diante do deus-sol para enterrar a lança em Apep.

a forma de diversos animais. Em certa ocasião, transformou-se em pantera, mas Thot recitou feitiços mágicos contra ele, sob os quais Seth caiu no chão. Anúbis amarrô-o, marcou sua pele com brasa e então o esfolou. Os seguidores de Seth tentaram socorrê-lo, mas Anúbis os degolou.

Seth recuperou-se dos ferimentos e reuniu novos seguidores nas colinas do deserto, mas Ísis foi em seu encalço. Seth transformou-se em touro, mas Ísis tomou a forma de um cachorro com uma faca na ponta de sua cauda e o perseguiu. A deusa Hator virou uma cobra venenosa e mordeu os seguidores de Seth. O sangue deles tingiu as colinas de vermelho.

então a deusa se disfarçou de velha e subornou Nemty com um anel de ouro. Na ilha, ela transformou-se em uma linda moça para que Seth a desejasse. Pediu ajuda ao deus, explicando que era viúva de um pastor e que um estranho violento havia roubado gado de seu único filho. Seth declarou que era, sem dúvida, uma maldade um filho ter sua herança roubada. Nesse momento, Ísis transformou-se em um pequeno gavião e voou até uma árvore. Disse então a Seth que ele havia se condenado com suas próprias palavras.

Seth reclamou com o Ennead sobre esse incidente, e eles puniram Nemty cortando os dedos de seus pés. Seth então desafiou Hórus para uma prova de força propondo que os dois se transformassem em hipopótamo e tentassem ficar debaixo da água por três meses. Hórus concordou, mas Ísis, temendo que seu filho fosse derrotado, fez um arpão de cobre e o atirou na água. Primeiro, ela atingiu Hórus por engano, então fisgou Seth, que pediu misericórdia. Ísis ficou com pena dele e o deixou ir embora. Hórus ficou tão irado que saiu da água, cortou a cabeça da mãe e fugiu para as colinas do deserto com ela. Ísis transformou-se em uma estátua de pedra para se disfarçar e voltou à assembléia dos deuses, mas Thot reconheceu-a. O deus-sol ordenou que o Ennead punisse Hórus por ferir sua mãe. Seth encontrou-o dormindo e arrancou-lhe os olhos. No entanto, a deusa Hator restaurou a visão do jovem deus com o leite de uma gazela.

Por fim, depois de Hórus ter apelado novamente por justiça, os deuses escreveram para o falecido Osíris. Ele respondeu perguntando por que seu filho fora trapaceado em relação à sua herança e ameaçou enviar os demônios dos infernos para o reino dos deuses. O deus-sol finalmente concordou que Hórus devia ser rei. Seth foi forçado a aceitar o julgamento e Ísis exultou ao ver seu filho finalmente coroado. O deus-sol intimou Seth a viver com ele no céu e a tornar-se o deus das tempestades.

MITOS SOLARES

O eterno ciclo de renovação

Esta estela rara de c. 1000 a.C. mostra uma mulher adorando Rá-Harakhby enquanto os raios de seu disco irradiam benefícios para ela. Acima, há o hieróglifo para o céu, com outro disco solar e dois olhos wedjat. As laterais são feitas com plantas heráldicas do Alto e do Baixo Egito, ao passo que a cabeça de seus habitantes, ou talvez do deus-terra Aker, se projeta da linha de base.



Este peitoral da tumba do rei Tutancâmon representa o nome do rei, "O Senhor das Manifestações de Rá", e usa o escaravelho em uma composição que simboliza o nascer do sol.



Na maioria das épocas, o deus-sol era o principal deus do Egito. O mundo era organizado segundo dois princípios entrelaçados do surgimento e das ações do criador e o ciclo diário do Sol através do cosmo. O cosmo era, essencialmente, o Egito.

Todo dia, na alvorada, o deus-sol nascia da deusa-céu. Ele atingia a maturidade ao meio-dia e envelhecia ao entardecer. No anoitecer, ia para o mundo subterrâneo (ver na p. oposta). Todo dia, mês, ano e o reino de cada rei renovavam a criação do mundo. Essa constante renovação do cosmo implicava que ele estava perpetuamente sob ameaça, uma visão pessimista elaborada em ricos ciclos de hinos ao deus-sol e em composições apresentando sua passagem pelo mundo subterrâneo, todos designados a ajudar a assegurar que a ordem das coisas não falhasse. O deus viajava numa barca, acompanhado por inúmeros seres, incluindo os mortos abençoados. Apenas poucos eram descritos; esses eram aspectos de seu ser ou divindades que pilotavam e defendiam a barca. Os inimigos atemporais do deus, guiados pela gigantesca cobra Apep, buscavam barrar sua passagem pelo céu e pelo mundo subterrâneo.

Tudo na criação aclamava o nascer do sol, e essa acolhida apoiava a passagem do deus-sol. Algumas tradições enfocavam a benevolência essencial do deus. Textos apresentando-o sob essa luz serviram de ponto de partida para as idéias religiosas monoteístas do rei Akhenaton (ver p. 52).

O deus-sol, sua jornada noturna e as estrelas

Acreditava-se que o deus-sol viajava pelo mundo subterrâneo em sua jornada noturna, a qual era ilustrada em imensos "livros dos infernos". Esses eram inscritos em tumbas reais do Novo Reinado para que o rei pudesse entrar no ciclo solar do próximo mundo.

Os livros dos infernos são divididos nas doze horas da noite. Toda hora é centrada no deus-sol em sua barca, e ao redor dele estão os seres que habitam essa região. Uma composição inteira mostra cerca de mil figuras, que consistem nos mortos abençoados, nos demônios e divindades da região e nos condenados que são torturados por tempo indefinido. À medida que passa, o deus-sol se dirige aos seres de cada hora, que respondem com boas-vindas e são reanimados pela luz que ele irradia. As descrições são muito exatas, dando as dimensões dos espaços pelos quais ele passa. Sua barca navega sobretudo por um caminho aquoso, mas em certo momento se movimenta por areias sem fim, rebocada por um grupo de chacais.

Algumas composições descrevem como o deus-sol, no meio da noite, desce para as regiões mais profundas do mundo subterrâneo e se funde com seu regente Osíris. A imagem resultante é legendada tanto como "Rá que se sustenta em Osíris" quanto como "Osíris que se sustenta em Rá". Mas, enquanto Rá poderia ser ligado a Amon para produzir uma divindade com um só nome (Amon-Rá), Rá e Osíris também eram fundamentalmente diferentes. Sua breve associação trazia renovação diária, mas ela não podia ser permanente.

Ao longo da noite, o deus-sol tinha de lutar com sua arquiinimiga, a serpente Apep (ver p. 45), mas nas últimas horas ele próprio entrava numa grande cobra, da

qual saía rejuvenescido, para renascer na aurora. O ciclo do sol era celebrado diariamente em muitos templos, não apenas em santuários solares. Sacerdotes realizavam o culto dentro do edifício, e pouco se sabia a respeito dele do lado de fora. Partes vitais do culto eram mantidas em segredo e só são conhecidas por meio de evidências datadas de 1100 a.C. em diante. Um texto descreve como o rei, como sacerdote principal, "sabe" oito coisas sobre o nascer do sol, entre elas o "discurso que as Almas do Leste pronunciam". As Almas do Leste eram bábuios, animais que vociferam ao nascer do sol. Somente o rei sabia o significado de seus clamores.

O deus-sol assumia muitas formas durante seu ciclo diário. Como deus matinal, podia ser uma criança, mas tipicamente era um escaravelho conhecido como Khepry. O escaravelho (ver na p. oposta), que empurra uma bola de esterco de formato comparável ao do sol, simbolizava regeneração, renascimento e transformação. A forma do deus-sol ao meio-dia era Rá-Harakhty, "Rá, Hórus do Horizonte", com frequência representado como uma figura humana com cabeça de falcão, coroada com um disco solar. Harakhty era um antigo deus, e a idéia de um falcão cruzando o céu numa barca é conhecida desde a Primeira Dinastia. Rá-Harakhty era o nome mais usado em mitos do domínio de Deus sobre a terra. O sol do entardecer era Atum ou Rá-Aton, mostrado em forma humana com a coroa dupla usada pelos reis. Sua forma noturna, com cabeça de carneiro, era uma figura pictórica, sem nome específico. No entanto, a legenda era "Carne (de Rá)", implicando que a imagem era um veículo para a presença do deus-sol.

Algumas divindades importantes identificavam-se com estrelas ou planetas: a lua era Thot, Mercúrio era Seth, e a constelação Órion era Osíris. Os mitos do Ennead eram representados pelos movimentos dos corpos celestiais, especialmente aqueles que cruzam a faixa dos céus atravessada pelo sol ou que, como Vênus, anunciam o nascer do sol.



Esta composição em um forro da tumba do rei Ramsés VI (c. 1130 a.C.) representa a jornada noturna do sol. A longa cobra pode simbolizar a barca solar, ao passo que o deus em sua forma noturna com cabeça de carneiro se eleva sobre a figura dupla de um adorador humano. A figura em repouso com a cabeça levantada é Osíris, unido a Rá na noite, e a figura feminina à direita é a deusa-céu Nut.

MITO E MAGIA

O nome secreto de Rá; o livro de Thot



Bes era uma das muitas divindades de aparência monstruosa que protegiam as pessoas de infortúnios. Sua imagem foi incorporada a decorações de todos os tipos, especialmente em pequenos objetos que podiam ser usados como amuletos ou guardados em casa. Esta plaqueta de faiança data do período greco-romano.

Para os egípcios, magia era algo valioso tanto neste mundo como no próximo, como um meio de prevenir e controlar infortúnios. Alguns feitiços fornecem narrativas completas de episódios míticos: estes eram recitados enquanto uma prescrição era ingerida ou aplicada ao corpo de um paciente, o qual era identificado com um protagonista do mito. Dirigiam-se hinos mágicos aos deuses, cujos verdadeiros nomes eram mantidos em segredo, pois constituíam fonte de poder mágico. Uma história, parte de um feitiço, relata como Ísis descobriu o mais secreto de todos os nomes divinos, aquele do deus-sol, Rá. Ele estava envelhecendo e às vezes babava. Ísis observou onde sua saliva caía, misturou-a com argila, fez uma cobra, à qual deu vida, e deixou-a ao lado de um caminho por onde o deus-sol volta e meia passava.

Quando Rá apareceu, a cobra mordeu-o e sumiu. O deus-sol imediatamente sentiu uma ardência terrível enquanto o veneno se espalhava por seu corpo. Os gritos de Rá atraíram os Nove Deuses até o local, e ele contou-lhes que havia sido ferido por algo que não era uma criação sua. Ísis prometeu curá-lo se ele revelasse seu verdadeiro nome. Rá disse a Ísis que era o criador cujo nome era Khepry na alvorada, Rá ao meio-dia e Aton ao cair da noite (ver p. 47). Ísis reclamou que o verdadeiro nome ainda não fora dito. A dor piorou e Rá não conseguia mais suportá-la. Ele abriu o coração para Ísis e disse-lhe seu nome secreto. Ísis ordenou que o veneno saísse de Rá, falando seu verdadeiro nome, e assim curou o deus-sol, prometendo não passar adiante o poder do nome secreto, exceto para Hórus. O nome em si não é revelado no feitiço.

A magia de Thot

O deus-lua, Thot, que podia ser mostrado como babuíno, íbis ou homem com cabeça de íbis, era particularmente associado ao conhecimento secreto envolvido em magia. Seu principal centro de culto era na cidade de Khemenu, chamada de Hermópolis pelos gregos, que a identificavam com Hermes (ver p. 144). A história seguinte foi escrita nos tempos de Ptolomeu.

Um príncipe chamado Setna Khaemwese fica sabendo que um livro de magia escrito por Thot está enterrado em uma antiga tumba perto de Mênfis. Ele vai até o local e é confrontado por fantasmas, que o advertem de que Thot os



Estátuas do Novo Reinado mostram Thot como divindade protetora dos escribas. Ele registrava as decisões dos deuses e acreditava-se que inventara a escrita hieroglífica.

matou quando eram vivos para roubar esse livro mágico de uma caixa no fundo do Nilo. Não convencido, Setna derrota os fantasmas e se apossa do Livro de Thot. Encontra então uma linda mulher chamada Tabubu e é seduzido por ela, a qual, antes de permitir que ele a ame, pede-lhe toda a sua fortuna e que mate os próprios filhos. Ele concorda; porém, assim que os dois se abraçam, ele se vê deitado nu e sozinho no meio de uma estrada.

No entanto, Setna descobre que seus filhos estão vivos e com saúde e que a linda mulher era apenas um espectro. Sabiamente, decide retornar ao Livro de Thot.

SERPENTES E ESCORPIÕES

Agentes do caos

Serpentes e escorpiões eram mais do que perigos cotidianos: personificavam os poderes caóticos que ameaçavam a ordem do mundo. A exemplo de outras criaturas consideradas inimigas, eles tipicamente habitavam o deserto. Alguém que fosse mordido ou picado ficava exposto a perigos sobrenaturais.

Um texto literário ilustra como as serpentes eram associadas às margens do cosmo. Fala de um funcionário do governo que naufragou no Mar Vermelho e foi parar numa fabulosa ilha de abundância. Ele ouviu uma grande agitação e então uma cobra enorme, possivelmente com cabeça humana, surgiu diante dele. Evidentemente, era um deus, e o homem desmaiou com o choque. A cobra encaixou o funcionário na boca e levou-o para um local seguro, onde o homem contou como todos os seus companheiros de viagem haviam se perdido no naufrágio. A cobra então revelou que certa vez, ao voltar para casa, descobriu que toda a sua família de 74 cobras fora queimada e reduzida a cinzas por uma estrela cadente, de forma que ela era completamente sozinha. Disso ela extraiu a moral severa de que é preciso ser forte para encarar as perdas. No entanto, o número 74 aponta para um significado mais profundo: as 74 manifestações do deus-sol que foram consumidas no holocausto final da criação. A encarnação de Deus em forma de cobra vive em um mundo além da criação. Para encontrá-lo, o viajante havia ido para fora do próprio tempo.

Se pudessem ser controlados neste mundo, as serpentes e os escorpiões seriam benéficos. Dois antigos reis chamavam-se Escorpião e Serpente, mas posteriormente os poderes dessas criaturas foram sobretudo associados a deusas, e todas elas podiam ser designadas por um hieróglifo de uma cobra. A principal deusa-escorpião era Selket, que supervisionava partos e protegia cadáveres mumificados durante o sepultamento. Algumas deusas-serpentes eram associadas a locais onde as cobras eram particularmente comuns: a deusa da colheita Renenutet com campos e celeiros, e Meresger, a deusa do Pico Tebano, com o deserto.

Muitos encantamentos mágicos combatiam feridas provocadas por serpentes e escorpiões que não pudessem ser tratadas medicinalmente. Alguns feitiços incluíam narrativas de mitos envolvendo cobras e escorpiões. Por exemplo, um feitiço conta como Ísis estava escapando da oficina em que Seth a confinara para tecer uma mortalha para Osíris. Ela ia em direção a Chemmis, onde criava secretamente seu filho Hórus, acompanhada por sete escorpiões, a quem ordenou cautela. Ao se aproximarem de uma povoação, uma mulher rica viu o estranho cortejo e fechou sua porta. Ísis foi acolhida pela mulher de um pescador, mas os escorpiões sentiram-se ofendidos com o tratamento dado a Ísis pela mulher rica e um deles entrou furtivamente na casa dela. Ele picou o filho da mulher e o veneno deixou a casa incandescente. A mulher rica saiu pelas ruas gritando de desespero, e Ísis convocou um temporal para extinguir o fogo. Ela então se apiedou do filho da mulher, que, por sugestão, identificava com seu próprio filho Hórus. A deusa preferiu um feitiço mágico e curou a criança, cuja mãe prontamente se arrependeu de ter fechado a porta para Ísis. Com remorso e agradecida, a mulher rica deu suas posses à mulher do pescador.

Essa narrativa tem forte sabor moralizante, enfatizando que a generosidade tem sua recompensa, sendo encontrada mais prontamente entre os pobres que entre os ricos. O temporal, quase anormal em um país como o Egito, mostra como a ordem das coisas foi perturbada por um evento desafortunado. Alguns feitiços ameaçam fazer desaparecer o sol e interromper a sequência das estações se o efeito desejado não for obtido.



O infante Hórus, cuja mãe Ísis o protegeu de Seth e dos perigos dos pântanos do Delta (ver p. 43), simbolizava proteção e êxito contra a adversidade. Estelas (inscritas verticalmente em lajes de pedra) da Baixa Época, tais como essa acima, mostram Hórus nu brandindo cobras e outros símbolos e de pé sobre um par de crocodilos perigosos. A superfície da estela acima é coberta de imagens de divindades magicamente potentes.

DEUSAS PODEROSAS

Neith, Secmet e Bastet

As deusas da mitologia egípcia muitas vezes são mais temíveis do que as divindades masculinas, aflagindo com guerra ou destruição aqueles que atravessam seu caminho. Um exemplo notável é Neith, a Grande Mãe, cujo principal centro de culto era Saís (ver mapa, p. 37). Ela era associada à guerra e à caça, e seu símbolo era um escudo com duas flechas cruzadas. Representada também como uma divindade criadora, diziam ter surgido do Nun para criar deuses e homens. Quando ela cuspiu no Nun, a serpente do caos Apep nasceu de sua saliva. Ela também era mãe do deus-crocodilo, Sobek. Na briga entre Hórus e Seth (ver p. 44), os deuses escreveram a Neith pedindo conselho; ela ameaça fazer o céu cair se sua recomendação não for aceita.

Secmet (“A Poderosa”) era uma aterrorizante deusa-leoa. O deus-sol mandou-a exterminar a espécie humana rebelada (ver p. 41), e às vezes criminosos eram sacrificados em sua honra. Diziam que doenças contagiosas eram seus mensageiros, e seus sacerdotes atuavam como médicos.

Outras deusas eram menos excludentes, embora sua influência fosse igualmente potente. Nisso se inclui outra divindade felina, Bastet, que era a deusa do amor, do sexo e da fertilidade. Originalmente uma deusa-leoa, a partir de meados do segundo milênio a.C. ela passou a ser mostrada como um gato.

O gato e a leoa

Neste mito, *Olho de Rá*, identificada com a deusa Hator, vai viver na Núbia, sul do Egito. No decorrer da história, ela aparece em duas manifestações felinas contrastantes: como Secmet, a deusa-leoa, e como Bastet, a deusa-gato.

Olho de Rá brigou com seu pai e se retirou para o distante deserto da Núbia. Toth disfarçou-se de babuíno e partiu para o sul atrás da deusa. (Originalmente, era Shu ou um deus guerreiro chamado Anhur, “Aquele que traz de volta a criatura distante”, que foi atrás da deusa, mas posteriormente esse papel foi dado a Toth.) Ele encontrou-a na forma de uma deusa-gato e impediu-a de atacá-lo contando-lhe uma história. Falou sobre o Egito para fazer a deusa sentir saudade de casa, mas ela percebeu seu estratagema e transformou-se numa deusa-leoa enfurecida. Toth acalmou-a com mais histórias e promessas de oferendas em todos os templos do Egito e persuadiu-a a seguir para o norte com ele.

Quando eles chegaram à fronteira, a deusa foi saudada por multidões exultantes. Perto de Tebas, uma serpente do caos tentou matá-la enquanto ela dormia, mas Toth acordou-a a tempo. Em Heliópolis, ela reuniu-se com Rá e transformou-se em Hator.



Estatueta dourada da leoa Secmet da tumba de Tutancâmon. Como filha de Rá, ela porta um disco solar na cabeça. Era adorada em Mênfis como consorte de Ptá.

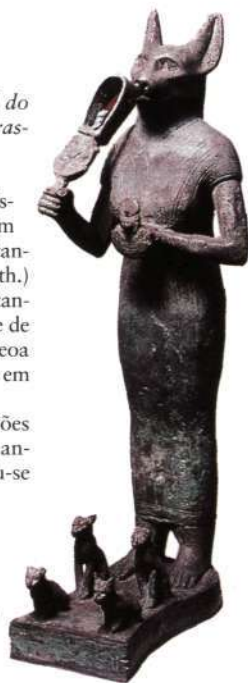


Figura em bronze da Baixa Época da deusa-gato Bastet. Os filhotes simbolizam o papel de Bastet como deusa da fertilidade. Um grande festival da fertilidade era realizado todos os anos em seu templo em Bubástis.

OUTRAS DEUSAS

Anat, Astarte, Hator e Taweret

Em uma carta ao conselho dos deuses durante a disputa de Hórus e Seth (ver p. 44), Neith sugeriu que duas deusas estrangeiras, Anat e Astarte, fossem dadas a Seth como compensação por ele ceder seu direito ao trono para Hórus. Isso provavelmente implica que Seth não podia se casar com uma deusa egípcia. Outra história, em um texto mágico, diz como Seth se depa-rou com a deusa Hator quando esta se banhava em um rio, atirou-se sobre ela como um carneiro e a violou. A semente fértil voou da deusa para a testa de Seth e o fez adoecer, porque Hator era noiva do Sol Noturno e só podia engravidar com fogo divino. Anat, mulher de Seth, correu para pedir ajuda a Rá. Ísis recuperou a semente divina e curou Seth.

Outra mulher estrangeira de Seth, Astarte, aparece em um mito no qual os deuses do Egito estão em conflito com um deus marítimo. Ptá e o Ennead eram forçados a pagar tributo ao Mar. A deusa da colheita Renenet levava o tributo deles em prata, ouro e lápis-lazúli para a praia, mas o insaciável Mar queria mais e ameaçava escravizar os deuses do Egito se não obtivesse isso. Renenet mandou um pássaro como mensageiro à casa de Astarte para lhe dizer que levasse um tributo para o mar. Astarte chorou ao ouvir isso. Ela levou o tributo para a praia, mas, ao chegar a seu destino, cantou e zombou do Mar. Então o Mar exigiu a própria Astarte. A linda deusa apareceu diante do Ennead (ver p. 40), que lhe deu um dote de jóias, incluindo o colar de Nut e o anel de sinete de Geb. Astarte voltou à praia levando o tesouro, mas Seth foi junto para lutar contra o Mar. O final da história perdeu-se, mas é mais provável que a força de Seth tenha derrotado o Mar e que Astarte tenha se salvado.

DEUSAS ESTRANGEIRAS

Diversas deusas da Síria e da Palestina foram incorporadas ao panteão egípcio no fim do segundo milênio a.C. As mais importantes são:

ANAT — Deusa guerreira, em geral era retratada portando um escudo, uma lança e um machado. Na Síria, era irmã e amante de Baal, que era adorado no Egito como uma forma de Seth. No mito egípcio, Anat era filha de Rá. Diziam que ela se vestia como um guerreiro, mas também era uma deusa-vaca.

ASTARTE — Outra guerreira, cuja contrapartida mesopotâmica era Ishtar (ver p. 61). No Egito, Astarte era filha do deus-sol ou de Ptá. Aparecia como uma mulher nua carregando armas e muitas vezes era representada sobre um cavalo.

QUDSHU — Consorte de Min, um deus egípcio da fertilidade, às vezes era vista como uma forma de Hator. Era retratada como uma mulher nua de pé sobre o dorso de um leão e segurando cobras e flores de lótus.

Hator e Taweret

Hator, a protetora dos amantes, era uma das divindades egípcias mais complexas. Seu templo mais famoso ficava em Dendara. Como Taweret, ela protegia mulheres e crianças e era ligada à morte e ao renascimento.

Hator ajudava as mulheres a conceber e a parir. Ela acolhia as almas no mundo subterrâneo e as reanimava com alimentos e bebidas. Taweret ajudava os mortos a renascer no Nun (ver p. 38). Podia aparecer uma besta temível, parte hipopótamo, parte leão e parte crocodilo. Uma vez que Seth podia assumir a forma de hipopótamo, Taweret muitas vezes era considerada como sua consorte. Quando a perna dele foi atirada ao céu (ver p. 42), ela impediu-a de fazer mais estragos.

Hator e Taweret, aqui identificadas com uma vaca divina chamada a Grande Inundação, postam-se diante da entrada dos infernos nas montanhas a oeste de Tebas. Cena do Livro dos Mortos.



OS REIS E OS DEUSES

O papel sagrado dos faraós



Hator, mãe dos reis, dá as boas-vindas ao rei Seti I: um relevo nesta tumba em Tebas.

Desde o momento de sua elevação ao trono, um faraó egípcio (rei) desempenhava o papel de um deus. Ele era uma manifestação do deus do céu Hórus e filho do deus-sol Rá. Nekhbet e Wadjet, respectivamente as deusas do Alto e do Baixo Egito, eram suas protetoras. Os títulos de um rei proclamavam esses e outros relacionamentos. Seu nome-trono, único para cada soberano, anunciava a maneira pela qual ele manifestava o deus-sol. Assim, Tutmósis IV era Menkheprura, “A Mais Duradoura das Manifestações de Rá”.

O rei podia ser “filho” de qualquer divindade importante, mas essa descrição muitas vezes significava apenas que o rei se classificava abaixo da divindade. A noção do pai e da prole divinos se estendia a descrições do rei como criança mamando no seio de deusas. Havia também numerosos relatos da descendência do rei do deus-sol. Em sua forma básica, o deus-sol tinha a aparência do soberano reinante e copulava com a mãe de seu sucessor. Ela reconhecia o deus por seu aroma, dava-lhe as boas-vindas e concebia após sua noite juntos. O deus criador Khnum (ver p. 39) formava a criança em seu torno de oleiro. Muitas divindades ajudavam no parto. O pai divino abençoava o bebê, que era amamentado por deusas.

Alguns reis iam além de seu papel tradicional e eram divinizados ainda em vida; Amenhotep III, por exemplo, era representado fazendo oferendas a seu eu endeusado. Outros reis eram divinizados após sua morte. Senwosret III, que estendeu a fronteira sul do Egito para dentro da Núbia no século XIX a.C., era adorado na fronteira como uma divindade local, assim como seu filho Amenemhat III era no oásis Fayum, onde havia empreendido muitos projetos de recuperação de terras.

Rudjedet e Khufu

O mito do nascimento divino real podia ser tecido em um relato de algum evento histórico verídico. A história seguinte registrada em um papiro conta como os três primeiros reis da Quinta Dinastia nasceram e sobreviveram.

Rudjedet, mulher de um sacerdote, engravidou de trigêmeos do deus Rá. O rei da Quarta Dinastia, Khufu (também conhecido como Quéops), que construiu a Grande Pirâmide, soube disso e quis intervir, mas não conseguiu chegar à casa de Rudjedet. Rá enviou Ísis e Néftis, junto com Meskhenet, Heqet (duas deusas do nascimento) e Khnum,



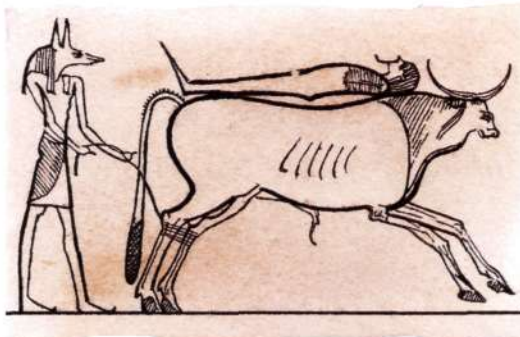
Akhenaton (c. 1350 a.C.), aqui com sua família, rejeitava a maioria dos cultos, mas ainda assim alegava ser filho do deus-sol.

para proteger Rudjedet de Khufu. Eles chegaram disfarçados de músicos, fizeram o parto, deram nome aos três bebês e partiram, deixando três coroas reais escondidas em um saco de cevada como sinais de realeza. Quando ia utilizar a cevada, o casal ouviu o som de festividades para um rei e percebeu que os trigêmeos estavam destinados a ser reis.

Posteriormente, Rudjedet discutiu com sua criada, que, por vingança, tentou denunciá-la para Khufu, mas em seu percurso foi comida por crocodilos. Graças a essa intervenção — os crocodilos eram agentes frequentes da retaliação divina —, as crianças sobreviveram para suceder Khufu.

Deuses e pessoas

Na mitologia egípcia, histórias de encontros entre divindades e pessoas comuns são relativamente raras. A fábula seguinte, que data do fim do segundo milênio a.C., aparentemente é sobre dois irmãos humanos nos quais os deuses tinham interesse. Os irmãos, porém, possuíam nomes de divindades: Anúbis (o deus-chacal) e Bata (um deus-touro que era um aspecto de Seth). A história ecoa vários outros mitos.



Anúbis, representado como homem com cabeça de chacal, obriga o touro Bata a carregar a múmia de Osíris. A imagem aparece em um papiro do período greco-romano com os mitos de Saka no Alto Egito. Nessa versão, Anúbis e Bata são inimigos.

Bata, que era excepcionalmente forte e entendia a língua dos animais, vivia com seu irmão mais velho Anúbis. Ajudava Anúbis a administrar sua terra e cuidava do gado. Certo dia, quando estavam arando os campos, os irmãos ficaram sem sementes, então Anúbis mandou Bata ir buscar mais em casa. Bata encontrou a mulher de seu irmão sentada no chão trançando os cabelos e pediu-lhe que abrisse o paiol e lhe desse alguns grãos para semear. Ela lhe disse que resolvesse isso sozinho, pois estava ocupada.

Voltando do paiol, Bata carregava três sacas de trigo e duas de cevada. A mulher de Anúbis viu quanto seu cunhado era forte e belo e tentou seduzi-lo. Bata rejeitou-a e, com raiva, voltou a passos largos para os campos. Temerosa de que Bata contasse ao irmão sobre sua tentativa de sedução, ela esfregou graxa na pele para parecer que estava machucada e deitou-se na cama fingindo estar doente. Quando o marido voltou para casa, ela alegou que Bata tentara violentá-la e que a espancara quando ela o rejeitou. Anúbis ficou furioso e afiou uma lança para matar o irmão. Alertado do perigo por uma vaca, Bata orou ao deus-sol, que colocou um rio de crocodilos entre os irmãos. De seu lado do rio, Bata jurou inocência e se castrou. Anúbis acreditou nele e matou sua mulher.

Bata foi viver no Vale do Pinheiro, na Síria, onde escondeu seu coração no alto do pinheiro e construiu uma mansão para si. Certo dia, o Ennead (ver p. 40) visitou Bata e compadeceu-se de sua solidão. Rá ordenou a Khnum que fizesse uma esposa para Bata. Essa nova esposa era uma mulher de beleza divina, mas as

sete deusas que anunciavam o destino das pessoas previram que ela seria morta com uma facada.

Bata estava encantado com sua mulher e advertiu-a para não sair de casa enquanto ele estivesse fora caçando, caso contrário o Mar poderia raptá-la. A mulher desobedeceu-o e o Mar quase a apanhou, arrancando um cacho de seu cabelo e levando-o para o Egito, onde foi encontrado por lavadores do faraó. Eles o levaram para o rei, que ficou assombrado com sua beleza e fragrância. Mandou mensageiros a

todas as terras estrangeiras em busca da dona do cabelo. Bata matou a maioria dos mensageiros que chegaram a seu vale, mas um deles escapou e revelou ao faraó o paradeiro da moça. Este enviou soldados e uma velha senhora que tentou a esposa de Bata com jóias. Esta revelou o segredo do coração do marido e os soldados derrubaram o pinheiro. Bata caiu morto e sua mulher se tornou a principal rainha do faraó.

Anúbis foi ao vale e deparou-se com o pinheiro derrubado e Bata caído morto. Procurou durante quatro anos até achar o coração murcho do irmão e colocou-o em uma tigela com água. Bata voltou à vida, transformou-se num magnífico touro e disse a Anúbis para levá-lo como presente ao faraó. Na corte, Bata confessou sua verdadeira identidade à rainha. Mais tarde, durante um banquete com o faraó, ela pediu-lhe que lhe concedesse um desejo. Quando ele concordou, ela pediu para comer o fígado do touro. O faraó ficou zangado, mas o touro foi sacrificado e seu fígado dado à rainha. Assim que o touro morreu, duas gotas de seu sangue caíram ao lado dos portões do palácio e viraram dois belos abacateiros. O faraó ficou encantado, mas a rainha sabia que as árvores eram Bata e exigiu que fossem transformadas em móveis para ela. Assim que as árvores foram derrubadas, ela engoliu acidentalmente uma lasca e ficou grávida. Teve então um filho que, após a morte do faraó, anunciou ser Bata e contou esta história. Ele mandou a rainha ser executada e reinou durante trinta anos. Seu sucessor foi Anúbis.

MAGOS SACERDOTES

Setna Khaemwese e Imhotep

O ba era um aspecto espiritual dos indivíduos, geralmente mostrado como um pássaro com cabeça humana. O ba de uma pessoa falecida conseguia circular pelo mundo subterrâneo e revisitar a terra de dia. Este detalhe (à direita) é tirado de um papiro do século XI a.C.



Em geral, os heróis humanos das histórias egípcias não são guerreiros, e sim magos ou sacerdotes-leitores — homens que estudaram os livros de magia mantidos em templos egípcios. Um papiro datado de meados do segundo milênio a.C. contém histórias sobre seus feitos mágicos. Dizem que um sacerdote-leitor fez um crocodilo de cera ganhar vida para matar o amante de sua mulher. Outro mago, que era apenas um aldeão, conseguiu domar um leão e religar a cabeça cortada de um ganso ao corpo da ave.

O ciclo bem posterior de histórias sobre o príncipe Setna Khaemwese (ver também quadro, p. 48) fala da rivalidade entre os sacerdotes do Egito e os feiticeiros da Núbia. O verdadeiro Setna Khaemwese era filho de Ramsés (c. 1279-1213 a.C.). Como alto sacerdote de Ptá, estudou e restaurou algumas pirâmides e tumbas de Giza, e esse interesse por antiguidades parece ter dado surgimento à sua reputação posterior como mago. Segundo o ciclo, um chefe núbio desafia o faraó a encontrar um homem que possa ler uma carta sem abri-la. Siosire, filho mais novo de Setna, consegue fazer isso e lê a carta em voz alta. Ele narra que, muito tempo atrás, o feiticeiro de um rei núbio animou quatro figuras de cera que raptaram o rei egípcio e sopraram quinhentas vezes nele antes de devolvê-lo a seu palácio. Essa humilhação foi vingada por um egípcio chamado Hórus, filho de Paneshe, que realizou o mesmo ataque contra o rei núbio. Ele então derrotou o feiticeiro núbio em uma competição de magia e baniu-o do Egito por 1.500 anos. Depois de a carta ser lida, o chefe núbio declara ser o feiticeiro que voltou por vingança. Siosire, por sua vez, revela que é Hórus, filho de Paneshe. Ele derrota o núbio e volta para o mundo subterrâneo.



Imhotep e a escassez de sete anos

Uma pessoa real representada em mitos era Imhotep, ministro e arquiteto do rei Djoser no século XXVII a.C. A tradição tornou-o filho de Ptá e de uma mãe humana. Essa história vem de uma inscrição perto de Assuã, que alega ser um decreto do rei Djoser, mas na verdade foi escrita pelos sacerdotes de Khnum por volta do século II a.C.

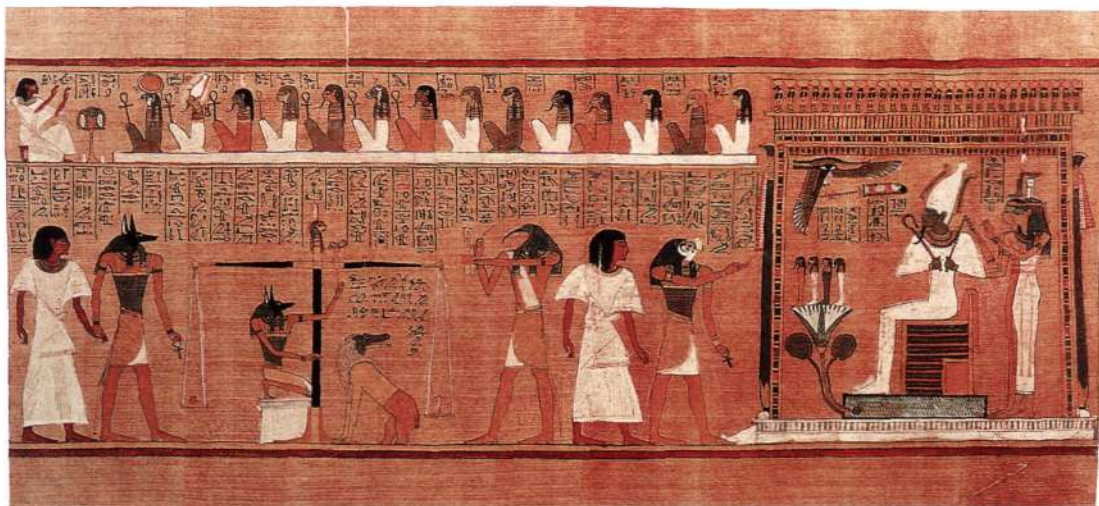
Por sete anos, o Nilo não subiu o suficiente para irrigar os campos. Os súditos do rei Djoser estavam quase morrendo de fome, então ele consultou o principal sacerdote-leitor Imhotep sobre a fonte da inundaç o. Imhotep descobriu que Hapy, o esp rito da inundaç o, vivia em cavernas geminadas sob a ilha de Elefantina. Quando era  poca de o Nilo encher, as  guas da inundaç o eram controladas pelo deus-carneiro Khnum, que era o  nico que podia desferrolhar as portas das cavernas. Ao ouvir isso, Djoser fez oferendas generosas a Khnum. Nessa noite, em um sonho, Khnum prometeu a Djoser que liberaria Hapy. Em seguida, a escassez teve fim com uma colheita abundante.

Creditavam tamb m a Imhotep (  esquerda) a invenç o da arquitetura em pedra e a autoria de livros de sabedoria. Muito tempo ap s sua morte, ele passou a ser venerado como deus da medicina.



VIDA APÓS A MORTE

A alma no mundo subterrâneo



Em um episódio do ciclo de Setna (ver na p. ao lado), Siosire leva seu pai ao mundo subterrâneo para mostrar-lhe as sinas de dois homens que, depois de mortos, foram julgados diante de Osiris. Um homem rico e cruel fora condenado a tormentos eternos. Um pobre virtuoso ganhou todos os bens do túmulo do rico e tornou-se um espírito abençoado. Esse texto posterior apresenta o julgamento dos mortos como fundamental para a religião egípcia. Nos tempos mais antigos, esse era apenas um dos muitos perigos que a alma tinha de superar antes de poder alcançar o paraíso conhecido como o Campo de Juncos.

O mundo subterrâneo egípcio era imaginado como uma elaborada paisagem de rios e ilhas, desertos e lagos de fogo. Para penetrar nele, e aplacar ou conquistar os deuses e demônios que o habitavam, a alma tinha de tornar-se um mago-herói. A partir do fim do terceiro milênio a.C., as pessoas abastadas e de classe superior tinham encantamentos inscritos em seus caixões. Posteriormente, esses encantamentos foram desenvolvidos no corpo de textos hoje conhecidos como o Livro dos Mortos, e rolos de papiro com seleções ilustradas do livro passaram a ser enterrados com egípcios ricos a partir do século XVI a.C. Os mortos eram descritos vencendo esses perigos do mundo subterrâneo como os Quatro Crocodilos do Oeste.

Ao chegar à sala do trono de Osiris, uma pessoa morta tinha de se declarar inocente de vários crimes diante dos 42 juizes dos infernos. O coração (ou seja, a consciência) do morto era pesado em um prato de balança cujo contrapeso era a pluma da deusa Maat, a personificação da justiça e da verdade. Um monstro chamado Devoradora dos Mortos agachava-se ao lado da balança, pronta para consumir os mortos se o coração pesasse mais do que a pluma. Esse destino podia ser evitado com o uso de um feitiço que impedia o coração de declarar os crimes de seu portador. Aqueles que passavam nesse teste eram julgados puros e tornavam-se espíritos com o poder de circular entre os deuses. Eles podiam ser convidados a juntar-se aos milhões que viajavam na barca do sol e lutavam contra a serpente do caos, Apep (ver pp. 45 e 47).

Na cena acima, registrada num papiro do século XIV a.C., Anúbis guia a alma do escriba Hunefer para ser julgada diante de Osiris. O coração de Hunefer é pesado em contraposição ao símbolo da justiça e da verdade. Thot registra o resultado e Hórus apresenta Hunefer a Osiris. Os quatro filhos de Hórus estão num lótus diante de Osiris, e Isis e Néftis são representadas atrás do trono.

O ORIENTE MÉDIO



*Relevo em pedra do Palácio de Sargão II (721-705 a.C.), em Khorsabad.
Um gênio protetor alado desse tipo é descrito com frequência na arte assíria.*

O coração do antigo Oriente Médio era a Mesopotâmia, limitada a oeste pelo rio Eufrates e a leste pelo Tigre. Povo não-semítico, os sumérios penetraram em c. 3300 a.C. na parte sul dessa área, depois foram conquistados por invasores semíticos que haviam ocupado Acad ao norte. O centro de poder desses invasores era a cidade de Babilônia, e Acad e a Suméria tornaram-se conhecidas como Babilônia. Mais tarde ainda, os assírios, que haviam se estabelecido mais ao norte no vale do Tigre, conquistaram a Babilônia e, por fim, fundaram um grande império. Periféricas à própria Mesopotâmia havia áreas como a Ásia Menor, a Síria-Palestina e a Pérsia, todas influenciadas pela cultura e pela religião mesopotâmicas.

Os sumérios desenvolveram um sistema político e uma consistência religiosa que continuaram sendo a base de toda a vida mesopotâmica daí em diante. A sociedade era organizada em torno da cidade-Estado, cada uma com sua divindade protetora. A religião popular era animista: acreditava-se que o mundo tinha muitas forças misteriosas e

imprevisíveis. Há uma imensa gama de textos que consistem em feitiços para afastar demônios; havia também uma considerável literatura de presságios, por meio da qual se esperava prever o futuro. Em paralelo, a religião oficial, com seus grandes templos, rituais elaborados e sacerdócios profissionais, dos quais dependia o bem-estar do Estado e da sociedade. Os grandes deuses eram organizados em um panteão pelas especulações teológicas dos sacerdotes. A realeza era um dom divino, vindo do céu: o bem-estar da nação estava ligado ao do rei, que era uma figura sagrada e assumia o papel-chave nas principais festividades religiosas.

A maioria dos mitos tinha origem em centros de escribas ligados aos templos: eles são encontrados nas placas de argila descobertas nos arquivos de cidades como Ur, Babilônia e Nínive. Os textos — sofisticadas composições poéticas que recontam as proezas de um número limitado de divindades, assim como motivos folclóricos e lendas de heróis semidivinos, muitas vezes são fragmentários, e ainda se discute sua interpretação precisa.

TABELA CRONOLÓGICA

c. 2600-1850 a.C.	Cidades-Estados sumérias Terceira dinastia de Ur, c. 2113-1991 a.C.
c. 1890-900 a.C.	Governantes semíticos na Mesopotâmia Primeira dinastia da Babilônia, c.1894-1550 a.C. Reino de Hamurabi na Babilônia, c.1792-1750 a.C.
c. 1740-1200 a.C.	Hititas na Ásia Menor Antigo Reinado, c.1742-1460 a.C. Império Hitita, c.1460-1200 a.C.
c. 1500-1200 a.C.	Idade de Ouro de Ugarit
c. 883-612 a.C.	Dominação assíria da Mesopotâmia Senaquerib (c. 705-681a.C.) torna Nínive sua capital Reino de Assurbanipal, c. 669-627 a.C. Queda de Nínive, 612 a.C.
c. 625-539 a.C.	Império Neobabilônico Reino de Nebuchadrezar, 605-562 a.C.
c. 539-331 a.C.	Império Persa no controle da Mesopotâmia Conquista da Babilônia, 539 a.C., por Ciro (539-530 a.C.) Dario I (552-486 a.C.) constrói nova capital em Persépolis Alexandre conquista o Império Persa, 331 a.C.

BABILÔNIA

O plano urbano abaixo mostra Babilônia à medida que se expandiu e foi restaurada por Nebuchadrezar. A cidade tinha mais de cinquenta templos, mas seu coração era o grande complexo de santuários consagrado a Marduc, chamado Esagila, "a casa da cabeça elevada". O local continha o próprio templo de Marduc e também a E-temen-an-ki, "casa das fundações do céu e da terra": esta era o zigurate da Babilônia, possivelmente o protótipo da Torre de Babel no Gênesis. De Esagila, um caminho processional levava ao portão de Ishtar, prodigamente decorado com azulejos de cerâmica e representações de animais míticos. Essa rota viu o clímax do festival de primavera do Ano-Novo, a suprema cerimônia religiosa da Mesopotâmia, quando o triunfo de Marduc sobre as forças do caos foi celebrado em uma grande procissão, guiada pelo rei, com as imagens de Marduc e Nabu, até o templo norte da cidade.

ZIGURATES

Zigurate era o tipo característico de templo da Mesopotâmia, e a maioria das cidades importantes da região tinha um. Era uma grande torre de tijolo com degraus que alcançava até 45 metros de altura. No topo tinha um pequeno templo, e em geral havia outro na base. Possivelmente, era considerado uma espécie de escada que ligava a terra e o céu (como a escada de Jacó no Gênesis). No templo superior, a divindade viria comunicar-se com seus adoradores. A confiar no historiador grego Heródoto, esse também era o cenário para a cerimônia do sagrado matrimônio, que desempenhava um papel importante na religião mesopotâmica.

CONVENÇÕES DO MAPA

- Muralha fortificada
- Portão da cidade
- Templo
- Jardins suspensos

A CIDADE DA BABILÔNIA



DEUSES DA MESOPOTÂMIA

Os marcos, ou *kudurrus*, delimitavam concessões de terras públicas e divisas de campos. Eram adornados com emblemas de divindades que deviam proteger a divisa ou concessão de terra. A maioria das divindades mesopotâmicas importantes está ilustrada na pedra do século XII a.C. (à direita).

PRIMEIRA FILA, da esquerda para a direita: a tríade de divindades astrais. Uma estrela de oito pontas para Ishtar (Inana sumeriana), deusa da guerra e do sexo, identificada com o planeta Vênus; uma crescente para Sin (Nana), a deusa-lua, a maior das divindades astrais; um disco solar para Shamash (Utu), o deus-sol.

SEGUNDA FILA: coroas com chifres em pedestais simbolizam os "grandes deuses" particularmente proeminentes nos mitos: Anu (An), o primeiro do panteão; Enlil, deus nacional da



- CONVENÇÕES DO MAPA PRINCIPAL
- Crescente fértil (vales do Tigre e do Eufrates)
 - Cidade com zigurate(s) importante(s)
 - Outra cidade importante
 - Região ou reino: SUMÉRIA
 - Povo: HITITAS

Suméria; e Ea (Enki), deus da sabedoria e das águas. TERCEIRA FILA: duas divindades estreitamente associadas entre representadas aqui: Nabu, com um estilete e dragão de chifre, deus da arte da escrita e guardião da "Placa do Destino"; e Marduc, com uma ponta de lança e dragão, deus da magia e deus nacional da Babilônia. Essas divindades ficaram proeminentes com a ascensão da Babilônia, quando Marduc se tornou líder do panteão. O terceiro símbolo pode mostrar ataduras apoiando uma das grandes deusas-mães. Das demais divindades mostradas, três particularmente podem ser notadas. Na quarta fila, um cetro de leão de duas cabeças indica Nergal, o terrível deus da peste e dos infernos. A quinta fila mostra o homem-escorpião, importante em grande parte dos mitos mesopotâmicos. Na última fila, as forquilhas de raios duplos e o touro simbolizam Adad, o deus do clima.



SUMÉRIA E BABILÔNIA

Mitos das primeiras cidades



Estátua da deusa da fertilidade, que, em diversas formas tais como Inana (Ishtar), era universal no antigo Oriente Médio.

Foi somente no século atual que a verdadeira importância da civilização, da religião e da mitologia sumérias passou a ser apreciada. Todos os aspectos principais da cultura mesopotâmica, tais como a cidade-Estado, a realeza, o panteão, o templo e seu culto, são criações dos sumérios, e suas características básicas continuaram essencialmente intocadas no decorrer de todas as vicissitudes da história mesopotâmica.

Os textos cuneiformes que contêm os mitos sumérios foram escritos durante a época da Terceira Dinastia de Ur ou no período seguinte, em diferentes cidades da região. Especialmente importantes são aqueles da biblioteca de Nipur, o supremo centro religioso da Suméria, mas pode haver pouca dúvida de que os próprios mitos remontam a uma época bem mais antiga. Com a possível exceção do Egito, é possível asseverar que eles representam a mitologia mais antiga do mundo.

Nesses textos, os escribas e os pensadores da Terceira Dinastia de Ur produziram um sistema cosmológico e teológico que se tornou o credo e o dogma fundamentais de todo o Oriente Médio. Os documentos muitas vezes apresentam dificuldades de interpretação; os mitos sumérios também não são inteiramente consistentes, já que os principais centros religiosos desenvolveram ciclos independentes, com suas próprias divindades como principais atores. Todavia, a mitologia desenvolvida pelos sumérios era homogênea, apresentando um quadro de uma ordem de mundo definitiva-

Dumuzi e Enkidu

A fábula suméria de Dumuzi e Enkidu descreve de forma mítica a velha rivalidade entre os modos de subsistência pastoral e agrícola, um tema similar àquela subjacente à história de Caim e Abel no Livro do Gênesis. No entanto, o ponto central do mito é a corte empreendida por Dumuzi a Inana, a deusa da fertilidade, e sua resultante união.

A deusa Inana deve escolher um marido, e os dois rivais que disputam sua mão são Dumuzi, o pastor, e Enkidu, o fazendeiro. Utu, o deus-sol e irmão de Inana, a pressiona a aceitar Dumuzi, mas a princípio ela manifesta uma firme preferência por Enkidu. Entretanto, Dumuzi continua fazendo sua corte, alegando que pode oferecer muito mais produtos valiosos com seus rebanhos e manadas do que Enkidu. Os rivais se encontram e discutem à margem de um rio, mas Enkidu rapidamente se resigna e concorda em permitir que os rebanhos de Dumuzi pastem em qualquer local de sua terra. Em seguida, o pastor convida o fazendeiro para seu casamento com a deusa, e o texto termina com Enkidu pro-

metendo presentear Dumuzi e Inana com diversos produtos agrícolas.

Vários outros mitos representam Dumuzi como marido de Inana, e um número considerável de composições, de natureza fortemente erótica, celebra o amor de Inana por ele. Como deusa da fertilidade, Inana renovava a vegetação e induzia o nascimento de animais e de seres humanos: Dumuzi era a encarnação das forças criativas da primavera, e seu casamento com Inana simbolizava e efetuava a renovação da vida na virada do ano. Esse evento era regularmente efetivado no rito do Sagrado Matrimônio celebrado em várias cidades, no qual o rei assumia o papel de Dumuzi ou de Tamuz (ver p. 61) e se acreditava que ele tinha conjunção carnal com a deusa, garantindo assim a fertilidade e a prosperidade da terra.

Um texto sumério relata como Shulgi, rei da Terceira Dinastia de Ur, realmente realizou esse ritual, entrando na câmara nupcial para ser recebido por Inana com uma enlevada canção de amor. Após sua união ser consumada, a deusa formulou “bons auspícios” ao rei e ao país para o ano vindouro.

mente harmoniosa na qual a criação e o panteão surgiam pacificamente do mar original, o homem era feito para servir aos deuses e o universo era controlado e mantido por decretos divinos imutáveis, os me.

Mitos babilônicos refletem um universo imprevisível, que propõe questões cruciais para a humanidade: como a espécie humana pode lidar com as atividades imprevisíveis dos deuses (o tema dos mitos do Dilúvio)?; por que a espécie humana não goza de imortalidade, que os deuses ciumentamente reservam para si mesmos (o tema do épico Gilgamesh)? Esses dois pontos são o assunto da fábula de Adapa.

Um dos Sete Sábios da pré-história (seres poderosos evocados em ritos mágicos), Adapa era sacerdote de Ea na cidade de Eridu. Em certa ocasião, o vento sul virou seu barco de pesca. Adapa amaldiçoou o vento e o impediu de soprar, de forma que a umidade que ele trazia foi negada à terra. O deus supremo Anu chamou-o ao céu para justificar-se. Seu protetor Ea aconselhou-o a aplacar Anu e disse-lhe para não comer nem beber coisa alguma que o deus lhe oferecesse, pois se trataria da água e do alimento da morte. Esse, porém, foi um conselho enganoso, pois Anu apresentou de fato a Adapa a água e o alimento da vida que o tornariam imortal como os deuses. Quando Adapa recusou a oferta, Anu teve um acesso de riso e enviou-o de volta à terra. O fim da história se perdeu, mas parece que Anu concedeu privilégios especiais à Eridu e a seu sacerdócio, mas decretou doença e demônios como quinhão geral da espécie humana; Adapa, porém, conseguiu combater esses males com seus poderes mágicos.

Outro mito babilônico importante (mas também fragmentário) é a história de Zu, uma adaptação acadiana de um mito sumério mais antigo. O deus-pássaro Zu, cuja morada é o mundo subterrâneo, roubou do deus Enlil a Placa do Destino, que dava ao portador o controle do universo. Anu então pediu a dois deuses alternadamente que assassinassem Zu, mas eles recusaram diante do poder supremo agora de posse de Zu. Por fim, surge um paladino bem-sucedido: Marduc em fontes babilônicas, Lugabanda nas sumérias. Faltam detalhes sobre a derrota de Zu, mas a impressão de um lacre cilíndrico (ver margem acima, à direita) sugere que por fim ele foi trazido diante de Ea, descrito como o deus-água, para ser julgado.



O JULGAMENTO DE ZU

A impressão deste lacre cilíndrico parece mostrar Zu sendo julgado por Ea depois de roubar a Placa do Destino. Zu aparece regularmente como inimigo dos altos deuses, e esse mito provavelmente reflete uma mudança no padrão religioso da Mesopotâmia por meio da qual, com o influxo de novas populações, antigas divindades ctonianas (dos infernos) estavam sendo subordinadas a deuses celestes mais recentes.

Etana

O mito acadiano de Etana reflete o papel central da realeza na sociedade mesopotâmica.

Na Lista de Reis Sumérios, Etana aparece como o soberano de Kish, “um pastor que ascendeu ao céu”. Ele foi nomeado pelos deuses para trazer à espécie humana a bênção da realeza.

Mas ele não tinha filho algum para continuar a dinastia (esta também é a categoria de Kerer no mito ugarítico: ver p. 64), e sabe que o único remédio é ir ao céu para obter a

planta do nascimento de Ishtar, a soberana do parto.

Aconselhado pelo deus-sol Shamash, ele recruta a ajuda de uma águia, a quem resgata de um buraco ao qual o pássaro havia sido condenado por trair sua amiga serpente. Etana é carregado no dorso da águia em um voo espetacular.

O texto se interrompe nesse ponto. No entanto, como a Lista de Reis Sumérios registra o nome do filho e herdeiro de Etana, sua busca pela planta do nascimento parece ter tido êxito.



A ascensão do rei-pastor, apropriadamente testemunhada por dois pastores, com seus rebanhos e cães pastores, é representada neste lacre cilíndrico.

GILGAMESH

O grande épico da mortalidade



Máscara de terracota do demônio Humbaba (Huwava sumério), da cidade de Ur. Máscaras como esta eram usadas para repelir os muitos demônios que, ao que se pensava, afligiam as pessoas do mundo mesopotâmico.

A versão mais completa do grande épico *Gilgamesh* é um texto acadiano da biblioteca de Assurbanipal em Nínive. Gilgamesh, descrito como “dois terços deus e um terço homem”, oprimia seus súditos em Erech. Quando eles apelam aos deuses por uma contrapartida para manter seu soberano sob vigilância, os deuses criam Enkidu, o selvagem arquetípico, que é coberto de pêlos e vive com as feras selvagens. Ele perde sua natureza especial quando copula com uma prostituta, que o introduz na civilização. Trava então combate com Gilgamesh, e após isso os dois se tornam grandes amigos e embarcam em feitos heróicos, tais como o assassinato de Humbaba. Voltando a Erech, a deusa Ishtar convida Gilgamesh a ser seu consorte, mas ele desdenhosamente rejeita seus avanços. Irrada, ela manda o “Touro do Céu” contra ele, mas Gilgamesh e Enkidu matam a criatura.

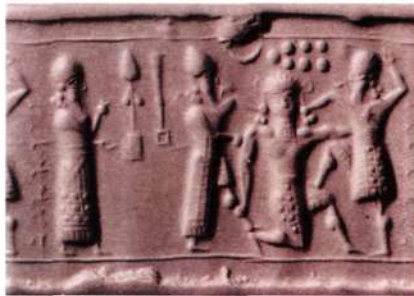
Os deuses decidem que Enkidu deve morrer, pela participação no assassinato de Humbaba e do Touro. A sina de Enkidu evoca para Gilgamesh a realidade da morte, e ele sai em busca do segredo da vida eterna. Cruzando as Águas da Morte, visita o único homem que havia ganhado imortalidade, Utnapistin, que lhe fala sobre uma planta imortalizadora no fundo do mar. Acompanhado pelo barqueiro de Utnapistin, Gilgamesh recupera a planta, mas é roubado por uma cobra antes de poder usá-la (assim a cobra que muda de pele adquire o dom do rejuvenescimento). Gilgamesh volta a Erech e leva o barqueiro para um passeio por sua cidade.

As versões sumérias

Há cinco textos sumérios remanescentes sobre Gilgamesh, um rei da antiga Suméria que posteriormente foi divinizado: eles foram cruzados e reinterpretados por escribas babilônicos para formar um épico conexo.

O terceiro dos textos relata como a deusa Inana mandou o imenso Touro do Céu ir atrás de Gilgamesh depois de ele rejeitar suas tentativas de sedução (ver acima).

No quarto texto, Inana deseja derrubar uma árvore para fazer uma cama e uma cadeira, mas não consegue porque a árvore é guardada por várias criaturas demoníacas. No entanto, a pedido de Inana, Gilgamesh expulsa esses monstros, e da madeira da árvore a deusa molda dois objetos, chamados pucu e muçu — talvez um tam-



O assassinato do demônio Humbaba, recontado em textos sumérios e acadianos. Gilgamesh encontra-se à esquerda, usando uma coroa.

bor ritual e uma baqueta. Por alguma razão eles caem no mundo subterrâneo, onde Enkidu se empenha em recuperá-los. Chegando lá, ele não consegue voltar. O deus Enki, porém, faz um buraco no chão, pelo qual surge a sombra de Enkidu para contar a Gilgamesh sobre o estado lúgubre daqueles que foram banidos para lá.

A composição final da sequência geralmente é intitulada como a Morte de Gilgamesh, mas o texto, na verdade, pode referir-se à morte de Enkidu: de qualquer forma, seu tema é a inevitabilidade da morte e como são vãs todas as esperanças de imortalidade. Essa, sem dúvida, é a mensagem do épico de Gilgamesh como um todo, conforme manifestado em sua versão mais completa (ou seja, a babilônica).

ISHTAR E TAMUZ

A descida aos infernos

Inana, ou Ishtar na versão acadiana, é a suprema deusa do amor sexual e da fertilidade, assim como deusa da guerra, “a Senhora das Batalhas”. O mito mais importante no qual ela é a figura central é aquele de sua descida aos infernos.

Não é dada razão alguma para a descida da deusa ao mundo subterrâneo: possivelmente ela quer ampliar seu poder por lá. Antes de ir, instrui seu vizir Ninshubur de que ele deveria recorrer sucessivamente a três deuses para pedir ajuda caso ela não reaparecesse. Nos infernos, Ishtar tem de passar por sete portões, e em cada um deve tirar um item das roupas e das jóias, até acabar nua, despida de todos os poderes que seus trajes simbolizavam. Ela confronta a deusa Ereshkigal, soberana dos infernos e sua própria irmã, e tenta tomar seu trono, mas é condenada à morte e seu cadáver fica pendurado num cravo em uma parede. Suspeitando de algum desastre, Ninshubur vai até o deus Enki, que, com a sujeira das unhas de suas mãos, cria dois seres assexuados e lhes dá a Planta e a Água da Vida. Eles penetram em Ishtar e a ressuscitam, mas ela tem permissão de sair apenas sob a condição de providenciar um substituto para si mesma. Então deixa o mundo subterrâneo, acompanhada de ferozes demônios, e designa seu marido, Dumuzi, como seu substituto. O poema termina com um discurso ordenando que Dumuzi passe metade do ano nos infernos e que sua irmã Geshtinana, “Senhora das Vinhas”, fique a outra metade.



Inana (Ishtar) aparece nesta estela em seu aspecto de deusa da guerra, montada num leão e armada com uma aljava nos dois ombros e uma espada do lado esquerdo. Sua descida aos infernos, bem como a volta, retratam miticamente a interrupção e a recuperação da fertilidade.

Tamuz, o deus mortal

Dumuzi, ou Tamuz em hebraico, tem mais de um aspecto. Embora não seja um dos grandes deuses, desfrutava de alto conceito na religião popular e seu culto era amplamente disseminado.

Sob um aspecto Tamuz era a encarnação da vegetação: um relevo o mostra segurando o que parecem ser cachos de uvas, nos quais cabras estão se alimentando, e ladeado por duas deusas de cujos vasos jorra a umidade necessária para as plantações. No entanto, mais significativamente, ele era o deus mortal arquetípico, e assim foi assimilado a outras divindades do mesmo tipo, tais como Adônis no mito grego.

O ressecamento anual da vegetação durante a estação quente é simbolizado por sua morte e seu cativeiro nos infernos. Ele é objeto de muitas liturgias mesopotâmicas que lamentam seu desaparecimento e a conseqüente desolação da natureza — ritos celebrados particularmente pelas mulheres, até mesmo em lugares longínquos quanto Jerusalém, conforme é mostrado por uma referência na profecia de Ezequiel na Bíblia. Supõe-se com frequência que sua ressurreição também era ritualmente celebrada: não há evidência clara disso, mas o fato de dizerem que sua estada nos infernos durou apenas meio ano torna provável que seu retorno à vida fosse o foco de um rito de primavera. No entanto, é Inana (Ishtar) que representa o único caso claro de morte e ressurreição de uma divindade na literatura mesopotâmica.

MITOS DA CRIAÇÃO

Enki, Marduc e os decretos divinos



Este lacre cilíndrico provavelmente mostra o assassinato de Tiamat por Marduc. Tiamat é originalmente o oceano de água salgada; no mito, ela personifica o caos original, representada como um monstro com aparência de dragão fêmea que deve ser vencido antes que o universo ordenado possa ser criado. Um texto menciona as armas de Marduc mostradas aqui — o bastão com o qual esmaga a cabeça de Tiamat, relampejando para atacá-la, e, possivelmente, uma rede para apanhá-la, bem como a seus companheiros.

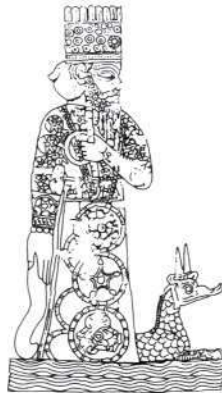
A cosmogonia suméria tem de ser pinçada de diversos mitos da origem, envolvendo muitas divindades cujas atividades não são fáceis de harmonizar e parecem refletir a rivalidade entre os deuses de diferentes cidades sumérias. A origem definitiva de todas as coisas era o mar primitivo, personificado como a deusa Namu. Ela deu à luz o deus-céu, An, e a deusa-terra, Ki, cuja união, por sua vez, produziu os “grandes deuses”. Entre eles estava Enlil, fonte do universo ordenado, responsável pela vegetação, pelo gado, pelas ferramentas agrícolas e pelas artes da civilização. O homem foi criado para servir aos deuses e prover-lhes sustento.

O mesmo papel é atribuído a Enki, cuja morada é Apsu, a água do mundo subterrâneo. Enki, como deus da sabedoria, possuía os *me*, um conceito fundamental da religião suméria. Os *me* são os decretos divinos preordenados (provavelmente em tábuas) que determinam o desenvolvimento de todas as instituições da religião e da sociedade. Sua posse conferia poder absoluto, portanto é natural que os deuses ficassem ansiosos para adquiri-los. Um mito fala da deusa Inana visitando Enki com essa finalidade. Ele a recebe com um grande banquete e, sob a influência do vinho, dá a ela os *me*, dos quais mais de cem estão listados. Após a partida de Inana, Enki tenta recuperar os *me*, mas ela expulsa seus emissários com encantamentos mágicos e, por fim, chega à sua cidade de origem, Erech. Esse mito relata a ascensão do poder da deusa e da cidade na Suméria.

O mito babilônico da criação

O épico babilônico da criação apresenta um todo coerente. Focalizando Marduc, deus da Babilônia, ele relê e lhe transfere mitos mais antigos, originalmente relativos a outras divindades. Seu propósito era justificar a posição de Marduc como o maior de todos os deuses e a importância de sua própria cidade. O texto é um poema litúrgico de poder mágico, cuja recitação era parte integral do Festival de Primavera do Ano-Novo, a principal celebração religiosa da Babilônia, que, segundo se acreditava, efetuava a renovação da criação.

No começo, nada existia e não ser Apsu, o oceano de água doce, e Tiamat, o oceano de água salgada. De sua união resulta uma sucessão de deuses, culminando com os grandes deuses Anu e Ea, que gera Marduc. Mas surge um conflito en-



Marduc tendo a seus pés uma serpente com chifres e o oceano primitivo. Lacre babilônico de lápis-lazúli.

tre os deuses mais jovens e as divindades originais. Ela mata Apsu, e Tiamat decide vingar-se. Ela reúne uma horda de monstros ferozes, tais como o homem-escorpião, comandados por seu filho Kingu, a quem ela dá a “Placa do Destino”, correspondente aos *me* sumérios.

Vários deuses tentam subjugar Tiamat, mas fracassam e, por fim, o panteão escolhe Marduc como seu paladino. Este aceita, sob a condição de ser reconhecido como rei dos deuses. Ele derrota e mata Tiamat, dividindo seu corpo em dois, uma metade formando o céu e a outra, a terra. De Kingu ele toma a Placa do Destino. A seguir, Marduc mata Kingu e com seu sangue, misturado com terra, cria a espécie humana. Os deuses constroem para Marduc, na Babilônia, um tempo próprio, Esagila, com seu zigurate.

O DILÚVIO

Destruição e sobrevivência

O mito do dilúvio é um reflexo dramático das inundações imprevisíveis dos rios Tigre e Eufrates. A história mais completa ocorre no épico de Atrahasis. A espécie humana é criada para servir aos deuses e liberá-los da necessidade de enfrentar trabalhos pesados. Mas, no prazo de 1.200 anos, a humanidade se multiplica tão rapidamente que seus ruídos perturbam a paz dos deuses. Enlil busca reduzir o número de pessoas enviando primeiro uma praga e depois uma seca repetida duas vezes, mas seus planos são sempre frustrados pelo sábio Enki, que revela as intenções de Enlil a Atrahasis, piedoso rei de Shurupak, e o instrui a tomar medidas neutralizantes. Por fim, Enlil impele as outras divindades a enviarem uma grande enchente, sujeitando-as a um juramento de segredo. Enki dribla isso falando não diretamente com Atrahasis, mas com a cabana de junco na qual o rei está morando. Seguindo o conselho de Enki, Atrahasis constrói um barco no qual se refugia com sua família e vários animais quando a inundação começa. Os deuses descobrem que, sem seres humanos, seu sustento é suspenso e assim volta a existir a necessidade de eles próprios fazerem trabalhos pesados: portanto, lamentam o que aconteceu. Após sete dias, a inundação se acalma e Atrahasis surge para oferecer um sacrifício aos deuses. A princípio Enlil fica furioso, mas por fim aceita a continuidade da espécie humana. No entanto, propõe medidas para limitar o crescimento populacional instituindo classes de sacerdotisas proibidas de ter filhos e introduzindo a mortalidade infantil. Atrahasis é recompensado com a vida eterna e uma posição entre os deuses.

O DILÚVIO NO ÉPICO DE GILGAMESH

Utnapistin, o sobrevivente do dilúvio do épico de Gilgamesh (ver p. 60), reconta em detalhes a construção de um barco em forma de um cubo perfeito e dá um quadro vívido dos efeitos do dilúvio. Ele conta como, quando as águas finalmente baixaram, enviou uma pomba, uma andorinha e um corvo para fazerem um reconhecimento do solo e como ele então surgiu para oferecer um sacrifício, em torno do qual todos os deuses se agruparam para "sentir o doce aroma". Essas características ligam estreitamente a história babilônica à narrativa bíblica do dilúvio. Por fim, Ea diz ao zangado Enlil que este não deveria tentar extinguir completamente a raça humana, e sim puni-la quando necessário, enviando animais selvagens, escassez de viveres ou pragas. Enlil aceita o conselho e recompensa Utnapistin com o dom da imortalidade.



O mito sumério do dilúvio

O mito do dilúvio sobrevive em três versões principais, cujas características básicas mostram derivações de um protótipo comum. A humanidade ofende seriamente os deuses e é punida, por instigação da divindade Enlil, com um dilúvio que visa a extinguir a raça. No entanto, um homem e sua família são poupados, com a intervenção do deus Enki ou de Ea, para que reiniciem a espécie humana. O mito sumério do dilúvio sobrevive apenas em estado fragmentário, mas é claramente a origem de todas as versões mesopotâmicas posteriores. Ele descreve a instituição da civilização suméria, a realeza, cidades-Estados e a irrigação.

Após uma lacuna no texto, Enki aparece falando da decisão dos deuses de destruir a raça humana com um dilúvio, apesar das lástimas da deusa-mãe, Inana. Enki



Utu, com outras divindades, em sua barca. Nesta embarcação, na qual ele cruzava o céu diariamente, o deus-sol apareceu para Ziusudra no dilúvio.

resolve salvar o rei Ziusudra e lhe conta a intenção dos deuses falando através da parede de junco da casa do rei. O texto é interrompido de novo, mas presumivelmente Ziusudra recebe instruções para construir um barco, pois se segue uma descrição da inundação de sete dias, quando "os ventos da tempestade sacudiam o enorme barco nas grandes águas". Então Utu, o deus-sol, aparece em sua barca trazendo a luz de volta, e Ziusudra surge para oferecer um sacrifício a An e Enlil, que aparentemente foi o responsável pelo dilúvio. Eles se apaziguam, repovoam a terra, renovam sua vegetação e concedem a Ziusudra "vida eterna, como um deus".

A terceira versão do mito é aquela da décima primeira tábuca do épico de Gilgamesh (ver texto lateral acima), na qual o herói Utnapistin conta como ele e sua família sobreviveram ao dilúvio.



MITOS UGARÍTICOS

Realeza e sucessão

DIVINDADES UGARÍTICAS

À frente do panteão ugarítico está El, a suprema autoridade em todos os assuntos humanos e divinos: ele é o criador, “o pai dos deuses e dos homens”, descrito como uma figura anciã e venerável. No entanto, a divindade mais ativa nos mitos é o jovem deus Baal, identificado com o deus-tempestade Hadad e com o princípio divinizado da fertilidade; ele mora em uma montanha no distante norte.

Associadas a eles há duas figuras femininas, Asherat ou Astarte e Anath, exemplos das deusas da fertilidade encontradas por toda parte no antigo Oriente Médio. Asherat é consorte de El e mãe do panteão. Anath é irmã de Baal, principal apoiadora em suas vicissitudes e conhecida por seu caráter violento e bélico. Outras divindades de menor importância são Reshef e Horon, deuses da pestilência, e Athar, a estrela Vênus, correspondente a Ishtar na Mesopotâmia.

Os mitos também apresentam dois adversários de Baal: Yam, o mar, e Mot, o poder destrutivo da seca e da esterilidade.

O deus El em seu trono, aceitando uma oferenda de um adorador coroado, que pode ser o rei de Ugarit. A divindade usa uma coroa cheia de chifres de touro; sua mão esquerda está levantada em um gesto de bênção. Esta estela de Ugarit ilustra as características atribuídas por textos a El nos epítetos Rei, Touro, Bondoso, Misericordioso e Sagrado.



De 1928 em diante, escavações no norte da Síria no local da antiga Ugarit (atual Ras Shamra) revelaram algumas tábuas contendo textos poéticos míticos, dando prova em primeira mão da religião dos cananeus, sobre a qual, comparativamente, se sabia muito pouco. Os textos datam de entre c. 1400 a.C. e c. 1350 a.C., mas os mitos que contêm são por certo bem mais antigos: são as criações de gerações de cantores populares ou oficiais, e algumas delas se passavam em litúrgias templárias. Os mitos e lendas ugaríticas apresentam muitas características em comum com aqueles da Mesopotâmia, mas também têm diferenciais próprios.

Os textos referem-se a importantes aspectos da sociedade cananéia. O primeiro é a lenda do rei Keret. A história começa com Keret se lastimando pela perda de sete mulheres sucessivas, o que frustra suas esperanças de ter um herdeiro. O deus supremo El aparece para ele em sonho e o instrui a invadir um reino vizinho e desposar Huray, a filha de seu rei. Keret parte prometendo dar o peso de Huray várias vezes em prata e ouro à deusa da fertilidade Asherat, caso tenha êxito. Ele atinge seu propósito e, quando retorna, El o abençoa e promete que Huray lhe dará oito filhos, dos quais o mais velho será amamentado por Asherat e Anath. No decorrer de um período de sete anos, as tais crianças nascem normalmente. Mas daí acontece que Keret não mantém seu voto com Asherat. Ele fica gravemente doente, de forma que não pode mais administrar a justiça, e a fertilidade das plantações é prejudicada. Então se realiza uma cerimônia no palácio de Baal para trazer as chuvas fertilizantes. Depois disso, Keret recupera a saúde e o trono e consegue frustrar a tentativa de um de seus filhos de destroná-lo. A história diz muito sobre o conceito de realeza conforme era entendido no antigo Oriente Médio, o rei sendo considerado uma figura sagrada, o canal de bênçãos que traz ordem e fertilidade à sua terra e à sociedade: na mesma medida em que ele sofre ou prospera, os outros também passam por isso.

Preocupações similares são subjacentes à lenda de Aquat. O patriarca Daniel (o mesmo nome encontrado na Bíblia) não tem filhos, mas, por insistência de Baal, El dá-lhe um filho, Aquat. Quando este cresce, um artífice divino lhe oferece um arco e flechas. A deusa Anath os cobiça e tenta persuadir Aquat a dar-lhe os artefatos. Como ele se recusa, ela manda sua servidora Yatpan matá-lo, mas o arco é destruído na luta, frustrando assim o plano de Anath. Em resultado, Baal refreia a chuva e as plantações não prosperam. Daniel procura os restos de Aquat e, ao encontrá-los, enterra-os na tumba da família e realiza ritos de luto por sete anos.

O fim do mito perdeu-se, mas estudiosos em geral concordam que ele falava da ressurreição de Aquat, do retorno da fertilidade ao país e talvez da recuperação do arco. Por trás da história pode haver um mito original que relata a estiagem do verão e sua eventual quebra, simbolizadas pela morte e ressurreição de Aquat, ao passo que o arco pode representar a constelação de Órion, cujo ocaso e surgimento correspondiam ao início e ao fim da estação seca.

Outros dois mitos são basicamente teogonias — relatos do nascimento de deuses. Um deles conta como El copula com duas mulheres, provavelmente representando as deusas Asherat e Anath, e primeiro é pai de duas divindades, Shachar (“aurora”) e Shalim (“anoitecer”), e depois aparentemente das divindades ugaríticas em geral. O segundo mito relata os preparativos para o casamento do deus lunar Yarikh com a deusa lunar Nikal, no decorrer do qual as Kotharat, as parteras divinas, são convocadas a ajudar no nascimento de um filho.

Baal, o deus da tempestade

Os mitos ugaríticos mais importantes, formando um ciclo de três episódios inter-relacionados, dizem respeito a Baal, o jovem deus da tempestade. O conjunto provavelmente se destinava a ser recitado em um grande festival no outono celebrando o fim do ano agrícola e ansiando pela chegada das primeiras chuvas (da mesma forma que o épico babilônico da criação era recitado durante o festival do Ano-Novo na Babilônia).

O primeiro texto aborda a derrota de Baal junto a Yam ou “mar”. Também chamado Nahar (“rio”) e mencionado como “dragão”, “serpente” e “Leviatã” em outros documentos ugaríticos, Yam era o equivalente do Tiamat mesopotâmico (ver p. 62).

No início do mito, Yam reivindica poder real e o deus supremo El decide conceder-lhe isso, mas avisa que primeiro ele terá de derrotar Baal. Essa parte da história evidencia tensão e rivalidade entre o velho El e o jovem Baal, o que aparece várias vezes nos textos. Com o auxílio de armas mágicas fornecidas pelos artifices divinos, Baal entra em uma batalha vigorosa contra Yam, mata-o, espalha os despojos e então se proclama rei. Yam representa as forças ingovernáveis do caos, que ameaçam os homens e a natureza. Ao derrotá-lo, Baal mostra ser o único que pode controlar o fluxo da água vinda dos céus, e assim envia as chuvas fertilizantes das quais dependia a agricultura.

O segundo episódio começa com um grande banquete que celebra a vitória de Baal sobre Yam. No entanto, Baal retira-se de cena e daí em diante vem um relato de uma matança sanguinária dos adoradores de Baal nas mãos de Anath, o que pode refletir a intensa ansiedade da população no fim da estação seca. Baal tenta controlar Anath prometendo revelar-lhe o segredo do raio, o qual poderia trazer as tempestades revigorantes. Em seguida, Baal reclama que não tem um palácio como os outros deuses. Anath procura El para pedir-lhe que conceda uma casa a Baal, mas a princípio ele se recusa. Por fim, El é persuadido por sua consorte



Baal ou Hadad como o deus da tempestade. Radicado nas montanhas, ele porta um bastão representando o trovão e um arpão simbolizando o raio.

Asherat a concordar com isso. Vem então uma descrição da construção do palácio, após a qual Baal lá se instala, evento que é celebrado com uma grande festa. Por trás da narrativa inteira subjaz um mito de fundação do templo de Baal em Ugarit, equivalente à construção de Esagila para Marduc após sua derrota de Tiamat (ver p. 62). Finalmente, já instalado em seu palácio, Baal questiona se alguém pode resistir a seu poder supremo e lança um desafio a Mot, deus da morte, um monstro terreno primitivo (correspondente a Yam, o monstro marítimo primitivo). Isso introduz a terceira parte do mito.

O tema da parte final é a tentativa de Mot de usurpar o reinado de Baal, por meio de duas confrontações. Primeiro, Mot obriga Baal a submeter-se a seu poder e desce ao mundo subterrâneo, trazendo assim a estiagem do verão. Na ausência de Baal, Asherat, a pedido de El, designa seu filho Ashtar para substituir Baal como rei, mas ele não se mostra à altura dessa tarefa. Nesse meio tempo, Anath procura Baal. Ela encontra Mot e o mata, triturando-o e queimando-o. No entanto, parece que apenas um aspecto terreno de Mot está envolvido, porque, em um epi-

sódio que lembra a perigosa viagem de Ishtar (ver p. 61), Anath desce ao mundo subterrâneo para tentar persuadir Mot a libertar Baal. Por fim, em grande parte devido à intervenção da deusa solar Shapash, Baal volta e recupera sua antiga posição.

Mot lança então seu segundo desafio. Deixa sua morada nas profundezas e, pela primeira vez, encontra-se cara a cara com Baal. Segue-se uma batalha que termina em empate; daí El aparece e convence o relutante Mot a reconhecer Baal como rei.

Como personificação do último inimigo do homem, a morte, Mot não pode ser vencido, apenas mantido sob controle por Baal com a ajuda do líder supremo dos deuses. Aqui o mito aborda a tragédia universal da morte, tema que é tratado de forma mais tocante no épico de Gilgamesh (ver p. 60).

MITOS DOS HITITAS

Dragões e deuses perdidos



O baixo-relevo (acima) vem da cidade hitita de Malátia. O deus do clima (talvez com seu filho) está atacando uma grande serpente e soterrando-a com granizo. Segundo os textos, a princípio o deus é derrotado pelo dragão Iliuankas, mas acaba vitorioso. O mito era recitado no festival hitita de Ano-Novo.

Povo não semítico, os hititas estabeleceram-se na Ásia Menor por volta do início do terceiro milênio a.C. e acabaram criando um império que abarcava grande parte do Oriente Médio e durou até c. 1225 a.C. O panteão dos hititas era muito maior do que o da Mesopotâmia, pois sua religião absorvia os cultos de outros povos, tais como os hatianos (primeiros habitantes da Ásia Menor) e os hurritas (do norte da Mesopotâmia). Ele também era fortemente influenciado pela religião babilônica, e seu panteão incluía várias divindades babilônicas.

Os mitos hititas enquadram-se em duas categorias principais: o assassinato do dragão e o deus perdido. O melhor exemplo do último é o mito de Telepino, deus da agricultura e filho do grande deus do clima. Por alguma razão desconhecida, Telepino se esconde e sua ausência arruína a natureza e a sociedade. A cevada e o trigo não crescem, bois, ovelhas e humanos não conseguem conceber e as fêmeas grávidas não podem parir. Até os deuses passam fome. Os deuses (especialmente o deus do clima) tentam descobrir Telepino. Por fim, conseguem, e ele voa de volta para sua terra no dorso de uma águia. A prosperidade retorna à terra e há uma promessa específica de vida e vigor para o rei e a rainha. Essa narrativa pode ter sido usada como invocação para induzir um deus a voltar para um adorador alienado.

Ulikumi e Teshub

Uma divindade especialmente importante nos textos mitológicos hititas é o deus do clima Teshub, a versão hitita de Hadad. A maneira pela qual Teshub obteve proeminência é narrada em dois textos, que lidam com a luta pela realeza no céu entre deuses mais velhos e mais novos.

O primeiro mito está centrado em Kumarbi, o pai dos deuses, que pode ser equiparado ao sumério Enlil. Kumarbi, porém, não era o primeiro deus. Antes dele, Alalu era rei no céu e foi deposto por Anu. Então Kumarbi entrou em guerra com Anu e arrancou seu pênis com uma mordida. O esperma de Anu impregnou Kumarbi e no devido tempo foram produzidos três “deuses terríveis”, aparentemente todos os aspectos do deus do clima. Nesse ponto, a tábua está mutilada, mas o próximo episódio provavelmente é a vitória do deus do clima sobre Kumarbi. No segundo mito, a Canção de Ulikumi, Kumarbi tenta vingar-se de Teshub, que o depôs. Com o auxílio do Mar, o caos personificado, Kumarbi tem um filho, Ulikumi, o qual é posto sobre os ombros de Upeluri, um gigante que mora no meio do mar. Como Ulikumi fica enorme, Teshub fica assustado e organiza os deuses para atacá-lo. Mas sua empreitada fracassa, e Ulikumi obriga Teshub a abdicar. Então Teshub recorre ao sábio deus Ea, que imagina um meio de separar Ulikumi de sua fonte de força em Upeluri. Ea convoca os deuses a reiniciar a luta. Falta o fim do mito, mas é quase certo que diz respeito à reparação de Teshub e à derrota de Kumarbi e de seu filho.

Divindade de origem hurrita, Teshub é descrito como guerreiro e como deus da tempestade, equipado com uma espada, um machado e uma forquilha de três dentes e usando um capacete com chifre.



MITOS PERSAS

Ahura Mazda e a batalha entre o bem e o mal



A religião dos antigos persas só é conhecida a partir de escrituras zoroástricas mais tardias, as *Avesta*, e particularmente do conjunto de hinos conhecido como os *Yashts*. Forças naturais eram adoradas, mas havia também conceitos divinizados e fenômenos sociais. Os persas reconheciam um deus supremo, Ahura Mazda (“sábio senhor”), o céu que a tudo abarca. Contra ele havia Angra Mainyu ou Ahriman, deus da escuridão e da esterilidade. A vida, portanto, era essencialmente uma batalha entre as forças do bem e do mal. Entre essas duas divindades existia Vayu, deus do ar e do vento. Outro deus importante era Tishtrya, o deus da chuva, cujo mito exemplifica a história universal de conflito do Oriente Médio. Tishtrya desce ao oceano cósmico em forma de um cavalo branco com orelhas e arreios dourados, onde encontra Apaosha, o demônio da seca, como um cavalo negro. Eles lutam por três dias e inicialmente Apaosha é vitorioso e a seca prevalece sobre a terra. Tishtrya, porém, apela para Ahura Mazda, que o alimenta com sacrifícios e assim o fortalece. Ele vence Apaosha e as chuvas voltam a cair. Outra figura da mitologia persa é a deusa da fertilidade Anahita, fonte de todas as águas da terra, da reprodução humana e do mar cósmico. O mito familiar do deus desaparecido ocorre na forma de Rapithwin, senhor do calor do meio-dia e dos meses de verão: todo ano o demônio do inverno invade a terra e Rapithwin se retira para baixo da terra para manter as águas subterrâneas aquecidas.

Em algum momento do século VI ou VII a.C., o profeta Zoroastro formalizou o dualismo inerente da fé persa. Ahura Mazda tornou-se o alvo único de adoração absoluta. Os principais mitos zoroástricos lidam com a criação. Ahura Mazda cria o universo benéfico inteiro, incluindo Gayomart, o homem arquetípico, mas Angra Mainyu, líder das hordas demoníacas, cria sua própria descendência maligna — animais viciosos, furacões, tempestades de areia e doenças —, que ataca o cosmo e rompe seu estado ideal. Em última instância, esse conflito se destina a terminar com a vitória do bem sobre o mal.

MITRA

Talvez a divindade persa mais conhecida seja Mitra, devido ao culto amplamente disseminado que se desenvolveu em torno dele no Ocidente. Originalmente, ele era a personificação de *mitra* (“contrato”) e, portanto, o guardião da lei e da ordem. Era também um deus da guerra, descrito montado em seu carro de guerra dourado com quatro cavalos combatendo os demônios e seus adoradores, e estreitamente associado ao sol. Por fim, ele tornou-se objeto de um culto misterioso sob o Império Romano. Virtualmente todo santuário dedicado a Mitra tem um relevo central desse deus matando o touro, um antigo rito persa instituído por Yima, o primeiro homem. No mitraísmo, o rito representa um ato de renovação da criação: acreditava-se que Mitra, ao matar o touro, trazia de novo o reinado de Yima sobre um mundo sem fome ou morte e assegurava a imortalidade a seus adoradores.

Sob os aquemênidas, Ahura Mazda foi adotado como protetor da casa real e era representado simbolicamente, conforme modelos babilônicos e egípcios, abrindo suas asas protetoras sobre o rei.



ÍNDIA



O grupo de três deuses no clássico panteão hindu — (a partir da esquerda) Brahma, Shiva com seu touro de montaria Nandin, abaixo, e Vishnu — é visto dançando ao som dos músicos divinos, os Gandharvas, nesta escultura em pedra do século XII.

Ao longo da história da cultura indiana tem havido uma interação contínua entre os diferentes grupos religiosos, lingüísticos e sociais, o que resultou em uma mitologia de ricas texturas que rivaliza com todo o *corpus* europeu em quantidade e diversidade. Um volume enorme de narrativas está preservado nas linguagens regionais da Índia, mas na maioria das vezes os mitos mais populares ganharam maior disseminação ao ser adotados na linguagem supra-regional, o sânscrito, e reunidos nos *Puranas*, que do século IV em diante passaram à frente dos épicos (o *Mahabharata* e o *Ramayana*) como os grandes depositários de tradições religiosas e míticas.

Subjacente a essa rica variedade de mitos há o tema central da tensão entre criação e destruição. Um traço característico do pensamento indiano é o processo pelo qual a ordem brota do caos e o universo volta a dissolver-se no caos em um imenso

padrão cíclico. Outro tema básico é que as coisas não são o que parecem, e assim toda realidade é de certa forma uma ilusão. O mais notável de tudo é o modo com que os contadores de histórias muitas vezes manipulam conscienciosamente seus materiais, desenvolvendo-os e modificando-os no que representa uma crítica deliberada a outras formas do mesmo mito.

O agrupamento mais antigo de deuses no panteão védico (freqüentemente referido como totalizando 33) abriu caminho, à medida que a religião evoluiu para o hinduísmo, para o conceito do *trimúrti*, um agrupamento formal de Brahma com as duas divindades que depois se tornaram dominantes, Vishnu e Shiva: Brahma é considerado o originador, Vishnu, o mantenedor e Shiva, o destruidor do cosmo. Recentemente, um agrupamento de cinco deuses (Vishnu, Shiva, Devi, Surya e Ganesh) tem sido o mais cultuado.

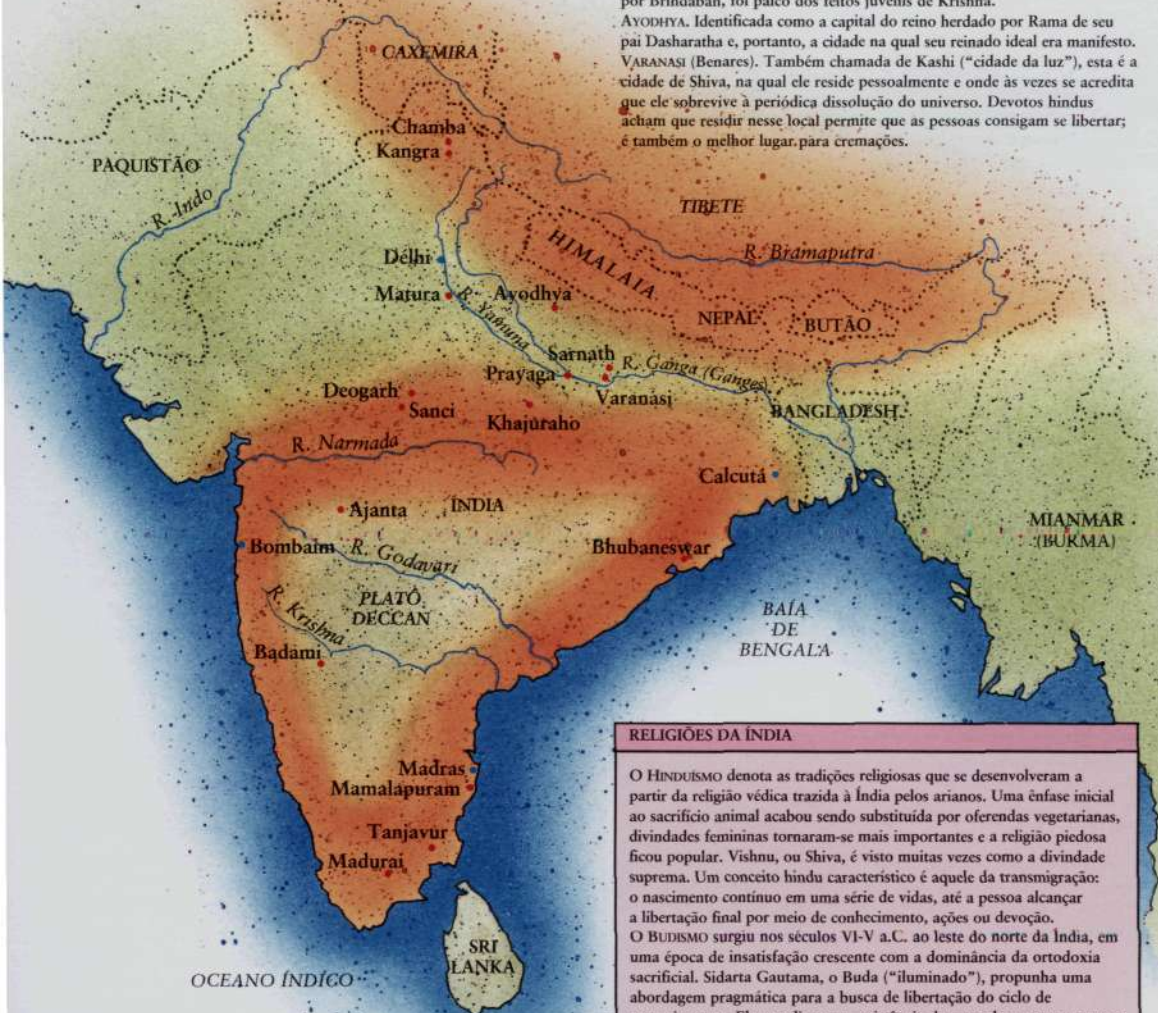
SÍTIOS SAGRADOS

HIMALAIA ("morada da neve"). No Himalaia encontram-se a residência preferida de Shiva no monte Kailasa, o mítico monte Mero (o umbigo do mundo e o local dos céus de Brahma e de Indra) e o monte Mandara, usado como remo na agitação do oceano (ver p. 71). Personificada, a grande cadeia de montanhas é pai, por meio de sua esposa Mena, da consorte de Shiva, Parvati, "filha da montanha". Há também um mito de que as montanhas antigamente eram elefantes voadores, até que Indra os puniu por sua teimosia cortando-lhes as asas.

GANGA (Ganges). A mais sagrada das três grandes deusas dos rios do hinduísmo (as outras são Yamuna e Sarasvatí, todas elas reunindo-se segundo a tradição em Prayaga, atual Alahabad). (Outra formulação lista sete rios sagrados.) Derrubada do céu por Bhagiratha, Ganga teve a queda amortecida pelos cachos emaranhados de Shiva enquanto ele meditava no monte Kailasa. Como ela também entrava no mundo subterrâneo, dizem que irrigava os três mundos. Ganga também nutriu o embrião nascido como a Skanda de seis cabeças ou Kartikeya.

MATURA. Cidade governada por Kamsa, inimigo de Krishna, e cercada por Brindaban, foi palco dos feitos juvenis de Krishna.

AYODHYA. Identificada como a capital do reino herdado por Rama de seu pai Dasharatha e, portanto, a cidade na qual seu reinado ideal era manifesto. VARANASI (Benares). Também chamada de Kashi ("cidade da luz"), esta é a cidade de Shiva, na qual ele reside pessoalmente e onde às vezes se acredita que ele sobrevive à periódica dissolução do universo. Devotos hindus acham que residir nesse local permite que as pessoas consigam se libertar; é também o melhor lugar para cremações.



CONVENÇÕES DO MAPA

- Cidade ou sítio de especial importância religiosa ou cultural
- Outra cidade
- Região montanhosa
- País atual: PAQUISTÃO

RELIGIÕES DA ÍNDIA

O HINDUÍSMO denota as tradições religiosas que se desenvolveram a partir da religião védica trazida à Índia pelos arianos. Uma ênfase inicial ao sacrifício animal acabou sendo substituída por oferendas vegetarianas, divindades femininas tornaram-se mais importantes e a religião piedosa ficou popular. Vishnu, ou Shiva, é visto muitas vezes como a divindade suprema. Um conceito hindu característico é aquele da transmigração: o nascimento contínuo em uma série de vidas, até a pessoa alcançar a libertação final por meio de conhecimento, ações ou devoção.

O BUDISMO surgiu nos séculos VI-V a.C. ao leste do norte da Índia, em uma época de insatisfação crescente com a dominância da ortodoxia sacrificial. Sidarta Gautama, o Buda ("iluminado"), propunha uma abordagem pragmática para a busca de libertação do ciclo de renascimentos. Ele acreditava na existência de uma alma eterna e que os problemas da humanidade eram causados pelo desejo. Sua mensagem do Caminho Óctuplo que leva ao Nirvana (a extinção do desejo e a dissolução do indivíduo) se disseminou pelas rotas de comércio até a China e o Japão em sua forma Mahayana, enquanto a forma Theravada se estabeleceu no Sri Lanka e na Birmânia.

O JAINISMO atende a Maavira, o Jina ("conquistador"), contemporâneo de Buda. Ele pregava uma forma austera de empenho religioso, enfatizando a presença de almas vivas em uma gama bem ampla de criaturas e o dever correspondente de evitar tirar a vida (o conceito de *ahimsa*).

ORIGENS DO MUNDO

Sacrifício e conflito

Na desenvolvida cosmologia do hinduísmo, o mundo passa por ciclos regulares de emanação e reabsorção. Nesta pintura do século XVII, Vishnu descansa entre um período de emanação e o próximo sobre a serpente Ananta, enquanto Shri massageia seus pés. No registro superior (a partir da esquerda) são mostrados Vishnu montado em Garuda (com uma cobra na boca), Brahma e Shiva.



O PANTEÃO VÉDICO

Os primeiros textos indianos são os hinos védicos, compostos oralmente e transmitidos em quatro coleções a partir do início do primeiro milênio a.C. e considerados por muito tempo como sagrados demais para ser escritos. Essas coleções, contendo poemas de louvor e invocação a numerosas divindades, mas em geral apenas aludindo aos mitos sobre elas, são a parte mais antiga dos Vedas, a literatura védica, continuada nos *Brahmanas* (devotados ao ritual sacrificatório, mas um rico depositário de mitos), nos *Aranyakas* e nos *Upanishads* (textos especulativos que, todavia, fazem uso dos mitos para comunicar suas idéias).

As divindades védicas (predominantemente masculinas), os devas, exibem características bastante humanas. Dizia-se com frequência que eram em número de 33, mais tarde divididas igualmente entre as três regiões do céu, da atmosfera e da terra. Seu principal atributo é o poder e, por conseguinte, sua capacidade de ajudar a espécie humana.

No pensamento indiano, a origem do mundo não é um ato de criação, mas um ato de ordenação, a construção da ordem a partir do caos — um ponto sobre o qual todos os mitos cosmogônicos, assim como as teologias formais, concordam. No entanto, além disso, há pouca consistência. Os mitos da origem abarcam uma coleção variada de metáforas vívidas, extraídas de todos os tipos de atividade humana. Especialmente na literatura védica posterior, a metáfora é aquela do sacrifício animal. Em um hino, Vishvakarman, “o fazedor de tudo”, é representado celebrando o primeiro sacrifício, aquele da criação. Em outro hino, Purusha, uma pessoa cósmica ou ser primal, é sacrificado, e de seu corpo desmembrado são produzidas todas as entidades do universo, desde os tradicionais deuses védicos, passando pela atmosfera, céu e terra, até animais e o homem; no entanto, apenas um quarto dele é manifestado dessa forma, ao passo que os três quartos restantes constituem a imortalidade no céu. Refletindo essas idéias de sacrifício estão os rituais sacrificatórios, considerados como a reencenação da criação e, portanto, vitais para a manutenção do cosmo.

Dos hinos védicos em diante, alusões são feitas ao Germe ou Embrião de Ouro, um ovo do mundo boiando nas águas primitivas do caos, de onde surge a primeira divindade como o fazedor ou ordenador do mundo. A analogia da gravidez implícita nesse conceito é tornada explícita em diversos mitos, dos quais o mais conhecido é o de Prajapati (“o senhor da progênie”), que produz crianças pelo poder de seu ascetismo, entre elas uma filha, Aurora. No entanto, ele fica sexualmente atraído pela filha e tenta cometer incesto. Em sua vergonha e horror, ela torna-se um cervo, após o que Prajapati toma a forma de um veado macho e derrama sua semente, o que dá origem aos primeiros homens. Em outra variante, Prajapati de fato copula com Aurora em diversas formas animais sucessivas, e então cria ou procria “todos os pares, até mesmo as formigas”.

Descrições do Céu e da Terra como os pais divinos também ocorrem. Em alguns hinos, a deusa Aditi, “a ilimitada”, engravidada por Daksha, “habi-

lidade ritual”, dá à luz os sete deuses principais (portanto chamados Adityas), assim como o Sol, que é o oitavo deus, originalmente natimorto. Os deuses então produzem o cosmo a partir do caos. Porém, da mesma forma que Daksha nasce de Aditi, Aditi também nasce de Daksha, pois os dois princípios são interdependentes.

Uma das divindades védicas menores é Tvashtr, o divino carpinteiro ou arquiteto que, segundo alguns, moldou o céu e a terra ou criou todas as formas. Dois hinos fazem a seguinte pergunta: “Qual foi a madeira, qual foi a árvore da qual foram criados o céu e a terra?”; e o segundo hino (o que fala de Vishvakarman celebrando o primeiro sacrifício) acrescenta as imagens do oleiro e do ferreiro, também encontrados em outras ocasiões. Alternativamente, o papel cosmogônico de Tvashtr é secundário: ele faz o raio para Indra matar Vritra, pondo assim ordem na terra e liberando as águas. O assassinato de Vritra por Indra (ver p. 72) é um exemplo de criação por meio de oposição e disputa, com as forças do caos tendo um grau de personalidade. Esse é um aspecto do conflito mais amplo entre os devas (os deuses que são benevolentes com a espécie humana) e os asuras (os antideuses). No mito da agitação do oceano (ver quadro abaixo), o conflito total entre esses grupos é transformado em uma competição formalizada, uma espécie de cabo-de-guerra.

SERPENTES NO MITO

As serpentes — tipicamente vistas como cobras — desempenham um papel importante na mitologia indiana. Vasuki, que na agitação do oceano é usado como uma corda, é um dos diversos reis das *najas* ou serpentes. Em outros lugares, dizem que o mundo se apóia em suas múltiplas cabeças e que quando ele se mexe há um terremoto. Acredita-se que ele e outra serpente, Takshaka, e seus descendentes contêm uma jóia dentro de suas cristas. Ananta (“infinito”) ou Shesha (“restante”) é a serpente cósmica em cujas espirais Vishnu descansa nas águas cósmicas durante os intervalos entre as emanções do cosmo. Dizem que as três são filhas de Kadru, filha de Oaksha e antepassada de todas as serpentes, ao passo que sua irmã é mãe de Garuda, o pássaro divino que é grande inimigo delas.

A agitação do oceano

Este mito, encontrado primeiramente nos Brahmanas, é popular nos Puranas. Aqui uma forma intermediária é condensada do Mahabharata (um dos dois grandes épicos sânscritos compostos entre os séculos IV a.C. e IV d.C.). Ele enfoca a obtenção do amrita (“imortal”: ou seja, o elixir da imortalidade). Com a ambigüidade que é tão característica do mito indiano, o cosmo de alguma forma já é ao ser antes da produção deste e de outros fundamentos.

Os deuses, reunidos no monte Meru, começaram a ponderar como obter o amrita. Vishnu sugeriu: “Vamos deixar os devas e os asuras agitarem o balde do oceano, e então o elixir vai aparecer enquanto o oceano é agitado, junto com todas as ervas e jóias”.

Eles foram ao monte Mandara, arrancaram-no e o colocaram no dorso de uma tartaruga como um remo. Usaram então a serpente Vasuki como corda e começaram a agitar o oceano. Os asuras e os danavas pegaram uma ponta de Vasuki e os devas a ou-

tra, torcendo o monte Mandara, de forma que suas árvores caíram e a fricção as incendiou. Indra extinguiu o fogo com a água de suas nuvens, mas a seiva de todas as plantas correu para o oceano, e o oceano virou leite e depois manteiga.

Com um esforço final, eles sacudiram um pouco mais e assim surgiram o Sol, a Lua, a deusa da fortuna, outros tesouros e, por fim, o médico divino Dhanvantari portando o elixir. Vishnu enganou os asuras fazendo-os abrir mão do elixir e deu-o para os devas beberem. Rahu,

porém, roubou uma gota, mas, antes que pudesse engoli-la, Vishnu decapitou-o. Desde então há uma rixa constante entre Rahu e a Lua (com a qual o amrita é identificado): isso explica o movimento crescente e minguinte da Lua, desaparecendo e reaparecendo do fundo de sua garganta cortada. Irados, os asuras dispuseram-se a uma batalha, mas foram derrotados. Os deuses vitoriosos recolocaram o monte Mandara em seu devido lugar.



Esta miniatura kangra do século XVIII retrata a agitação do oceano, com os antideuses se locomovendo nas cabeças da serpente Vasuki e os deuses em sua cauda.

INDRA

Guerreiro e rei dos deuses

Indra, armado com espadas e o agulhão do elefante, monta seu grande elefante branco Airavatá, enfeitado como aqueles dos templos do sul da Índia, em detalhe de uma pintura do século XIX (à direita).

TÍTULOS DE INDRA

Conforme convém a um deus cujo atributo mais proeminente é a força, muitos títulos de Indra aludem a isso:

SHAKRA ("poderoso"). Esse título é

tão freqüente que se tornou um nome alternativo para ele.

SHACHIVAT ("poder dominante").

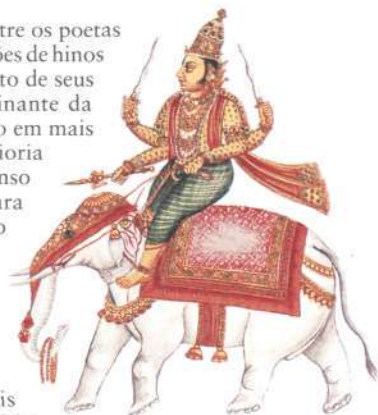
SHACHIPATI ("senhor do poder"). Esse foi posteriormente reinterpretado como "marido de Shachi", fornecendo-lhe assim uma consorte.

SHATAKRATU ("que tem uma centena de poderes"). Esse título também foi reinterpretado, como "que celebra uma centena de sacrifícios". Indra também é chamado de "mil olhos", originalmente em sinal de sua onisciência. Algumas narrativas posteriores, como parte de seu declínio geral na estima coletiva, sugerem que a maldição de Gautama pelo adultério de Indra com Ahalya não foi a perda de seus testículos, mas a aparição de genitais femininos por todo o seu corpo — uma maldição depois substituída por mil olhos.

Indra era a divindade mais popular entre os poetas da primeira e mais conhecida das coleções de hinos védicos, o *Rigveda*. Cerca de um quarto de seus hinos o invocam. Ele é o deus dominante da região média da atmosfera e é descrito em mais termos antropomórficos do que a maioria das outras divindades. Seu corpo é imenso e poderoso, os braços são potentes para manejar as armas, o cabelo é fulvo e o ventre dilatado devido ao *soma* intoxicante. Acima de tudo, ele é o guerreiro mais ilustre do panteão védico.

Chefe dos deuses, Indra é seu líder contra os asuras e o principal foco dos mitos alusivos a eles nos hinos védicos.

Nascido do Céu e da Terra (os quais separa para sempre), exibe desde o início sua energia característica. As histórias sobre seu nascimento e feitos juvenis referem-se à sua rivalidade com a divindade mais misteriosa, Varuna, que aparentemente fora o soberano dos deuses, sendo gradualmente espoliado por Indra. Enquanto Varuna representa os aspectos estáticos e jurídicos da soberania (simbolizados em sua proteção à *rta* ou ordem cósmica), Indra representa mais imediatamente o poder do qual depende a realeza. O principal mito sobre Indra fala de sua batalha com a serpente Vritra (ver quadro abaixo), mas ele também entra em conflito com várias outras forças hostis, assim como ajuda os arianos em suas batalhas na terra. Às vezes ele é descrito destruindo poderes hostis em geral, liquidando os asuras ou acabando com os rakshasas (poderes malévolos menores) com seu raio. Por sua vitória sobre Vritra, Indra deu forma



O assassinato da serpente Vritra

O assassinato de Vritra por Indra é comumente mencionado nos hinos védicos. Aqui temos uma adaptação ligeiramente abreviada de um hino dos *Rigveda*.

Deixem-me agora proclamar os feitos heróicos de Indra, os quais ele, que maneja o raio, realizou no início. Ele matou a serpente, cortou um canal para as águas e rompeu as entranhas das montanhas. Como vacas mugindo, as águas fluindo abriram caminho direto até o mar. Exultante em sua virilidade como um touro, pegou o *soma* e bebeu o suco espremido em três tigelas. O generoso tomou o raio como sua arma e matou o primeiro dos dragões nascidos. Então, ó Indra, naquele instante

you produziu o sol, o céu e a aurora. Desde então não encontrou um inimigo à sua altura. Com sua grande arma, Indra matou Vritra, criatura sem ombros. Como o tronco de uma árvore com os ramos derrubados, o dragão ficou prostrado no chão. Sobre ele, deitado como um bambu quebrado, as águas subiram e fluíram para a humanidade, as águas que Vritra havia prendido com seu poder.

As águas fluem sobre o cadáver escondido de Vritra, pois aquele que achou Indra um adversário poderoso demais mergulhou na longa escuridão. Você, ó bravo deus, ganhou as vacas, ganhou o *soma*, libertou os sete ribeirões para que fluíssem.

A sedução de Ahalya por Indra

No *Ramayana* (o outro grande épico sânscrito composto em grande parte no mesmo período que o *Mahabharata*), Vishvamitra conta a Rama como Indra seduziu Ahalya, mulher do grande sábio Gautama.

Em um retiro, Gautama, acompanhado por Ahalya, levava uma vida austera havia muitos anos. Certo dia, ouvindo falar que o sábio estava ausente, Indra vestiu-se como um asceta, foi até Ahalya e lhe disse que queria copular com ela. A mulher reconheceu o Indra de mil olhos em seu traje ascético, mas, movida por curiosidade sobre o rei dos deuses, concordou com seu pedido.

Assim que a deixou, Indra encontrou Gautama voltando do banho, e o sábio furiosamente declarou a ele: “Como tomou minha forma e fez essa maldade, você, insensato, perderá seus testículos”. Imediatamente os testículos de Indra caíram no chão. Então ele amaldiçoou a esposa dizendo-lhe: “Você viverá invisivelmente neste retiro, sobrevivendo só de ar e deitando-se em cinzas até que Rama, filho de Dasharatha, visite esta floresta. Somente então, ao oferecer-lhe hospitalidade, você recuperará alegremente sua forma em minha presença”.

Vishvamitra prossegue contando como os deuses substituem os testículos de Indra pelos de um carneiro e depois entram no retiro, onde Ahalya ansiosamente saúda Rama e é libertada da maldição.

ao caos anteriormente sem forma e ativou o processo de diferenciação e evolução. Ao matar a serpente, separou a terra da água, regiões superiores das inferiores e fez o sol levantar-se em um ato de criação que se repete todas as manhãs. Esse episódio deu-lhe a reputação de grande paladino contra todo tipo de resistência e obstrução. No entanto, em uma releitura sacerdotal do mito de Vritra, Indra aniquila Vala com um hino ou por outros meios rituais.

Em seu pronto deleite com a estimulante bebida *soma*, Indra tem muito em comum com o fanfarrão e bebedor guerreiro ariano de quem ele era o herói. Espremido de uma planta cuja identidade continua controversa, esse suco era central para os rituais sacrificatórios védicos. Depois que Indra o bebia, dizem que seu ventre parecia um lago e que ele inchava até um tamanho aterrador, ocupando o espaço dos dois mundos, o Céu e a Terra. O suco lhe dá poder para fazer o sol nascer e para realizar seus feitos poderosos.

Os Vedas parecem aprovar a atitude de Indra ao enganar Vritra e atacá-lo pelas costas, mas no hinduísmo posterior o papel do deus como exemplo de ética guerreira é reduzido. Vritra é considerada como uma brâmane (a quem é um ultraje hediondo matar), e Indra, portanto, deve expiar seus pecados. Ele só mata Namuci esquivando-se dos termos do pacto de não-agressão que fizeram um com o outro, ocultando ou, mais exatamente, transformando seu raio (*vajra*) ao envolvê-lo em espuma. Trishiras (“tricéfalo”), outra de suas vítimas, é considerado seu meio-irmão. Ele seduz a mulher de Gautama, Ahalya, e é amaldiçoado pelo sábio. Esse assassinato de um parente, a quebra de contrato e o adultério tornam-se um tema-padrão dos Puranas — Indra como um triplo pecador — e, em consequência, ele perde seu brilho, sua força e sua beleza.

Indra, no período clássico, tornou-se o deus da chuva. Em algumas versões do mito da agitação do oceano, um dos tesouros que surgem é Surabhi, a vaca da abundância, que se torna mãe de todo o gado comum. O *Mahabharata* registra que, certo dia, ela procurou Indra, aflita, devido ao tratamento ríspido dado por alguns camponeses a um de seus filhos, um touro. Ele perguntou por que ela se preocupava apenas com um filho entre milhares de outros. Como ela insistiu em sua queixa, ele reagiu fazendo chover tão forte no local que o trabalho com arado teve de ser interrompido — e o deus guerreiro controlou a agricultura. Assim, as trovoadas de Indra tornam-se superintendência da chuva, em outra domesticação de seus antigos atributos marciais.

Na mitologia clássica indiana, Indra muitas vezes é humilhado por divindades mais jovens. Krishna, tendo persuadido seu povo a deixar de adorar Indra, suspendeu o Monte Govardhana para proteger as pessoas das chuvas de Indra. No conflito resultante, Indra, armado com arco e flecha, é visto atacando Krishna, montado em Garuda, nesta ilustração mughal de um manuscrito de c. 1590.



BRAHMA

O deus criador

Às vezes Brahma é apresentado como um demurgo que realiza as intenções de Vishnu: enquanto Vishnu se deita sobre a serpente cósmica nas águas da dissolução, um lótus sai de seu umbigo e, ao abrir-se, revela Brahma sentado dentro (à direita), preparando-se para criar o mundo. Abaixo, vê-se Brahma com quatro cabeças em sua montaria, o ganso selvagem (hansa), cujo vôo simboliza a busca da alma por libertação.



Brahma, o criador e doador de dádivas, é uma figura frequente na mitologia posterior, geralmente em um papel subordinado aos outros dois grandes deuses, Vishnu e Shiva. De fato, parece ter havido um período durante os primeiros séculos depois de Cristo em que Brahma foi o foco de um culto, presumivelmente como a divindade criadora; no entanto, isso acabou fazendo muito tempo. Há diversas passagens nos épicos nas quais se atribui a Brahma, também chamado de Pitamaha, o Grande Pai, alguns dos mitos cosmogônicos associados a Prajapati no período védico posterior. Entre eles existe a história de como ele produz, a partir de seu próprio corpo, uma jovem adorável para ser sua filha. Ele se enamora da beleza dela e, enquanto ela circula ao redor dele num gesto de respeito, seu desejo de fitar sua beleza faz com que apareça uma sucessão de rostos. A união de pai e filha gera Manu, o primeiro homem.

Enquanto medita, Brahma emite tanto elementos materiais do universo quanto os conceitos por meio dos quais os compreendemos. A duração do universo é contada em termos do tempo de vida de Brahma, cem anos, cada um composto por 360 dias, sendo que cada um equivale a mil anos dos deuses, dos quais cada dia perfaz um ano humano. A cada dia de Brahma, o universo é criado; a cada noite, é reabsorvido. Dentro de cada ciclo, da emanção à dissolução, há quatro eras sucessivas, da melhor, a Krita Yuga, à pior, a Kali Yuga. A atividade criativa de Brahma acaba sendo trivializada numa prontidão para conceder dádivas a qualquer um que realize penitência ou asceticismo, independentemente das conseqüências.



BRAHMA E BRÂMANE

O conceito de Brahma como uma divindade masculina, uma forma personalizada da abstração neutra brâmane, é encontrado particularmente em dois grandes épicos sânscritos. Basicamente, é a fusão de uma divindade criadora com o impessoal brâmane exposto nos *Upanishads*, que vê a meta do empenho religioso como uma espécie de união com esse absoluto, ao passo que as formas populares de religião atestadas nos épicos preferem uma abordagem mais pessoal e piedosa. No fim, Brahma sofreu um declínio de prestígio em comparação com Vishnu e Shiva (talvez por ele ser especialmente ligado aos brâmanes, os guardiões da tradição e especialistas em rituais, da mesma forma que Indra era ligado aos guerreiros, os *kshatriyas*).

Brahma como doador de dádivas

A história seguinte do Mahabharata é uma das muitas que ilustram o papel de Brahma como doador de dádivas aos asuras.

Três irmãos Daitya submetiam-se a uma árdua rotina de austeridades, e Brahma concedeu-lhes dádivas. Eles pediram invulnerabilidade total, mas o Grande Pai disse que tal coisa não existia. Então pediram: “Deixe-nos fundar três cidades na terra e vagar no mundo até que, após mil anos, voltemos a nos reunir, as três cidades virem uma e o melhor dos deuses destrua as cidades unidas com uma só flecha”. Brahma concordou e as cidades foram construídas por Maia, a grande asura: uma de ouro no céu, uma de prata no ar e uma de ferro na terra. Os três irmãos dominaram os três mundos e reinaram por muitos anos. Milhões de líderes dos demônios foram em bandos para as cidades, e Maia, com sua magia, providenciava tudo o que eles desejassem. Os deuses se zangaram com essa lassidão moral e, no momento em que se reuniram, Shiva queimou a cidade tripla e todos os asuras e os atirou no oceano do oeste.

VISHNU

Protetor do mundo

No *Rigveda*, Vishnu, o “dono das grandes passadas”, é repetidamente louvado por ter dado três passos largos, os quais mediu e depois penetrou no cosmo, provando que o universo era habitável para deuses e humanos. Amigo e aliado de Indra, ajudou-o em seu conflito com Vritra e também na distribuição dos espaços entre o céu e a terra. É benevolente, jamais hostil com a humanidade, e disposto a conceder favores a seus fiéis.

O poder de difusão de Vishnu também é aparente em sua identificação com o pilar cósmico, o centro do universo que leva aos céus e os sustenta; em rituais, é a estaca à qual a vítima sacrificatória védica é amarrada. Na literatura védica posterior, as atividades de Vishnu assumem uma forma mais narrativa — por exemplo, quando ele se transforma em anão para retornar o mundo de um demônio (ver p. 76). Sua benevolência e suas atividades estão começando a ganhar expressão em uma forma que, no devido tempo, atinge seu ápice no conceito de avatar.

Shri, esposa de Vishnu, deusa da prosperidade e da boa fortuna, também conhecida como Lakshmi, muitas vezes é considerada como uma das coisas boas que surgiram da agitação do oceano (ver p. 71): ela sente-se naturalmente atraída por Vishnu, que supervisiona a operação e, por sua vez, tem direito à adorável deusa em virtude de seu papel. Shri era consistentemente ligada a Vishnu no período épico posterior, mas vários mitos anteriores relatam como Indra perde, adquire ou recupera a dádiva da presença de Shri, a qual é associada à fertilidade. Um mito conta que, quando ela se sentava ao lado de Indra, ele começava a desencadear a chuva e as plantações cresciam abundantemente.



Vishnu com sua esposa Shri em um relevo em pedra do século VII. No período épico posterior, Shri foi ligada a Vishnu e, como sua consorte, tornou-se símbolo da lealdade — uma esposa indiana modelo, leal e submissa ao marido. Outros nomes de Shri aludem ao lótus.

As três passadas largas de Vishnu

No hino de louvor a Vishnu no *Rigveda*, citado abaixo, o poeta concentra-se nas três passadas largas, que em sua forma original simbolizam seu poder e onipresença, atravessando a terra, o céu e as regiões além do conhecimento humano e crescendo a grandes dimensões.

“Agora deixem-me proclamar os feitos heróicos de Vishnu, que mediu os domínios terrestres, que sustentou o lugar da morada superior, dando largas passadas enquanto dava seus três passos. Por seus feitos heróicos eles louvam Vishnu, que ronda as montanhas vagando livremente como um animal selvagem, em cujas três passadas largas moram



Este detalhe de uma pintura do século XIX mostra Vishnu montado no pássaro celestial Garuda com sua esposa, Shri.

todos os seres. Deixem meu pensamento inspirado ir até Vishnu, o morador da montanha, touro da amplidão, que com apenas três passos mediu essa extensão, ampliou o local de morada, cujos três passos, sempre plenos de doçura, exultam em sua energia, e que sozinho sustentou triplamente a terra, o céu e todas as criaturas. Tomara possa eu atingir seu prezado caminho, onde homens devotados aos deuses se alegrem, pois lá na pegada mais alta do Vishnu de passadas largas está a união, uma fonte de mel. Desejamos ir para sua morada, onde há gado incansável de muitos chifres. Lá a pegada mais alta do touro de passadas largas brilha esplendidamente.”

ENCARNAÇÕES DE VISHNU

Os avatares

OS DEZ AVATARES

MATSYA, o peixe, protege Manu, o primeiro homem, durante o grande dilúvio. Manu salva um pequeno peixe das mandíbulas de outros maiores, toma conta dele até que atinja um tamanho enorme e o devolve ao oceano. Posteriormente, o peixe o adverte sobre o dilúvio vindouro, aconselha-o a construir um barco, a estocá-lo com sementes de todas as coisas e então reboca o barco até um local seguro.

KURMA, a tartaruga, sustenta o monte Mandara em seu dorso na época da agitação do oceano (ver p. 71).

VARAHA, o javali, manifesta-se quando a terra afunda no oceano. Com sua presa, ele puxa a terra, concebida como uma linda mulher, para fora da água novamente.

NAASIMHA, o leão-homem, é a forma que Vishnu assume para matar o demônio Hiranyakashipu, a quem Brahma concedera invulnerabilidade: ele não pode ser morto por homens ou deuses, por armas ou objetos rombudos, de dia ou de noite, dentro ou fora de sua casa. Quando Hiranyakashipu aterroriza o universo, Vishnu torna-se metade homem, metade leão e aparece para estripar o demônio no crepúsculo, em sua própria varanda.

VAMANA, o anão, é a forma assumida por Vishnu quando vem salvar o mundo de Bali (outro demônio) e de todos os seus apaniguados. Disfarçado de anão, ele pede a Bali o máximo de terra que possa cobrir com três passadas. Quando o desejo do anão é concedido, Vishnu transforma-se em gigante e assim pega o mundo de volta.

PARASHURAMA é um brâmane que mata o Arjuna de cem braços com seu machado, aniquila por completo toda a classe guerreira sete vezes e degola a própria mãe por ordem de seu pai.

RAMA E KRISHNA, o sétimo e o oitavo avatares, são figuras importantes no mito hindu por direito próprio (ver pp. 77-79).

BUDA é o nono avatar. Ele engana os pecadores para assegurar sua punição.

KALKIN, o décimo e futuro avatar, é uma figura milenar que estabelecerá uma nova era. Aparecerá como um guerreiro montado num cavalo branco; segundo uma crença popular no sul da Índia, ele é de fato um cavalo.

Diversas figuras animais e humanas são vistas como exemplos da atividade benevolente de Vishnu na terra e identificadas com ele como seus avatares ou encarnações. Eles aparecem sucessivamente sempre que o mal coloca o mundo em perigo. Seu número foi fixado em dez, embora suas identidades precisas fossem flexíveis. Uma passagem do *Harivamsa* (um complemento do *Mahabharata*), por exemplo, tem o lótus (saindo do umbigo de Vishnu) em lugar do peixe e da tartaruga; isso também inclui Datatreya (que concede os cem braços a Arjuna Karttavirya), embora omita Buda. No entanto, a lista usual dos avatares de Vishnu é aquela apresentada aqui (à esquerda) e representada abaixo na miniatura do século XVIII. Os avatares ilustrados, circundando uma representação central de Vishnu e Shri, seguem a seqüência da lista (em filas a partir do alto, à esquerda), exceto que o sexto é Rama e Sita (com Hanuman), o sétimo Krishna tocando sua flauta com Radha e o oitavo, Parashurama.



RAMA

O avatar justo

Atualmente, Rama é uma das duas encarnações mais populares de Vishnu, embora seu culto surgisse bem depois do de Krishna (ver pp. 78-79). Ele é o herói do *Ramayana* (do qual o relato abaixo é resumido), e no núcleo desse texto sua história mostra algumas analogias com os mitos védicos de Indra: por exemplo, ele recebe armas mágicas de Indra e depois também a ajuda do cocheiro dele, e o assassinato de Valin por ele é remanescente do ataque desleal de Indra a Namuci (ver p. 73). Sua mulher, Sita, aparecia na literatura védica como a divinizada Sulco, esposa de Indra.

Dasharatha, o rei sem herdeiros de Ayodhya, executa um sacrifício a fim de obter a graça de ter filhos. A pedido dos deuses, Vishnu encarna como os quatro filhos de Dasharatha para destruir Ravana, rei mau de Lanka. Dos quatro, Rama e Bharata desempenham os papéis principais, enquanto os gêmeos Lakshmana e Shatrughna ficam respectivamente atados a cada um de seus meio-irmãos como companheiros leais. O sábio Vishvamitra vai à corte para pedir a ajuda de Rama em uma missão contra saqueadores rakshasas e, assim que isso é realizado com êxito, leva Rama e Lakshmana à corte do rei Janaka. Aqui somos informados do nascimento milagroso de Sita e de sua adoção por Janaka, bem como do arco de Shiva, que nenhum homem tem força para esticar: Rama não só dobra, como quebra o arco e casa-se com Sita.

Posteriormente, Dasharatha decide nomear Rama como seu herdeiro, mas sua madrasta trama para que seja substituído por seu filho, Bharata, e banido para a floresta por catorze anos. Rama prepara-se para partir, sem protestar, e vai embora acompanhado pela mulher, Sita, e seu irmão Lakshmana. Apesar da decisão de Rama de viver como asceta, seu papel como guerreiro agora fica em primeiro plano ao proteger os sábios indefesos que têm seus retiros na floresta. A hedionda, porém carinhosa, fêmea Rakshasa, Shurpanakha, insinua-se para seus irmãos. Enfurecida com seu desdém, ataca Sita, após o que Lakshmana a mutila como castigo. Ela então busca vingança com a ajuda de seu irmão Ravana, rei de Lanka, a quem incita a raptar Sita. Ravana, disfarçado de mendigo, leva Sita embora para Lanka.

Nesse ínterim, Rama e Lakshmana, extremamente aflitos, começam a procurar Sita, e durante a busca encontram Hanuman, ministro de Sugriva, o rei-macaco exilado. Sugriva pede a ajuda de Rama para expulsar seu irmão usurpador Valin, e Rama mata Valin em meio ao duelo dos dois irmãos. Após muitas aventuras, Hanuman descobre para onde Sita fora levada. (No culto desenvolvido de Rama, Hanuman torna-se o padrão de serviço devotado à divindade: ver texto lateral à direita.)

Enquanto Rama e os súditos símios de Sugriva marcham para o sul, os rakshasas se preparam para a guerra. Segue-se uma longa série de duelos que resultam na morte de todos os mais temíveis paladinos rakshasas nas mãos de Rama, Lakshmana e os chefes símios. Por fim, sobra apenas Ravana. Seu duelo com Rama é prolongado, mas, depois que Rama recebe auxílio divino em forma do carro de guerra e do cocheiro de Indra, Ravana também é morto e a vitória é obtida. Devido a suspeitas sobre a virtude de Sita, Rama friamente a rejeita, e Sita passa por uma provação com fogo. Os deuses aparecem para Rama e revelam que ele é de fato uma encarnação de Vishnu; assim, o deus do fogo devolve Sita, sem danos sofridos e isenta de culpas, para alívio de seu marido. Dasharatha também aparece e abençoa seus filhos, dizendo a Rama para voltar a Ayodhya e retomar seu reino (a essa altura os catorze anos de exílio haviam expirado). Rama reina de forma justa por mil anos.



Desenho kalighat do século XIX, retratando Hanuman. Em uma história, Hanuman, que ganhara um colar de pérolas de Rama, arrebatou as pérolas com os dentes. Quando Lakshmana protesta, ele declara que está testando se as pérolas contêm o nome de Rama. Desafiado depois, rasga o peito para revelar Rama e Sita entronizados em seu coração.

HANUMAN, O AJUDANTE LEAL
Hanuman demonstra devoção notável a Rama desde o momento em que se conhecem. Rama confia seu anel a Hanuman como um sinal para Sita, quando bandos de macacos partem à procura dela. Assim que a tropa de Hanuman fica sabendo que Sita está em uma ilha de Lanka, ele resolve dar um salto sobre o mar para encontrá-la. Ao chegar a Lanka, Hanuman revela-se para Sita mostrando o anel de Rama. Em vez de voltar logo em segredo, Hanuman embarca em uma rota de destruição e se deixa capturar pelo filho de Ravana. O irado Ravana é dissuadido de matar Hanuman sem rodeios e apenas incendeia sua cauda, mas Hanuman a utiliza como tijolo para concluir a destruição de Lanka. Quando Rama e Lakshmana são feridos na batalha, Hanuman corre para o Himalaia a fim de procurar uma erva curativa que existe na montanha.

KRISHNA, O ADORÁVEL

O oitavo avatar de Vishnu

KRISHNA, O LADRÃO DE MANTEIGA
As travessuras de infância de Krishna concentram-se em seus roubos freqüentes de manteiga. Ele a tirava em punhados do pote, lambuzava tudo ao redor e oferecia uma bola do produto para seus companheiros ou para os sorrateiros macacos nos tempos em que engatinhava no chão. Quando estava um pouco mais velho, atacava as casas dos vizinhos, montado nos ombros de um amigo ou usando uma vara para derrubar potes colocados fora de alcance. Foi após uma dessas escapadelas e das queixas que isso atraiu de outras *gopis* que sua mãe adotiva Yashoda o amarrou a um pilão. Mais velho ainda, ele e alguns companheiros emboscaram *gopis* que levavam manteiga, coalhada e leite para o mercado e pediram parte da carga como “presente” por deixá-las passar. O detalhe (acima à direita) de Krishna roubando manteiga de Yashoda baseia-se em uma pintura jainista.



Krishna figura no *Mahabharata* como companheiro de seus heróis, mas depois se torna o foco de seu complemento, o *Harivamsha*. Sua história é recontada de forma mais notável no *Vishnu Purana* (do qual o esboço seguinte é condensado) e no *Bhagavata Purana*.

Uma profecia revela que o oitavo filho de Devaki mataria o rei Kamsa, então o rei a aprisiona. No entanto, seu marido faz a criança escapar e a troca pelo filho recém-nascido de Nanda e Yashoda, os quais criam seu rebento adotado entre o povo vaqueiro de Brindaban. A exemplo de Herodes, Kamsa, ao perceber que fora logrado, ordena em vão a matança de todas as crianças do sexo masculino. Desde o nascimento Krishna demonstra capacidades maravilhosas: suga a vida da demônia Putana, arranca um par de árvores com o pilão ao qual fora amarrado por Yashoda para refreá-lo e mata a serpente Kaliya, tudo com seu meio-irmão Balarama. Pressiona seu pai adotivo a deixar de adorar Indra e, quando este retalia com um dilúvio, ele levanta uma colina local, o monte Govardhana, como um guarda-chuva, sobre os vaqueiros e seu gado; daí em diante Indra reconhece Krishna como o senhor do gado. Krishna e Balarama brincam com as jovens da tribo (as *gopis*), que caem de amores por Krishna.

Krishna mata o touro-demônio Arishta, o cavalo-demônio Keshin e o

Radha e Krishna

Enquanto crescia em Brindaban, as travessuras que Krishna armava para as gopis acabaram se transformando em um flerte com elas.

Em certa ocasião, Krishna roubou as roupas delas enquanto estas se banhavam no rio Yamuna e se recusou a devolvê-las até que saíssem nuas, uma por uma, com as mãos levantadas em súplica. Pouco tempo depois, todas as jovens vaqueiras estavam apaixonadas pelo encantador Krishna e, independentemente dos obstáculos enfrentados, respondiam a seus chamados. Nas noites de outono, ao som de sua flauta, elas deixavam a casa e o marido para encontrá-lo na floresta às margens do Yamuna e lá dançavam com ele a dança *ras*: toda jovem achava que Krishna era seu parceiro exclusivo e ficava em êxtase.

Enquanto a dança *ras* prosseguia, Krishna escapava com uma delas. As outras *gopis* rastream desconsoladamente suas pegadas e por fim prosseguem a dança. Radha era, sem dúvida, a favorita de Krishna: ela roubou seu coração desde criança. O amor ardente dela por Krishna, seja como amante, seja como esposa (as tradições variam), e a saudade profunda que sentia dele depois de se separarem são fundamentais para a história. Mas o desejo era mútuo: Krishna ansiava por ela e estava disposto a se rebaixar para obter seu perdão. A figura negra dele (seu nome significa “escuro”) e a beleza áurea dela se complementavam.



lutador campeão de Kamsa, antes de assassinar o maligno Kamsa. Derrota repetidamente o rei malvado de Magadha e sogro de Kamsa, Jarasandha; guia os yadavas, membros de seu clã, de Matura até a nova cidade de Dwarka. Ganha Rukmini como noiva e ainda toma muitas outras esposas. Rukmini dá à luz seu filho Pradyumna, que, por sua vez, tem um filho, Anirudha. O demônio Bana captura Anirudha, que ama sua filha, e Krishna vai em socorro de seu neto: a luta resultante é tão terrível que a dissolução do mundo parece iminente. Mas Shiva, aliado de Bana, reconhece Krishna como o deus mais alto e idêntico a si mesmo, e por isso Krishna poupa Bana e liberta seu neto. Outro neto, Samba, similarmente ganha a filha de Duryodhana, é capturado por ele e libertado por Balarama.

Alguns jovens yadava vestem Samba como mulher e perguntam a alguns sábios que tipo de filho ele terá. Ofendidos com seu comportamento, os sábios amaldiçoam-“na” a dar à luz um pilão que aniquilará os yadavas. O pilão se enche de pó e é jogado no mar, mas o pó vai parar nos caniços e um pedaço em forma de lança é engolido por um peixe, o qual é apanhado por um caçador. No devido tempo, os yadavas, junto com Krishna e Balarama, se comprazem com uma rodada de bebidas e, quando brigam, apanham esses caniços e matam uns aos outros. Balarama senta-se debaixo de uma árvore para morrer e, enquanto Krishna está perdido em seus pensamentos, o caçador, que encontrara o pedaço parecido com uma lança e o colocara na ponta de sua flecha, aproxima-se e acerta Krishna na sola do pé (seu único ponto vulnerável), confundindo-o com um cervo. Krishna morre e retoma sua natureza divina.

Radha e Krishna sentados num arvoredo na margem do Yamuna, representados em uma pintura kangra de c. 1785 (ver quadro na p. oposta). O florescimento da natureza e os pares de pássaros simbolizam seus sentimentos amorosos, enquanto a bananeira evoca o formato das coxas de Radha em uma fantasia indiana comum. O relacionamento de Krishna com Radha é tratado como uma alegoria da intimidade entre a divindade e a devota.

SHIVA

O erótico e o ascético combinados

Shiva em seu touro de montaria Nandin, em pintura do início do século XIX encomendada pela Companhia das Índias Orientais (a autoridade colonial britânica) a um artista local. Em geral, uma escultura de Nandin em repouso é postada diante do principal santuário dos templos de Shiva.

O LINGA

Shiva é adorado em forma de um linga, ou falo sagrado (ver abaixo). Segundo um mito, Vishnu e Brahma estavam discutindo sobre quem era o maior, quando Shiva apareceu como um pilar flamejante — o linga. Brahma, como um ganso selvagem, voou para o alto para procurar o topo do pilar, enquanto Vishnu, como um javali, escarafunchou o solo para procurar a base. Ambos falharam e, assim, foram compelidos a admitir a autoridade de Shiva.

Os aspectos eróticos e ascéticos de Shiva se combinam na história de como, coberto de cinzas e irreconhecível, ele visita um pinheiral onde alguns sábios levam uma vida de asceticismo. Estes desconfiam que ele está tentando seduzir suas esposas e o amaldiçoam para perder seu falo. A castração funciona, mas apenas com a secreta cumplicidade de Shiva. Então o mundo fica escuro e frio, e os sábios perdem seus poderes viris. A normalidade só volta depois que eles se conciliam com Shiva provendo-o com o linga.



Shiva aparece no *Trimurti*, o sagrado agrupamento de três, como o destruidor. Suas origens estão no Rudra védico, o “uivador” ou “sanguinário”, um malévolo deus da tempestade, posteriormente chamado de *shiva* (“auspicioso”) a fim de apaziguá-lo. Entre o complexo de divindades indianas, Shiva é o vingador colérico, assim como um pastor de almas. Com ambivalência semelhante, ele não só é ligado ao ioga e ao asceticismo (senta-se em meditação no grandioso monte Kailasa) como também tem um saliente aspecto erótico.

A mulher de Shiva aparece variadamente como Sati e Uma ou Parvati. Às vezes ele também faz parilha com o “inacessível” Durga e a deusa negra Kali. Em pinturas, geralmente é representado com o rosto pálido ou cinzento e o pescoço azul, pois engoliu o veneno que foi gerado na agitação do oceano cósmico e ameaçou destruir a espécie humana: esse é um exemplo de Shiva como protetor (outro é o mito de como ele amparou a queda da deusa dos rios Ganga quando esta caiu do céu para purificar o mundo). Outros atributos de Shiva incluem um colar de crânios, uma guirlanda de serpentes, os cachos espiralados de um asceta, a lua crescente e um terceiro olho da iluminação (e da destruição).

A perturbação do sacrifício de Daksha

O sogro de Shiva, senhor do gado, era Daksha, um Prajapati (senhor das criaturas), que havia brotado do polegar direito de Brahma. Essa história, baseada em um relato do Mahabharata, diz respeito ao sacrifício de um cavalo que Daksha havia preparado de acordo com ritos védicos. Sati, mulher de Shiva, é filha de Daksha.



Em um relato, Shiva arranca um cacho de seus cabelos e com ele cria um monstro com muitos braços que é solto no sacrifício de Daksha.

Todos os deuses, liderados por Indra, decidiram comparecer à cerimônia. Sati, a mulher de Shiva, viu os deuses indo para lá em seus fulgurantes carros de guerra. “Ilustre ser, por que não vais também?”, perguntou ela a Shiva, mas este disse que os deuses haviam decidido que ele não partilharia de nenhum sacrifício. Então ela disse: “Senhor, entre todos os seres, és superior. No entanto, estou envergonhada por vos negarem uma participação no sacrifício”.

Atormentado por esse discurso, o senhor do gado convocou seus poderes do ioga, apanhou seu poderoso arco e atacou o sacrifício com seus apavorantes auxiliares. Alguns deles urravam, uns emitiam risadas horríveis, outros borrifavam sangue no fogo; uns quebraram as estacas sacrificatórias e outros devoraram os sacerdotes celebrantes. Então o sacrifício assumiu a forma de um cervo e voou para o alto, mas Shiva perseguiu-o com arco e flecha.

Em pleno ar, a ira de Shiva foi destilada em uma gota de suor em sua fronte. No ponto da terra em que essa gota caiu, surgiu um fogo enorme, e dele saiu um homem peludo e atarracado com olhos vermelhos brilhantes e dentes monstruosos, que reduziu o sacrifício a cinzas e fez os deuses fugirem de medo. Ele era a Doença, que levava dor e pesar aonde quer que fosse, até que Brahma prometeu a Shiva uma cota em futuros sacrifícios, implorando-lhe para moderar sua ira e manter sob controle a pestilência que criara. Em reação às súplicas de Brahma e à perspectiva de uma participação nos sacrifícios, Shiva dividiu a Doença em muitas formas. Foi assim que tudo passou a ter sua própria enfermidade — dores de cabeça para elefantes, feridas nas patas para touros, salinidade para a terra, cegueira para o gado, tosse para cavalos, rachaduras na crista para pavões, doenças oculares para cucos, soluços para papagaios, exaustão para tigres e febre para a espécie humana.

Em um relato alternativo, o sacrifício termina numa briga celestial, que deixa divindades com o nariz quebrado, o maxilar esmagado e os cabelos arrancados. A cabeça de Daksha é arrancada por Shiva e atirada no fogo sacrificatório. Depois que sua ira diminui, Shiva dá a Daksha a cabeça de um bode em lugar da sua própria. Outra variante tem Brahma intervindo depois de o tridente flamejante de Shiva perfurar o peito de Vishnu, protetor deste mundo. Brahma finalmente convence Shiva a conciliar-se com Vishnu, e é essa reconciliação que restaura a harmonia do universo.

O SENHOR DA DANÇA

Como Nataraja, Shiva é o senhor da dança, a fonte de todo movimento no universo. O dançarino cósmico é representado em esculturas (abaixo, um bronze do sul da Índia do século XI) como uma figura de quatro braços cercada por chamas — o processo da criação universal. Seus passos visam a aliviar, por meio da iluminação, os sofrimentos de seus devotos: assim, ele se balança nas costas de um anão que simboliza a ignorância. Seus gestos e os atributos que está portando simbolizam aspectos de sua divindade: o tambor (criação) em sua mão direita recuada, a língua da chama (destruição) em sua mão esquerda recuada, o gesto de proteção (mão direita à frente) e a perna levantada simbolizando libertação.



DEVI

A deusa múltipla

Uma Devi de quatro braços como consorte de Sadashiva (uma forma de Shiva) dança sobre uma figura diminuta neste bronze do século XII.



Muitas vezes se agrupam sob o nome Devi (“a deusa”) ou Mahadevi (“a grande deusa”) as diversas deusas individuais do panteão hindu clássico. Essa deusa múltipla geralmente é considerada uma divindade importante. É ligada a Shiva (devido ao papel de Parvati como mulher de Shiva) e benévola; ou é completamente independente, quando seus aspectos temíveis tendem a predominar. Parvati ou Uma, mulher de Shiva, é uma reencarnação da primeira mulher dele, Sati, depois de sua auto-imolação no fogo por causa da desonra pela exclusão de Shiva do sacrifício do pai dela, Daksha (ver p. 81). Na juventude, ela submete-se aos rigores mais extremos para reconquistar Shiva como marido e se recusa a ser desencorajada por suas vestimentas e hábitos estranhos. A vida deles em comum geralmente é descrita como idílica: Parvati domestica a divindade desinteressada e ascética.

Durga (“difícil de abordar”) é uma deusa guerreira, inacessível a pretendentes e invencível na batalha. Seu papel principal é combater demônios que ameaçam a estabilidade do mundo. Às vezes se diz que ela se originou de Vishnu, sendo seu poder de dormir ou o poder criativo; outras vezes emerge de Parvati quando esta se enfurece; e em certas ocasiões é criada por todos os deuses masculinos que juntam seus atributos para formá-la como sua paladina contra um demônio. Ainda mais aterrorizante é Kali, que brota da frente de Durga quando esta fica irada (ver quadro na p. oposta).

Durga e búfalo

O principal mito sobre Durga refere-se ao assassinato de Mahisha, o búfalo, comido por ela. Os devas, depois de ser subjugados por Mahisha, pedem ajuda a Shiva e a Vishnu. Enquanto eles escutam, a ira do deus aglutina-se em uma deusa.

Os demônios partiram para cima da deusa, que os matou às centenas, derrubando uns com seu bastão, apanhando outros em seu laço, partindo alguns com a espada e furando outros com o tridente. Nesse ínterim, Mahisha, em forma de búfalo, aterrorizava as tropas dela. Ele atacou o leão de Durga, que ficou furiosa. Ela apanhou-o com seu laço; ele abandonou a forma de búfalo e se tornou leão. Ela decepou sua cabeça e ele surgiu como homem, com uma espada na mão. Assim que ela o furou, ele virou um grande elefante e apanhou o leão com sua tromba, mas ela cortou a tromba com a espada e Mahisha retomou a forma de búfalo. Lançando para o lado as montanhas que ele arremessara contra ela, Durga prendeu seu pescoço com um pé e perfurou-o com o tridente. Depois decepou a cabeça dele com sua espada.

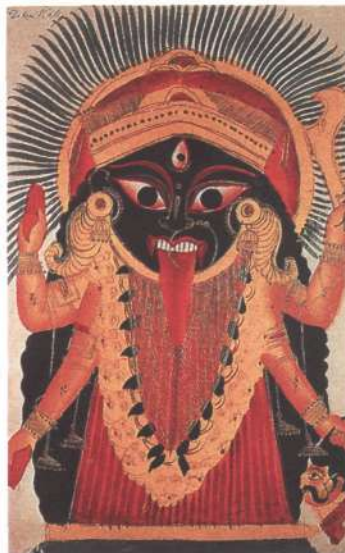


Nesta escultura do século XIII, uma Durga de oito braços está matando o búfalo Mahisha (representado como uma figura humana sobre o búfalo).

Kali

O papel de Kali (“a sombria” ou “tempo”) é destruir demônios que ameaçam a ordem cósmica, mas ela mesma é suscetível a ficar tão embriagada de sangue no campo de batalha que começa a destruir o mundo. É muitas vezes retratada como uma bruxa macilenta, usando um colar de crânios ou de cabeças cortadas, freqüentando campos de batalha ou locais de cremação. Em um mito Kali confronta os generais-demônios Chanda e Munda e depois mata o demônio que se auto-reproduz, Raktabija:

Kali era escura e flácida, com presas protuberantes, e usava um colar de cabeças humanas e uma pele de tigre. Rugindo, matava os demônios. Depois foi convocada por Durga para ajudar a derrotar o demônio Raktabija, que tinha o poder de produzir réplicas de si mesmo com toda gota de sangue que caía no solo. Durga e as matrikas (“mãezinhas”, em geral sete) o feriram repetidamente, mas



Pintura de Kali, segurando uma cabeça decepada em uma das mãos, conforme imagens vendidas a peregrinos que vão a seu santuário em Kalighat.

ele continuava se reerguendo. Kali então surgiu e derrotou o demônio, apanhando seu sangue antes que caísse e sugando seu corpo até esvaí-lo, enquanto engolia os pequenos Raktabijas com a bocarra.

Os Thugs (que participavam do assassinato ritual por meio de estrangulamento) validaram suas práticas com uma variante da história de Raktabija. Cansada de suas ações vigorosas, Kali fez dois homens com o suor de seus braços, deu um quadrado de tecido a cada um e ordenou-os a continuar matando os demônios sem derramar uma gota de sangue. Todos os demônios foram estrangulados, e Kali disse aos homens para manter os pedaços de tecido e oferecer-lhe vítimas em sacrifício.

Sacrifícios animais faziam parte da adoração das deusas locais em toda a Índia, mas os mais espetaculares têm relação com Kali. Em seu templo em Kalighat, bodes são sacrificados diariamente, e sacrifícios humanos eram feitos ali.

Outras deusas temíveis (Candi, Camunda, Bhairavi e similares) às vezes são consideradas como indivíduos separados e outras vezes totalmente identificadas com Kali. Há também outras deusas ligadas a problemas mais específicos, incluindo Sitala (a deusa da varíola e, desde sua erradicação, de diversas doenças cutâneas), Manasa (a deusa bengali das serpentes) e Hariti e Shashti (deusas do parto), assim como agrupamentos de deusas. Além disso, existem as deusas das aldeias, muitas vezes adoradas com o tipo de sacrifício animal sangrento abandonado há muito tempo em outras formas de hinduísmo. Muitas vezes essas divindades são vistas como independentes e descontroladas: mitos sobre Kanyakumari (“princesa donzela”) concentram-se na proibição de seu casamento com Shiva e no poder de sua virgindade. Alternativamente, são consideradas como casadas com sua aldeia. Muitas dessas deusas são alvo de sacrifícios com búfalo, ecoando o mito do assassinato de Mahisha, o demônio-búfalo, executado por Durga. Às vezes elas controlam ou infligem doenças.

Dizem que Minakshi (“com olho de peixe”), a deusa cultuada em Madurai, nasceu com três seios e foi criada como menino por seus pais da realeza. Ela sucede seu pai como soberana e subjuga o mundo inteiro. Certo dia, vai ao monte Kailasa e desafia Shiva; mas, quando eles se encontram, ela subitamente assume um recato e uma timidez femininos e também perde seu terceiro seio: essa imagem da rainha-guerreira pacificada ou domesticada por Shiva espelha os mitos sobre Parvati domesticando a rebeldia de Shiva.

MARIYAMAN

Um nome comum para a deusa aldeã é Mariyaman. Diz-se que era uma jovem brâmane cortejada e desposada por um intocável disfarçado de brâmane; ao descobrir o logro, ela se mata e é transformada em deusa, que pune o intocável incendiando-o até virar cinza.

CÍRCULO FAMILIAR DE SHIVA

Shiva, Parvati, Skanda, Ganesha

A arte hindu muitas vezes retrata os membros da família sentados em círculo, embora esta seja uma família incomum (ver abaixo). Neste quadro, cada um tem um vahana ou monte, representando um aspecto da divindade. Parvati tem o leão (seu instinto assassino), ao passo que Ganesha tem um rato (capacidade de vencer obstáculos).

SKANDA E GANESHA

O nascimento de Skanda em geral é ligado à primeira vez que seus pais fazem amor. O ato é interrompido pelos deuses (que temem que os filhos do casal tenham poderes excessivos). Shiva derrama seu sêmen, e a abrasadora substância, quente demais para ser tocada, passa de um deus para outro até alcançar Ganga, que é inseminada. Amamentado pelas seis Kritikas (as Pleíades personificadas), Skanda derrota o demônio Taraka e assim salva o mundo. Ele torna-se o general dos deuses e é aceito como filho por Parvati; assim que ela o vê pela primeira vez, jorra leite dos seios dela, numa evidência de afeição.

Parvati quer um filho que a proteja de intrusões. Ela faz Ganesha a partir da esfregação de seu corpo enquanto se banha e o coloca de guarda do lado de fora de seus aposentos. Quando Shiva tenta entrar, Ganesha se recusa a admiti-lo; Shiva então arranca a cabeça dele. Parvati pede que ele seja trazido de volta à vida. Shiva procura a primeira cabeça que encontra para repor a original, e é assim que Ganesha ganha sua cabeça de elefante (abaixo).



Domesticando o ascético Shiva, Parvati o introduz na vida familiar. Os textos aludem a detalhes domésticos, como seu filho Skanda brincando com os ornamentos de crânios de Shiva ou confundindo sua lua crescente com um botão de lótus. Diversos mitos registram disputas entre Shiva e Parvati, como este: Parvati chega por trás e tapa os olhos de Shiva com as mãos, mas ele faz que o mundo mergulhe na escuridão. Shiva, raivosamente, faz um terceiro olho aparecer em sua testa. Às vezes discutem por querelas, ou Shiva zomba de Parvati por ela ter a pele escura, o que a leva a submeter-se a procedimentos rígidos para ganhar pele clara (em algumas versões, sua pele escura descartada torna-se Kali). Mitos bengalis retratam Shiva como um preguiçoso fumante de haxixe e Parvati como uma esposa resmungona, embora paciente.

MITO JAINISTA

Uma resposta ao hinduísmo

Tanto em sua cosmologia quanto em sua “história universal” (uma visão elaborada da história do mundo), o jainismo herdou muita coisa do hinduísmo, embora desenvolvendo o material de maneiras bastante específicas, particularmente por sua tendência racionalista. Isso, não obstante, é aliado a um gosto por números grandiosos e esquemas elaborados, o que resulta em uma plethora de nomes de divindades, detalhes cosmográficos e períodos de tempo fantásticamente longos.

A história universal jainista concentra-se nas 63 figuras proeminentes conhecidas como os shalakupushas — uma série de líderes espirituais e temporais espaçados em cada metade dos ciclos ascendentes e descendentes pelos quais o universo passa perpetuamente.

Cada série consiste em 24 tirthankaras ou salvadores, doze imperadores universais e nove triades de heróis, cada uma incluindo um Baladeva, um Vasudeva e um Prativasudeva. Embora pelo menos os nomes de alguns shalakupushas das metades anteriores e seguintes do ciclo estejam registrados, aqueles cujos mitos são narrados pertencem à metade atual, que é de declínio.

O padrão de triades de heróis é obviamente modelado em cima da mitologia hindu de Krishna. O Baladeva é sempre o meio-irmão mais velho do Vasudeva, e o Prativasudeva é um adversário mau; representações iconográficas dos Baladevas e Vasudevas inclusive concordam largamente com as descrições hindus de Balarama e Krishna. O Vasudeva, como guerreiro mais poderoso, ocupa de forma crescente o primeiro plano em comparação com o suave Baladeva, mas devido ao pecado que cometeu ao lutar irã para o inferno; o Baladeva, porém, renuncia ao mundo, toma a ordenação sacra e alcança a libertação.

Cosmologia jainista

O universo jainista é um sistema de mundo triplo, comumente descrito em forma de um homem cósmico.

O mundo subterrâneo abrange sete níveis, habitados por diferentes tipos de demônios. O mundo médio tem como centro o continente circular de Jambudvīpa (como na cosmologia hindu usual dos Puranas), localizado no monte Mandara (ou Meru) e circundado pelo oceano Salgado. Externamente, há outros sete continentes e sete oceanos alternando-se em ciclos concêntricos. O mundo superior começa acima do topo do monte Mandara e tem forma de haste e oito níveis, acima dos quais há duas regiões mais distantes habitadas por diferentes classes de deuses. Ainda mais alto, no ápice do sistema, a coroa na cabeça do homem cósmico, vem a morada dos indivíduos libertos. Em comparação com o conceito hindu de quatro *yugas* ou períodos de declínio progressivo, a teoria jainista de períodos cósmicos considera cada “roda do tempo” ou ciclo como abrangendo duas metades, uma de ascensão e outra de declínio, cada uma dividida em seis eras nas quais as condições de vida melhoram ou pioram em ritmo constante.



O nascimento de Parshvanatha, o vigésimo terceiro tirthankara ou salvador, conforme descrito em um manuscrito jainista dos séculos XV-XVI. Imagens de Parshva muitas vezes se caracterizam por um dossel de cristas de serpentes. Em um nascimento anterior, Parshva salvou uma serpente de ser queimada no fogo sacrificatório de um brãmane e, após seu renascimento como vigésimo terceiro tirthankara, foi atacado pelo brãmane em forma demoníaca e defendido pela serpente, que agora era o príncipe Dharanendra.

VERSÕES JAINISTAS DO MITO HINDU

A influência óbvia do mito de Krishna pode ser uma consequência da expansão do jainismo para o oeste até a área de Matura, mas, uma vez absorvido, o mito entrou em uso específico dos jainistas — parcialmente como uma crítica ao mito hindu em geral. A história de Rama (ver p. 77) era ainda mais popular entre os jainistas. Geralmente os rakshasas e os macacos são transformados em vidyadharas, mestres semidivinos de magia, ao passo que Lakshmana (não Rama) mata Ravana, que é descrito como um devoto jainista, cuja única fraqueza é sua paixão por Sita.

O ILUMINADO

Mitos do budismo

O budismo é uma filosofia de salvação, de forma que teoricamente não tem aplicação em mitologia. Na prática, os budistas de todos os países recorreram às mitologias locais para completar sua visão de mundo. Na Índia, onde o budismo nasceu, idéias sobre Buda eram envoltas nas roupagens da mitologia hindu. Os deuses hindus tornaram-se espectadores e atores menores no drama da busca de Gautama por compreensão, que culminou com sua transformação em Buda, o Iluminado. Com o surgimento do *mahayana* ("grande veículo") por volta do início da era cristã, elementos mitológicos ganharam mais proeminência. O culto dos bodisatvas tornou-se a base para uma florescente mitologia budista, embora os antigos motivos e histórias ainda aparecessem. A princípio, esses bodisatvas parecem ter sobretudo personificado diferentes aspectos do caráter de Gautama, mas logo desenvolveram uma identidade bastante real. Maitreya típica o *maitri* ("benevolência"): a vida sob ele é o milênio budista, mas nesse ínterim, saindo do céu Tushita, ele visita este mundo em variadas formas para salvá-lo e transmitir ensinamentos.

A vida de Buda

Segundo muitos relatos, a mãe de Buda, a rainha Mahamaya, sonhou que um bodisatva entrou em seu útero na forma de um elefante branco segurando um lótus na tromba, enquanto, simultaneamente, toda a natureza manifestava júbilo.

Os brâmanes interpretavam isso como uma profecia do nascimento de um filho que seria um imperador universal ou um Buda. O nascimento dele foi milagroso: agarrada a uma árvore, sua mãe pariu o filho pelo lado de seu corpo. Brahma e os outros deuses receberam a criança, que deu sete passos e declarou que esse era seu nascimento final.

Criado em meio ao luxo, Gautama foi protegido de todos os aspectos perturbadores da vida, casou-se e teve um filho, Rahula ("restrição"). Certo dia, uma série de passeios de carruagem pela cidade revelou-lhe os problemas do envelhecimento, da doença e da morte, assim como a serenidade da vida errante e ascética.



Estátua de Buda, com a protuberância craniana, lóbulos da orelha alongados e uma urna entre os olhos — entre suas 32 marcas principais.

Escapando à noite das amarras da família e de sua posição, ele iniciou a busca da iluminação.

Sete anos depois de sair de casa, Buda foi sentar-se sob uma figueira (posteriormente conhecida como árvore Bodhi, na atual Bodh Gaya) até resolver o problema do sofrimento. No céu os deuses começaram a alegrar-se, ao passo que Mara, deus da morte e do desejo, o assediava com perturbações. Após 49 dias, Gautama atingiu a iluminação, tornando-se um buda. Durante outras sete semanas ficou sentado meditando, enquanto o rei-serpente o protegia com suas sete cristas. A princípio, ficou desesperado para encontrar alguém capaz de apreender as verdades que havia dominado, mas, quando Brahma o pressionou para pregar, cedeu à insistência divina e converteu a maior parte da família. Para converter a mãe, subiu ao Céu dos Trinta e Três Deuses, onde Sakka (Indra) e os outros deuses o escoltaram de volta à terra.

As vidas progressas de Buda

A perfeição atingida por um buda só pode ser alcançada ao longo de uma série de existências anteriores, durante as quais o bodisatva se prepara para sua vida final cultivando as requeridas qualidades morais, das quais a primeira é a doação. Muitas histórias das vidas de Buda são contos populares adaptados a essa finalidade. Em uma delas, em uma vida passada Buda é uma lebre que, ao perceber que não tem comida para oferecer aos convidados, decide dar a própria carne. Sakka (Indra), para testar sua determinação, vai como mendigo até a casa da lebre e esta o convida para fazer uma fogueira e se prepara para se atirar nela. Sakka intervem para impedi-la e, para comemorar o episódio, desenha uma imagem da lebre na lua. No conto seguinte, o último e mais longo livro das Jatakas ("histórias de nascimento") das escrituras Theravada, o príncipe Vessantara é a última encarnação humana de Buda antes daquela como Gautama (no meio delas há um nascimento como deus no céu Tushita).

Vessantara, filho e herdeiro do rei Sanjaya, vivia na capital com sua mulher Madi e o filho e a filha do casal. Sua generosidade era extraordinária. Ele tinha um elefante branco mágico que sempre assegurava chuva, mas certo dia deu o animal a enviados de outro reino. Os cidadãos ficaram irados e obrigaram o rei a ir embora. Madi optou por compartilhar

seu exílio levando também as crianças. Vessantara desfez-se de todos os seus bens e empreendeu uma longa viagem com a família até um vale no Himalaia, onde se fixaram. Um velho brâmane chamado Jujaka, aborrecido com uma esposa jovem que exigia criados, foi pedir a Vessantara seus próprios filhos, e este os entregou. Na manhã seguinte, Sakka, temendo que Vessantara também abrisse mão de sua esposa, disfarçou-se de brâmane, pediu a mulher a Vessantara e devolveu-a a ele (como agora ela era um presente, Vessantara não poderia mais abrir mão dela). Nesse ínterim, Jujaka e os filhos chegaram à corte de Sanjaya, onde este resgatou seus netos e Jujaka empanturrou-se de comida até morrer. Cheio de remorso, Sanjaya levou seu séquito à montanha e convidou Vessantara e Madi a retornarem. Todos se reuniram e Vessantara tornou-se rei.

A rodela nesta balaustrada no entorno do grande monumento budista em Amaravati mostra uma cena das histórias Jatakas.



Este relevo em pedra da Índia Oriental (séculos IX e X) mostra Avalokitesvara, o bodisatva que "procura por toda parte" em atitude de compaixão, segurando o lótus com a mão esquerda e fazendo um gesto apaziguador com a mão direita. Sua elaborada linha sagrada e suas jóias enfatizam sua condição laica. Na China, ele passou a ser conhecido como a deusa Guanyin (ver p. 96).

BODISATVAS

O conceito de bodisatva ("aquele cuja essência é bodhi, iluminação", ou seja, um futuro Buda) é comum a todo o budismo, mas torna-se especialmente importante no Mahayana. Aqui a ênfase é dada à disposição do bodisatva de partilhar seu mérito com qualquer um que o invoque de boa-fé. Ilustrado acima, Avalokitesvara, "o senhor que procura por toda parte" (também chamado de Padmapani), tem a compaixão como característica proeminente.

Outros bodisatvas importantes são: Maitreya ("benevolência"); Manjushri, ("afavelmente majestoso"), cuja tarefa é acabar com a ignorância; e Vajrapani, "aquele que tem um raio em sua mão", que é o destruidor do mal.

CHINA



O interior do teto do Qiniandian (Saguão de Preces pela Boa Colheita), na extremidade norte do complexo do Templo do Céu, em Pequim. Neste saguão o imperador, em sua posição de representante do céu na terra, oferecia preces por boas colheitas.

A mitologia chinesa pode remontar a mais de 4 mil anos. Extensos vestígios no norte da China atestam uma ocupação humana amplamente disseminada de c. 3000 a.C. em diante. Os *xia*, povo tribal, dominaram grande parte dessa região a partir de c. 2000 a.C. Seu totem era originalmente a serpente, a qual ocorre em alguns dos mitos mais antigos da China. Posteriormente, ela foi substituída pelo dragão, símbolo duradouro da mitologia e da cultura chinesas (ver p. 92).

O povo *yin* desafiou o domínio *xia* e fundou a dinastia Yin ou Shang em c. 1500 a.C. Eles dominavam a manufatura de bronze e seu emblema era o “pássaro vermelho”, símbolo do sul. Os *yin* faziam sacrifícios para muitas divindades, como o sol, a lua, as nuvens, a terra, as montanhas, os rios e os quatro pontos cardeais. Sua maior divindade era Shang Di, reverenciado como antepassado da dinastia. As pessoas buscavam contato com espíritos lendo rachaduras em “ossos de oráculo” chamuscados e por meio de outras práticas xamanísticas, como canto, dança e tranSES.

Durante a dinastia seguinte, a Zhou, algumas famílias adotaram sobrenomes hereditários, e o culto aos antepassados disseminou-se. Mas as

antigas divindades jamais desapareceram, e a terra, a chuva e os deuses dos rios continuaram populares. Governantes Zhou preferiam reverenciar Tian (“céu”; ver p. 100).

No fim da dinastia Zhou surgiram novas filosofias políticas. O modo de vida pregado por Confúcio (latinização de Kong-Fu-Tse, ou “Mestre Kong”; 551-479 a.C.) baseava-se em rituais, devoção filial e educação, e dominou a vida chinesa até o advento do comunismo. Uma segunda grande escola, o taoísmo (ver p. 98), defendia um estado não-intervencionista e o retorno à simplicidade rural, crendo que a humanidade devia viver em harmonia com a natureza e não tentar dominá-la. O Yin e o Yang (os princípios feminino e masculino; ver p. 90) deviam estar em equilíbrio.

Os confucionistas tendiam a ser agnósticos em relação a deuses e espíritos tradicionais. No entanto, em resposta à chegada do budismo (ver p. 96), o taoísmo desenvolveu um caráter mais religioso, assim como sua própria mitologia. Taoísmo, budismo, confucionismo e crenças tradicionais mais antigas conviviam em um clima de respeito e influência mútuos. Essa coexistência amigável responde pelo rico patrimônio cultural do mito chinês.

OS CINCO ELEMENTOS E AS CINCO MONTANHAS SAGRADAS

Não se sabe a razão, mas desde tempos remotos o número 5 tem uma importância especial para os chineses. Diz-se, por exemplo, que a estrutura material do mundo é composta por cinco elementos (madeira, fogo, terra, metal e água), forças que interagem de forma dinâmica. Cada elemento é associado a uma das cinco estações (incluindo um "centro" místico), a um dos pontos cardeais (novamente incluindo o "centro": ver também p. 21) e a um planeta:

Madeira	Primavera	Leste	Júpiter
Fogo	Verão	Sul	Marte
Terra	Centro	Centro	Saturno
Metal	Outono	Oeste	Vênus
Água	Inverno	Norte	Mercurio

Desde tempos remotos as montanhas são reverenciadas como divindades ativas que respondem a preces e sacrifícios. Cinco montanhas eram reconhecidas por soberanos chineses como especialmente sagradas: Hengshan

(Pico Norte e Pico Sul: as soletrações Pinyin são idênticas); Huashan (Pico Oeste); Songshan (Pico Central); e Taishan (Pico Leste). A mais prestigiosa era Taishan. Próxima de Qufu, terra natal de Confúcio, recebeu vários títulos aristocráticos no decorrer dos séculos, de duque a imperador. Nenhum imperador ousava fazer sacrifícios por lá, a menos que seu reino fosse ilustre. Além dessas cinco, há outras montanhas sagradas para os budistas e taoístas, ao passo que Kunlun, fora do antigo império no longínquo Oeste, era considerada a morada dos deuses, quase uma colônia do céu.

CONVENÇÕES DO MAPA

- ▲ Montanha sagrada
- Cidade (nome tradicional em parênteses)
- ~ Antiga fronteira chinesa (c. 220 d.C.)
- Fronteira atual
- País atual: VIETNÃ



TABELA DE PRONÚNCIA		
Neste capítulo os nomes chineses foram transcritos na atual forma padrão de romanização conhecida como Pinyin. Esta difere do antigo sistema Wade-Giles de transcrição, ainda utilizado em alguns livros sobre a China. Os valores das seguintes consoantes devem ser observados:		
Pinyin	Wade-Giles	Equivalente inglês mais próximo
c	tz'	ts em <i>tsar</i>
z	tz	dz em <i>adze</i>
j	ch	g em <i>gin</i>
zh	ch	j em <i>job</i>
q	ch'	ch em <i>chin</i>
x	hs	entre s e sh
r	j	r (sem vibração)

DINASTIAS CHINESAS	
Xia	c.2000-c.1500 a.C.
Shang ou Yin	c.1500-1050 a.C.
Zhou	1050-221 a.C.
Qin	221-206 a.C.
Han	202 a.C.-220 d.C.
Wei, Jin e do Norte e do Sul	220-581
Sui	581-618
Tang	618-907
Cinco Dinastias e Dez Reinos	907-960
Song	960-1279
Yuan	1276-1368
Ming	1368-1644
Qing	1644-1911

ORDEM A PARTIR DO CAOS

Pan Gu e Hun Dun



YIN E YANG

Yang, que originalmente significava brilho ou luz solar, e *yin*, que significava sombra ou escuridão, passaram a ser consideradas as duas forças cósmicas que interagem para produzir os fenômenos do universo. *Yang* representa masculinidade, atividade, calor, secura, dureza, ao passo que *yin* representa atributos como feminilidade, passividade, frio, umidade e maciez.

As qualidades *yin* e *yang* ocorrem como pares contrastantes: vida e morte, fêmea e macho, bom e mau. Em um plano mais filosófico, *yin* e *yang* eram vistos como complementares e mutuamente dependentes. O painel de laca vermelha (acima) porta os símbolos de *yin* e *yang*, cercados pelos oito símbolos utilizados em adivinhações.

O relato chinês mais importante da criação descreve como o mundo foi formado por uma divindade primitiva chamada Pan Gu, cujo culto sobrevive entre povos que representam uma minoria no sul da China, tais como os *miao*, os *yao* e os *li*. Dizem que ele era filho do Yin e do Yang, as duas forças vitais do universo (ver ilustração à esquerda; a criatura na base do painel pode representar Pan Gu). Na escuridão de um imenso ovo primordial, Pan Gu passou a existir e cresceu por 18 000 anos, até o ovo se partir. A luz e as partes claras do ovo flutuaram para o alto formando os céus, e as partes pesadas e opacas afundaram para formar a terra.

Pan Gu levantou-se. Para evitar que a terra e o céu fluidos se juntassem novamente, ele ficou mais alto, separando o solo e os céus 3 metros por dia. Depois de mais 18 000 anos, a terra e o céu consolidaram-se em suas posições atuais, e Pan Gu, exausto, deitou-se para descansar. Ele morreu, e seu hálito virou o vento e as nuvens, sua voz, o trovão, seu olho esquerdo, o sol, o olho direito, a lua, e seu cabelo e fios de barba, as estrelas do céu. As outras partes de seu corpo tornaram-se os elementos que compõem a terra, incluindo montanhas, rios, caminhos, plantas, árvores, metais, pedras preciosas e rochas. Seu suor foi transformado em chuva e orvalho.

O mito de Pan Gu atingiu essa forma no século III d.C., embora Pan Gu em si seja mencionado em textos anteriores. Em uma das muitas versões posteriores, a alternância da noite e do dia é explicada pelo abrir e fechar dos olhos de Pan Gu.

A morte do Caos

Entre as melhores fontes da antiga mitologia chinesa estão as histórias alegóricas encontradas nas obras de filósofos clássicos. Um bom exemplo é a breve, porém conhecida história da criação sobre a morte do Caos, que pode ser encontrada no Zhuangzi, obra escrita pelo antigo erudito taoísta de igual nome por volta do século IV a.C. Esse mito apresenta os dois princípios interativos do universo primordial e o caos antropomorfo que jaz entre eles, com o aspecto de três imperadores.

Shu, imperador do Mar do Norte, e Hu, imperador do Mar do Sul, encontravam-se muitas vezes no território de Hun Dun ("caos"), imperador do Centro, que era extremamente hospitaleiro com eles. Certo dia, Shu e Hu discutiram de que forma poderiam retribuir a gentileza de Hun Dun. Eles observaram que cada um tinha sete orifícios corporais que lhes possibilitavam ver, ouvir, comer e assim por diante, ao passo que Hun Dun não tinha um sequer. Os dois imperadores resolveram demonstrar sua gratidão para com Hun Dun abrindo buracos em seu corpo com cinzeis e brocas, a um ritmo de um orifício por dia. Depois de sete dias eles concluíram o trabalho, mas lamentavelmente Hun Dun morrera durante o processo. No momento em que o Caos morreu, o mundo ordenado passou a existir.

NÜ GUA E FU XI

A criação da humanidade; mitos do dilúvio

Histórias sobre a deusa criadora Nü Gua e o deus criador Fu Xi estão entre os mitos mais antigos da China. A procedência dessas divindades é obscura, mas ambos os nomes são derivados de palavras que significam cabaça ou melão, fruta que também ocorre nos mitos de fecundidade e origem de outras culturas. Na dinastia Han, eles eram muitas vezes descritos como um casal com cabeças humanas e caudas de serpente entrelaçadas, mas é possível que originalmente Nü Gua e Fu Xi fossem deuses separados cujas histórias se tornaram ligadas como, por exemplo, a de Zeus e Hera pode ter sido pelos antigos gregos (ver p. 132). Suas caudas serpentina indicam uma possível relação com o totem de serpente do antigo povo *xia*.

Nü Gua e Fu Xi são mencionados em muitos livros do século IV a.C. em diante em conexão com diversos mitos. Estes têm três temas principais: a criação da humanidade, suas primeiras lutas contra desastres naturais (especialmente inundações) e guerras antigas. Nü Gua era particularmente reverenciada como criadora do primeiro povo (ver quadro abaixo) e como sua protetora.

Um mito importante relata como, enquanto a deusa vivia na terra, surgiu uma briga entre o deus do fogo e o soberano do universo, Zhu Rong, e o deus da água, Gong Gong, às vezes considerado filho de Zhu Rong. O deus do fogo governava o universo com firmeza, porém sabiamente, assegurando que o sol aparecesse regularmente no céu e que o povo *nü gua* que criara desfrutasse de condições favoráveis para administrar a vida cotidiana. Gong

FU XI, O PRIMEIRO IMPERADOR
Durante a dinastia Han (202 a.C.-220 d.C.), novas dinastias foram arquitetadas para responder por períodos obscuros da história. Muitos mitos foram reescritos como fato, e algumas figuras míticas-chave se tornaram imperadores.

Fu Xi foi declarado o primeiro imperador de todos, um dos “Cinco Imperadores da Alta Antiguidade”, e seu reino foi fixado de 2852 a.C. até 2737 a.C. Um mito lhe deu quatro faces (cada uma supervisionando uma das quatro direções), as quais os historiadores oficiais transformaram em quatro ministros governamentais. Fizeram dele um herói da cultura, a quem se atribuiu o ensino da pesca com rede e a criação de animais domésticos. Também se reputou a ele a invenção de instrumentos musicais e da primeira escrita chinesa, substituindo fileiras emaranhadas como meio de comunicação.

A raça de lama

Dizem que Nü Gua saiu do céu para viver na terra depois da separação dos céus e da terra e da criação das colinas, rios, animais e plantas. O seguinte mito relata como ela formou a raça humana com lama.

Depois de algum tempo na terra, Nü Gua sentiu-se solitária e percebeu que ainda faltava algo no mundo. Certo dia, ela viu seu reflexo em um lago e teve uma idéia. Pegou um punhado de lama e moldou-o como uma cópia diminuta de si mesma: o primeiro humano. Quando a deusa pôs a criatura no chão, esta imediatamente ganhou vida e começou a gritar e a dançar de alegria. Satisfeita com sua obra, Nü Gua pegou mais lama e fez uma grande quantidade de pessoas.



Elas saíram vagando pela região, mas ela sempre podia ouvir suas vozes e nunca mais se sentiu sozinha.

A deusa logo percebeu que para povoar o mundo todo teria de produzir pessoas com mais rapidez e eficiência. Mergulhou uma vinha numa lama aquosa e golpeou-a de leve, de forma que a lama voou em todas as direções. Cada gota de lama se tornou mais um ser humano. Nü Gua logo povoou o mundo e pôde descansar de suas tarefas. Mais tarde, quando algumas pessoas envelheceram e morreram, ela ensinou os humanos a se reproduzir e criar filhos.

Nü Gua, retratada com o corpo de uma serpente, numa pintura do início do século XX.



Tartaruga de bronze da Cidade Proibida (Palácio Imperial), em Pequim. As tartarugas eram símbolo de força e permanência, capazes de suportar cargas pesadas em seu dorso. Segundo o mito, a deusa Nü Gua usou as pernas de uma tartaruga para sustentar os céus depois do colapso da Montanha Imperfeita (ver à direita).

Gong, um ente feio com corpo de serpente e cabeça humana coberta por um emaranhado de cabelo vermelho, invejava Zhu Rong e estava determinado a arrebatá-lo o controle do universo. A batalha entre os dois deuses deu-se barbaramente, primeiro no céu e depois na terra. Gong reuniu todas as criaturas do mar e dos rios para atacar as forças do deus do fogo, mas no fim elas não conseguiram suportar o calor abrasador do sol, que ferveu a água em seus corpos e as deixou chamuscadas e indefesas.

Os planos de dominação de Gong fracassaram, e sua decepção logo se transformou em ira. Enfurecido, deu uma cabeçada na Montanha Imperfeita, fazendo-a desmoronar e virar um amontoado de pedregulhos. Essa montanha de nome curioso era a principal escora do céu no noroeste do mundo, e, assim que foi eliminada, um grande buraco surgiu no céu, o qual foi emparelhado por uma depressão que apareceu na terra a sudeste. O mundo perdeu o equilíbrio e as pessoas sofreram muito com os desastres que se seguiram: incêndios varreram as colinas e as florestas e inundações engolfaram as planícies. A água correu em direção ao sudeste, onde a terra agora estava rebaixada; dizem que essa é a razão pela qual os grandes rios da China fluem com mais vigor do oeste para o leste.

Nü Gua não podia ficar indiferente vendo seus filhos sofrerem. Para consertar o buraco no céu, ela foi até o leito de um rio e escolheu um grande número de pedras. Construiu então uma fornalha e fundiu as pedras até poderem ser moldadas nas formas requeridas. Voando até o céu, a deusa prensou as pedras fundidas no buraco e modelou-as até que não houvesse mais fenda alguma. Para assegurar-se de que o céu não racharia novamente, Nü Gua resolveu matar uma tartaruga gigante e utilizar suas quatro pernas para sustentar o céu no lugar da Montanha Imperfeita. Feito isso, queimou caules de junco e usou as cinzas para bloquear as fendas nas margens de rios, controlando assim as inundações.

Yu, o Grande

Há numerosos mitos chineses sobre um antigo dilúvio, além daqueles envolvendo Nü Gua e Fu Xi. O mais popular diz respeito a uma figura heróica chamada Yu, o Grande. Em sua versão original, Yu era um dragão, ou melhor, uma criatura metade humana e metade dragão, cujo pai, Gun, fora enviado do céu para controlar uma inundação. Na versão posterior do mito, Yu é representado como inteiramente humano.

O mítico imperador Shun designou Yu para descobrir um meio de controlar as águas de uma grande inundação. Durante treze anos, Yu trabalhou inces-

santemente, tendo as mãos gastas de tanta labuta e os pés cheios de calos: mal conseguia se mover mancando. Sua

pele enegreceu devido à exposição ao sol e ele ficou esquelético como um ancinho. Por fim, seu sofrimento foi recompensado. Por meio da construção de canais artificiais, ele conseguiu drenar a água até o mar. Em reconhecimento por seus serviços, Shun abdicou em seu favor e Yu tornou-se o primeiro imperador da dinastia Xia. Dizem que ele reinou de 2205 a.C. a 2197 a.C., e sua suposta tumba ainda pode ser vista perto da atual Shaoxing, na Província de Zhejiang.



Diziam que Yu, mítico fundador da dinastia Xia, era originalmente um dragão, e todo imperador era visto como a encarnação dessa criatura. O dragão (acima) encontra-se na Cidade Proibida.

As crianças-cabaças

Mitos de Fu Xi e Nü Gua também ocorrem nas tradições orais dos povos miao e yao do sul da China, em geral de forma bem mais vívida e completa do que as versões escritas dos chineses han mais populosos. Esta é uma versão abreviada da lenda de Fu Xi e Nü Gua contada pelo povo yao da província de Guizhou.

Muito tempo atrás, em um dia de verão, um homem estava trabalhando em seus campos quando ouviu o estrondo de um trovão distante. Então mandou seus dois filhos, um menino e uma menina, irem para casa e pendurou uma jaula de ferro sob a cimalha da casa. Logo começou a chover tão forte que o homem pegou uma forquilha pontuda do tipo usado para apanhar tigres, abriu a porta da jaula e montou guarda diante da casa.

De repente, houve um grande clarão de raio e um estampido de trovão, e o Deus-Trovão desceu das nuvens voando e segurando uma enorme acha. O homem deu uma estocada no deus, empalou-o com sua forquilha e, com um movimento, empurrou-o para dentro da jaula e fechou a porta. Assim que o Deus-Trovão foi preso, a chuva parou e o vento amainou.

Na manhã seguinte, o homem foi ao mercado comprar ervas e milho para colocar o deus em salmoura depois de matá-lo. Ele disse aos filhos que, enquanto estivesse fora, sob pretexto algum eles dessem água ao Deus-Trovão. Assim que o homem partiu, o Deus-Trovão implorou de forma tão tocante por apenas uma gota d'água que as crianças atenderam seu pedido. O deus reanimou-se instantaneamente e escapou da jaula. Para



Wen Zhong, o Ministro do Trovão. Em mitos antigos, o Deus-Trovão é descrito como uma besta bedionda, mas tradições posteriores atribuem todos os fenômenos naturais a um governo celeste que espelhava a administração dinástica terrestre.

recompensar a bondade das crianças, ele arrancou um dente e disse a elas que o plantassem na terra, caso contrário pereceriam. Então partiu. As crianças plantaram o dente e, em poucos minutos, ele virou uma cucurbitácea que poucas horas depois gerou uma cabaça. A chuva voltou e a água começou a cobrir a terra. Ao voltar para casa depois do mercado, o homem disse às crianças para entrarem na cabaça. Nesse interím, construiu um barco e boiou até o céu para implorar ao Senhor do Céu que desse fim à inundação. O Senhor do Céu ouviu suas súplicas e ordenou ao Deus-Água que parasse o dilúvio. Em sua pressa de obedecer, o Deus-Água fez a inundação ceder tão rapidamente que o barco do homem se espatifou na terra e ele morreu. As crianças, porém, continuavam fora de perigo dentro de sua cabaça, sendo os únicos sobreviventes da inundação. Não se sabe quais eram os nomes originais delas, mas a partir desse ponto são conhecidas como Fu Xi

(“cabaceiros”). Elas viviam felizes juntas e, quando cresceram, o rapaz sugeriu que se casassem. A irmã relutou, pois eram irmãos, mas disse que concordaria se o irmão a vencesse em uma corrida. Ele assim fez, os dois se casaram e a irmã mudou seu nome para Nü Gua, outra palavra que significa cabaça ou melão.

Posteriormente, Nü Gua pariu uma bola de carne. Eles a cortaram em muitos pedaços e os levaram com eles pela escada que conduz ao céu. Uma rajada de vento espalhou os pedaços de carne por toda a terra. Onde quer que pousaram, viraram pessoas: assim, a humanidade foi restabelecida.

SOL, LUA E ESTRELAS

Mitos dos corpos celestes



Parte do segmento superior de um estandarte funerário do século II a.C. descrevendo a passagem de uma alma aos domínios dos imortais. O grande disco vermelho representa o sol e o corvo é seu espírito. Quando Yi, o arqueiro divino, atirou no primeiro sol, o corvo solar dentro dele caiu morto a seus pés (ver p. oposta).

O sol, a lua e as estrelas figuravam de forma proeminente entre as divindades animistas da antiga China, e o sol e a lua continuaram sendo reverenciados em cerimônias sacrificatórias até o início do século XX. Altares para o sol e a lua ainda são encontrados na capital chinesa, Pequim, embora não sejam mais usados. O sol, porém, nunca era destacado como divindade suprema, e na hierarquia de divindades reconhecidas pelo estado imperial, tanto o Sol quanto a Lua figuravam depois do Céu, da Terra, dos Antepassados Imperiais, dos Deuses dos Grãos e do Solo, e de Confúcio.

A maioria dos chineses tem um apego sentimental com a lua, particularmente com a lua cheia, cuja forma redonda simboliza a reunião e a inteireza do círculo familiar. O festival do Meio do Outono, que é realizado no décimo quinto dia da oitava lua do calendário lunar, quando a lua está cheia, ainda é bastante popular. Nessa noite as famílias se reúnem e, entre outras coisas, comem “bolos da lua” redondos.

Deuses estelares, cada um associado a uma determinada estrela ou grupo de estrelas, existiam desde tempos remotos e eram especialmente numerosos no panteão taoísta. Isso incluía deuses da literatura, da longevidade, da felicidade e assim por diante. A maioria dos mitos estelares era um desenvolvimento comparativamente tardio da religião e do folclore chineses, mas um famoso mito estelar sobre Yi, um arqueiro divino com poderes mágicos, remonta pelo menos ao século VI a.C. Segundo esse mito, havia originalmente dez sóis circundando a terra. Todos eles viviam em uma árvore gigantesca chamada Fu Sang, que cresceu numa primavera quente além do horizonte do leste, e eram filhos do Senhor do Céu, Di Jun, e da deusa Xi He, que decretara que apenas um sol deveria aparecer por vez no céu. Xi He escoltava cada sol em volta do céu em sua carruagem e então o trazia de volta para a Fu Sang ao entardecer. No dia seguinte era a vez do segundo sol, e assim por diante, até voltar a ser a vez do primeiro sol.

Os anos passavam e parecia que esse arranjo iria durar para sempre. Mas não seria assim, porque os dez irmãos começaram a achar seus deveres maçantes e a se ressentir com a disciplina imposta por sua mãe. Passaram então a se reunir nos galhos da Fu Sang para discutir de que forma poderiam se livrar do regime que lhes havia sido imposto. Juntos, formularam um plano. Certo dia, sem aviso, todos os dez sóis apareceram no céu de uma só vez. Eles haviam saído juntos da árvore e acreditavam que agora poderiam ficar no céu pelo tempo que desejassem.

A princípio as pessoas na terra adoraram toda a luz e calor que os dez sóis forneciam; mas, quando suas plantações secaram e pereceram com o calor inclemente, o povo entrou em desespero e buscou um método de refrear o poder do sol. Nessa época o governante terreno era Yao, que depois foi canonizado, junto com Shun e Yu (ver p. 92), como um dos três governantes sábios da Antiguidade. Yao era um homem humilde que vivia frugalmente em uma cabana de sapé e comia grãos não refinados e sopa de plantas silvestres. Sofria as mesmas privações que seu povo e era profundamente preocupado com seu bem-estar. Orou para o Céu para intervir em favor da espécie humana, implorando a Di Jun que restaurasse a velha ordem na qual apenas um sol aparecia de cada vez.

O Senhor do Céu, Di Jun, ouviu as preces de Yao e imediatamente ordenou que os nove sóis extras voltassem para a árvore Fu Sang. Mas os sóis estavam gostando tanto de sua liberdade que evidentemente seria preciso mais do que palavras para conseguir colocá-los na linha. Di Jun decidiu enviar à terra um de seus assistentes mais poderosos, Yi, para lidar com seus

filhos recalcitrantes e, ao mesmo tempo, resolver outros problemas que Yao estava enfrentando.

Como Yi era conhecido como exímio arqueiro, Di Jun deu-lhe um arco vermelho e uma aljava cheia de flechas brancas antes de ele partir para a terra. O Senhor do Céu não queria que Yi fizesse mal aos sóis, apenas que os assustasse para que obedecessem às ordens de Di Jun. Acompanhado de sua mulher Chang E (ver quadro abaixo), Yi desceu à terra e, ao ver o estado a que o povo havia sido reduzido, ficou muito bravo. Imediatamente pegou uma flecha da aljava e a atirou para o céu. Houve um baque seguido de uma cascata de faíscas, que se espalharam em todas as direções a partir de um dos sóis. Então, em meio a uma chuva de plumas douradas, um grande corvo de três pernas caiu do céu aos pés de Yi, com o peito perfurado por uma flecha branca. Era o espírito do primeiro dos dez sóis. (Dizia-se que o corvo no sol é evidência da antiga observação chinesa de manchas solares.)

Matar um sol teve pouco efeito sobre o clima, por isso Yi pegou mais flechas e continuou atirando nos sóis até sobrar apenas um no céu e o clima voltar ao normal. Em conseqüência dessa façanha, Yi tornou-se um grande herói entre o povo.

O VAQUEIRO E A DONZELA TECELÃ

A estrela Vega, na constelação Lira, é conhecida pelos chineses como Donzela Tecelã. Era filha do Deus-Sol, que, preocupado com a solidão dela, casou-a com o Vaqueiro (Águila). Mas o feliz casal passava o tempo todo fazendo amor, em vez de cumprir suas respectivas obrigações. O Deus-Sol ficou desgostoso e condenou-os a se separar, cada um ficando de um lado do rio Celestial (Via Láctea). Uma vez por ano, no sétimo dia do sétimo mês, galinhas se reúnem no rio Celestial para formar uma ponte de forma que a Donzela Tecelã possa atravessá-la e ir ao encontro do Vaqueiro. Caso chova nesse dia, as aves buscam abrigo, e o desafortunado casal tem de esperar mais um ano.

Chang E e a lua

Após Yi matar os nove sóis, Di Jun ficou furioso e condenou Yi e sua mulher, Chang E, a viverem na terra como mortais. Yi partiu em busca do elixir da vida eterna que estava de posse da Rainha-Mãe do Oeste, uma deusa tirana que vivia no monte Kunlun. Ela deu-lhe elixir suficiente para duas pessoas, mas advertiu que, se uma pessoa tomasse tudo, deixaria o mundo e iria para regiões mais altas.

Yi partiu levando o elixir para sua mulher, Chang E, que sentia falta de sua vida anterior e livre de problemas no céu. Informada pelo marido sobre as advertências da deusa, ela pensou em tomar todo o elixir e voltar para o céu. Mas, como temia ser condenada pelas outras divindades por abandonar o marido, resolveu consultar um astrólogo. Este sugeriu que ela devia ir para a lua, onde ficaria livre das labutas da vida mortal e das acusações dos deuses e das deusas.



Representação, do início do século XX, de Chang E indo para a lua depois de tomar o elixir da imortalidade. Seu marido, Yi, o arqueiro divino, observa com desalento enquanto ela se afasta flutuando.

Além disso, prometeu ele, ao chegar ao céu ela seria maravilhosamente transformada.

Chang E concordou com o plano. Certo dia, quando Yi estava fora, roubou o elixir do lugar onde estava escondido nos espigões, sorveu o conteúdo todo do frasco e flutuou imediatamente até a lua. Ela tentou gritar, mas só conseguiu coaxar, pois havia se transformado em um sapo. Suas únicas companhias na lua eram uma lebre, que continuamente triturava ervas medicinais com um pilão, e um velho que tentava inutilmente derrubar um cinamomo.

Quando Yi se deu conta do sumiço da mulher e do elixir, entendeu imediatamente o que havia acontecido. E percebeu que fora um erro tentar escapar da existência mortal que lhe havia sido concedida.

Em uma versão posterior do mito, Chang E recupera a forma humana e vai viver no Palácio da Lua, ao passo que Yi, depois ter sido perdoado, retorna ao céu.

BUDISMO CHINÊS

Amitaba e Guanyin

O budismo começou a ganhar seguidores chineses no século II d.C. e logo se tornou muito popular, passando por fim a ocupar uma posição ao lado do taoísmo e do confucionismo como um dos três grandes sistemas de crença da China. Sem dúvida, ele atingiu importância muito maior na China do que em sua Índia natal. O fundador original do budismo, Gautama Sakyamuni ou Buda (nascido em c. 560 a.C. e geralmente chamado de Fo em chinês), prometia salvação apenas para aqueles que obedecessem à lei budista e levassem uma vida de asceticismo, renunciando a todos os prazeres mundanos. No final, livres de todos os apegos neste mundo, essas pessoas escapariam do ciclo de nascimento e morte e entrariam no estado bem-aventurado conhecido como nirvana. Esse processo era inevitavelmente longo e doloroso, e implicava renunciar a todos os laços emocionais com a família e os amigos e ter uma vida monástica.

Os chineses, porém, preferiam adorar a manifestação de Buda chamada Amitaba (Emitufo, em chinês), que diziam reinar em um paraíso no Oeste. Ele prometia dar salvação a todos os que se arrependessem de seus pecados e evocassem seu nome. O estado de bem-aventurança podia ser atingido pela fé, mais do que apenas pelo asceticismo, sendo, portanto, aberto a mais pessoas. Depois que o budismo se estabeleceu na China, inúmeras imagens de Amitaba, entronizado sobre uma flor de lótus, apareceram em templos por todo o país.

Mitos sobre a vida de Buda ficaram muito conhecidos na China, muitas vezes floreados a fim de torná-los mais aceitáveis para a mentalidade chinesa. O papel do contador de histórias foi assumido por monges, alguns dos quais registravam os mitos em livros de contos populares. Uma história relata como um discípulo de Buda chamado Maudgalyayana, descrito como Mulian em chinês, desceu ao inferno para salvar sua mãe (ver na p. oposta). Isso tinha apelo junto aos chineses, não só porque expressava a idéia budista do carma (a doutrina segundo a qual atos bons ou maus têm conseqüências inevitáveis nesta e nas vidas futuras), mas também a tradicional virtude chinesa de devoção filial. No calendário budista, o importante Festival Avalambana (“pendurados”) marca a época em que os monges saem de seu costumeiro retiro durante a estação chuvosa. O nome do festival deriva de um mito hindu sobre um asceta indiano, que viu seus antepassados pendurados de cabeça para baixo depois que ele se retirou do mundo sem ter se casado e providenciado descendentes que continuassem fazendo sacrifícios para os mortos.

Amitaba era freqüentemente assistido pela bodisatva Guanyin, muitas vezes chamada de deusa da misericórdia. Os bodisatvas eram um aspecto da forma *mahayana* de budismo que se tornou popular na China e no Japão. São seres que hesitam em entrar no estado de nirvana porque querem salvar a humanidade sofredora. Sua compaixão e promessa de salvação introduziram um elemento novo e humano na vida religiosa chinesa. Originalmente, Guanyin era de fato o bodisatva indiano Avalokitesvara (ver p. 87), cujo nome foi apropriado pelos chineses para significar “ouvindo as súplicas do mundo”. Logo após ser introduzido na China, Avalokitesvara passou a personificar as virtudes maternas chinesas da compaixão, e o bodisatva masculino tornou-se feminino. Muitas histórias foram escritas sobre ela. Por exemplo, salvou os livros sagrados de um antigo peregrino chinês que retornava da Índia para a China, e conseguia, para aqueles que a invocavam, quebrar as correntes de prisioneiros, remover veneno de serpentes e tirar o poder do raio. Mães oravam para ela em nome dos filhos. Às vezes era representada com muitos braços, indicando a extensão de seus poderes de intercessão.



Figura de madeira, do fim do século XIII, da bodisatva Guanyin. Derivada de um ente masculino indiano, no budismo chinês tornou-se a deusa da misericórdia.

Rabanete e Senhora Talo de Alho-Poró

Todo ano, durante o Festival Budista Avalambana, costumavam-se encenar peças sobre o personagem Rabanete em aldeias e cidades de toda a China. Geralmente duravam vários dias e continham tantos floreios que os detalhes da história original se perderam e o drama foi transformado em mero entretenimento chinês. Este é um breve esboço da história, conforme constava em uma fonte do século IX.

Buda tinha um discípulo devotado chamado Rabanete, que precisava fazer uma longa viagem. Antes de ir, Rabanete confiou à mãe, a Senhora Talo de Alho-Poró, uma soma de dinheiro a ser dada aos monges budistas que viessem esmolar à sua porta. Mas, enquanto Rabanete estava fora, sua mãe nada deu aos monges e mentiu para o filho quando ele retornou, dizendo que havia cumprido sua vontade. Em consequência, ao morrer, a mãe de Rabanete foi direto para o inferno e sofreu tormentos terríveis.

Nessa época, Rabanete havia evoluído em termos de sabedoria e devoção, atingindo o estado iluminado de *arhat*, ou santo. Ganhou então um novo nome, Mulian. Recém-iluminado, soube que sua mãe estava no inferno e resolveu salvá-la. A caminho de lá, encontrou Yama (Yanluo), o rei do inferno, que tentou desencorajá-lo com uma opinião dura: “Sentenças decretadas em Taishan [uma das montanhas sagradas: ver mapa na p. 89] não são facilmente revertidas. Foram elaboradas no céu e endossadas pelo inferno. A retribuição que os pecadores encontram é consequência de suas ações passadas. Ninguém tem o poder de salvá-los”.

Não convencido disso, Mulian recorreu aos funcionários responsáveis pelas sentenças, registro e despacho de pecadores e visitou muitos departamentos do céu. Por fim, soube que sua mãe estava em um dos níveis infernais mais baixos, o inferno Avici. A caminho de lá, encontrou cinqüenta demônios com cabeça de touro (ou



Yanluo ou Yama, o rei do inferno, em sua corte. O rei observa enquanto diversos demônios conduzem as almas dos condenados a seus devidos recintos de punição.

de cavalo), todos com presas pontiagudas feito uma floresta de espadas, a boca igual a uma bacia de sangue, a voz feito trovão e os olhos como raios. Ele brandiu uma varinha mágica, que ganhara do próprio Buda, e os monstros desapareceram.

Já no inferno Avici, Mulian perguntou ao carcereiro sobre o paradeiro de sua mãe. O carcereiro subiu uma torre alta, brandiu um estandarte preto e bateu num tambor de ferro, gritando: “Há uma Senhora Talo de Alho-Poró no primeiro recinto de prisioneiros?”. Não houve resposta. Ele repetiu a pergunta em cada recinto e encontrou-a no sétimo, pregada em uma cama com 49 cravos longos. Mas Mulian não podia libertá-la, um feito que, considerando os pecados dela, apenas Buda poderia realizar.

Mulian foi até Buda e descreveu a penosa condição de sua mãe. Buda foi clemente e, após o Festival Avalambana, no décimo quinto dia do sétimo mês, libertou a Senhora Talo de Alho-Poró do inferno. Para encontrá-la, Buda disse a Mulian que vagasse pelas ruas da cidade em que morava, esmolando aleato-

riamente, até encontrar a casa de um homem rico. Chegando lá, um cachorro preto viria correndo e puxaria sua sotaina. Esse cachorro seria sua mãe. Mulian fez o que Buda aconselhou e encontrou o cachorro. Sua mãe, porém, só retomou a forma humana depois de o filho recitar as escrituras durante sete dias e sete noites defronte ao pagode de Buda, confessando, orando e observando abstinência.

Depois do episódio, Mulian advertiu a mãe de que, como a reencarnação como ser humano e a conversão para bons pensamentos eram difíceis de alcançar, ela deveria empenhar-se imediatamente para reunir um estoque de graças divinas fazendo boas ações.

MITO TAOÍSTA

Deuses e Imortais

O taoísmo, um dos dois grandes sistemas de crença nativos da China, toma seu nome da palavra Tao (“caminho” ou “via”), que em Pinyin (ver p. 89) é apropriadamente transliterado como Dao. Para os taoístas, isso não significava um determinado caminho espiritual que devia ser seguido, mas um princípio da existência que produziu todas as coisas. Para os confucionistas, todo fenômeno ou instituição humana tem seu próprio Dao. Para os taoístas, porém, havia apenas um Dao para tudo. Se um indivíduo entendesse o Dao e vivesse em harmonia com ele, ganharia a sabedoria e a iluminação.

Por volta de 100 a.C., o taoísmo estava bem estabelecido. Seu fundador filosófico foi um homem (posteriormente divinizado) conhecido como Lao-tsé, que significa “O Velho Mestre”. Embora tradições posteriores tenham lhe dado um nome e inventado detalhes sobre sua trajetória, nada se sabe ao certo sobre ele, e é possível que o livro atribuído a ele (*Tao Te Ching*, que, numa tradução aproximada, quer dizer *O Caminho da Virtude Clássica* ou *O Livro do Caminho da Virtude*) fosse uma compilação anônima.

Diante da chegada e da popularidade crescente do budismo (ver p. 96), o taoísmo, originalmente um sistema filosófico, assumiu o caráter de uma religião. Absorveu muitos cultos místicos populares que abundavam na China, tomando como seus fundadores o mítico “Imperador Amarelo”, suposto progenitor da raça chinesa, assim como Lao-tsé. Adotou a parafernália religiosa — templos, monges, imagens, incenso — do budismo e desenvolveu um panteão de divindades animistas, figuras heróicas do passado e várias outras figuras. Alguns taoístas se entregaram à alquimia, buscando inventar um elixir da longevidade ou da imortalidade. Autores taoístas compilaram uma nova mitologia de seres espirituais que não eram deuses, mas seres humanos a quem se imputavam a obtenção da imortalidade por meio de práticas taoístas e a capacidade de realizar feitos mágicos e ter métodos sobrenaturais de locomoção.

As divindades taoístas consistiam em planetas e estrelas humanizados, antigos heróis (incluindo os espíritos que presidem diversas ocupações), atividades humanas (incluindo erudição, comércio, roubo, fornicação e embriaguez) e animais como dragões, tigres, serpentes e gafanhotos. Os sacerdotes taoístas mantinham-se sobretudo à custa de expulsar espíritos malignos, aos quais se atribuíam todos os tipos de males. Portanto, um sacerdote tinha de saber que espírito era responsável por determinado mal e escolher o tratamento apropriado, fosse em forma de feitiços, cerimônias religiosas, drogas ou atenção ao alinhamento de edifícios.

Um ponto essencial na mitologia taoísta são os Oito Imortais, freqüentemente representados em criações artísticas. Sua origem é comparativamente recente, e só a partir do século XV d.C. surgiram relatos de como eles alcançaram a imortalidade. No entanto, alguns de seus nomes são mencionados anteriormente.

As oito figuras atingiram a imortalidade por diferentes meios. O primeiro a conseguir foi Li Xuan, ou Muleta de Ferro, que aprendeu o segredo com Xi Wang Mu, Rainha-Mãe do Oeste (ver p. 95). Como ele tinha um pé defor-



Esta xilogravura retrata os imortais Cao Guojiu e Li Xuan (com sua muleta).



Os imortais Han Zhongli e Lan Caihe, o menestrel vestido de azul.

Estatueta de bronze de Lao-tsé sobre um búfalo. Dizem que, após escrever o *Tao Te Ching*, ele desapareceu no oeste cavalgando um búfalo da Índia.



mado, a rainha presenteou-o com uma muleta de ferro e foi assim que ele ganhou seu nome. Li Xuan, por sua vez, ensinou o Caminho a Zhong-li Quan, que se tornou Mensageiro do Céu e muitas vezes é representado com um leque de plumas.

A seguir vem Lü Dongbin, talvez o mais famoso dos Oito Imortais. Ao visitar uma hospedaria, ele conheceu um homem chamado Han Zhongli, que começou a esquentar uma panela de vinho. Lü dormiu e sonhou que era promovido a um alto posto desfrutando de boa sorte durante cinquenta anos. Mas depois a sorte acabou, ele caiu em desgraça e sua família ficou arruinada. Ao acordar, percebeu que poucos minutos haviam se passado: ainda estava na hospedaria e Han Zhongli continuava esquentando o vinho. Em consequência desse sonho, Lü Dongbin se convenceu da futilidade das ambições mundanas e seguiu Han Zhongli até as montanhas para buscar o Dao (cuja essência é encontrada na natureza) e alcançar a imortalidade. Às vezes Lü Dongbin é retratado em arte carregando uma espada.

Diziam que Han Xiang era sobrinho-bisneto de Han Yü, ensaísta e filósofo da dinastia Tang. Ele tornou-se discípulo de Lü Dongbin, que, quando ele havia quase atingido a imortalidade, o levou ao céu até a árvore que tinha os pêssegos celestiais da vida eterna. Han começou a escalar a árvore, mas escorregou e caiu no chão, atingindo a imortalidade quando estava prestes a chegar ao solo. Ele é visto carregando um buquê de flores.

Cao Guojiu era irmão da imperatriz Cao, da dinastia Song. Desiludido com a corrupção na corte, ele partiu para as montanhas em busca do Dao. Chegando a um rio e não tendo dinheiro, tentou impressionar o barqueiro mostrando-lhe sua chapa de ouro que dava acesso à corte. O barqueiro disse: “Você procura o Dao e mesmo assim tenta mostrar que é superior a mim?” Cao ficou envergonhado e jogou a chapa no rio. Acontece que o barqueiro era Lü Dongbin disfarçado. Ele tomou Cao como discípulo e ensinou-lhe o Dao. Cao Guojiu é visto carregando sua chapa de ouro.

O sexto imortal era Zhang Guo, que viveu no tempo da imperatriz Wu, da dinastia Tang. Muitas vezes é retratado montado em uma mula branca, olhando a cabeça ou a cauda do animal. A mula era capaz de percorrer milhares de milhas por dia e, quando não estava em uso, podia ser dobrada e posta numa sacola. O Velho Zhang Guo, como é geralmente denominado, era famoso sobretudo por sua perícia em necromancia. Também podia conceder filhos para casais sem herdeiros ou recém-casados, e seu retrato era frequentemente pendurado na câmara nupcial. Ele pode ser representado segurando pêssegos da imortalidade e a sacola que contém sua mula dobrada.

Lan Caihe era uma garota ou um homem “que não sabia como ser homem”, conforme escreveu um autor enigmáticamente. Sua família lidava com ervas medicinais. Quando colhia ervas nas montanhas, encontrou um mendigo vestindo andrajos e com o corpo coberto de chagas. Foi difícil lavar suas feridas e fazer curativos, mas ela não desistiu. O mendigo era Li Muleta de Ferro disfarçado, e sua bondade com ele foi recompensada com a juventude eterna. Tornada imortal, Lan viajou pelo país como menestrel, usando um vestido azul esfarrapado e estimulando as pessoas a buscar o Dao. Às vezes ela (ou ele) é representada segurando um cesto de frutas.

He Xiangü, o único imortal que era definitivamente do sexo feminino, adquiriu seu dom depois que um espírito lhe disse para moer e comer uma “madrepérola”, que seria encontrada na montanha onde ela vivia. É representada como uma donzela segurando um pêssego ou uma flor de lótus.

A história mais famosa em que todos os imortais estão envolvidos diz respeito a uma viagem que empreenderam para ver as maravilhosas imagens do mundo submarino. Em vez de viajar em nuvens, que era seu método usual de locomoção, resolveram demonstrar seus poderes mágicos atirando os objetos que carregavam no mar e usando-os como barcos ou balsas. Durante a viagem, o filho do Rei-Dragão do Mar Leste roubou o instrumento musical de Lan Caihe e o fez prisioneiro. Os outros então declararam guerra ao Rei-Dragão e o derrotaram numa batalha feroz, após a qual Lan Caihe foi libertada.



Lü Dongbin (à esquerda) e He Xiangü, o único imortal que era realmente do sexo feminino.



Os imortais Zhang Guoli (Velho Zhang Guo) e (à direita) Han Xiang.

O Imperador de Jade e sua corte

Em tempos remotos, o supremo soberano recebia diversos nomes, dependendo da dinastia que estivesse em vigor. Os confucionistas, tirando sua deixa dos fundadores da dinastia Zhou, preferiam o nome impessoal Tian ("céu"), embora na mente da população ele continuasse sendo uma pessoa, não uma abstração. Por fim, uma divindade chamada Yuhuang, ou o Imperador de Jade, surgiu como o soberano supremo do céu e sua posição foi confirmada por um dos imperadores da dinastia Song, que alegou receber instruções diretas dele. Seu culto mesclava crenças taoístas e budistas.

O Imperador de Jade vivia em um palácio e era assistido por uma vasta burocracia, da mesma forma que sua contraparte terrestre. Seu principal assistente era Dongyue Dadi, ou o Grande Governante das Montanhas do Leste, que tinha nada menos do que 75 departamentos em seu cargo, cada qual supervisionado por uma divindade menor. A mulher do imperador era Wang Mu Niangniang, outro nome para Xi Wang Mu (Rainha-Mãe do Oeste), que vivia no monte Kunlun (ver também quadro, p. 95). O único humano com o qual o Imperador de Jade lidava diretamente era o imperador da China; mortais menos importantes ficavam sob a responsabilidade de seus funcionários, os quais incluíam deuses e deusas, budas e bodisatvas, imperadores e imperatrizes falecidos, seres celestiais e imortais. Uma descrição vívida do regime celeste ocorre no romance do século XIV *Jornada ao ocidente*, também conhecido como *Macaco*, no qual Wukong, o Rei-Macaco, vai ao céu, rouba os pêssegos da imortalidade que lá cresciam e arrasta toda a hierarquia celeste para um combate antes de ser capturado por Buda. A bondosa bodisatva Guanyin (ver p. 96) intercede por ele, que, assim, tem permissão para acompanhar e proteger Tang Seng, um peregrino budista, durante sua viagem à Índia.

Na época em que o Imperador de Jade foi reconhecido como soberano supremo no céu, algumas crenças das principais religiões da China já haviam começado se misturar. Os taoístas, por exemplo, aceitaram prontamente os budistas e, portanto, também em última instância, teorias indianas do carma e da reencarnação. De fato, elas já eram largamente aceitas pela população chinesa em geral, com exceção de alguns fiéis do Islã e de outras religiões. Assim, tornou-se importante para os burocratas celestes que serviam ao Imperador de Jade manter um registro das sucessivas encarnações daqueles que viviam na terra, de forma que o balanço total de méritos e deméritos de um indivíduo pudesse ser calculado. Esse balanço determinaria a natureza da próxima reencarnação do indivíduo. Os animais tinham de ser incluídos no registro de encarnações, já que aqueles particularmente virtuosos podiam reencarnar como humanos.



*Prato decorado com uma cena do romance *Jornada ao ocidente* mostra Guanyin com o Rei-Macaco, que roubou os pêssegos da imortalidade.*

MITOS DA FAMÍLIA

Devoção filial e deuses do lar



O filho prostra-se diante do pai nesta ilustração de uma edição da coletânea clássica chinesa de histórias de fundo moral, *Os vinte e quatro exemplos de piedade filial*, compilada no século XIV.

As famílias chinesas tradicionalmente davam muita ênfase ao respeito pelos mais velhos, particularmente pelos pais e avós. Isso se estendia até a parentes falecidos havia muito tempo: em muitos aspectos, uma família tratava seus antepassados como se ainda estivessem vivos, conduzindo cerimônias em sua honra em seus aniversários de nascimento e morte. Durante essas cerimônias, faziam-se oferendas de comida aos seus espíritos.

A reverência pela geração mais velha era tema recorrente na literatura e no drama chineses, e mitos exaltando modelos de devoção filial eram leitura compulsória para jovens. A coletânea mais conhecida dessas histórias exemplares é *Os vinte e quatro exemplos de piedade filial*, compilada por Gui Jujing no século XIV. Os relatos provinham de períodos diferentes da história chinesa, e, embora atribuíssem a cada um uma época e uma procedência para dar-lhes ar de autenticidade (prática comum na narração de histórias chinesa), eram distintamente forçados. Por exemplo, o leitor é informado de como um certo Lao Laizi vestia roupas de bufão e brincava feito criança — aos 70 anos de idade — para agradar a seus pais. Em uma história, um filho deita-se nu no gelo para derretê-lo a fim de poder apanhar peixes para alimentar os pais, enquanto em outra um filho corta um naco da própria coxa a fim de fazer sopa para seus pais que estavam doentes.

Como qualquer outra instituição chinesa, o lar tem seus próprios deuses e espíritos. Quadros de deuses guardiões de portas eram colocados ao lado da porta de entrada, e havia deuses dos quartos de dormir e até da latrina. A divindade do lar mais importante era o deus da cozinha, cujo dever era fazer uma visita anual ao céu para realizar um relatório sobre o comportamento da família. No vigésimo terceiro dia do décimo segundo mês, lambuzava-se a boca de sua imagem com uma massa doce, de forma que ele não conseguisse abri-la para fazer seu relatório.

SENHORA BICHO-DA-SEDA

A devoção filial de uma garota levou à introdução da seda no mundo. Em tempos remotos, houve um homem que teve de deixar o lar para uma longa viagem de negócios. Sua filha mais nova sentia demais a falta dele. Certo dia, enquanto cuidava de seu cavalo reprodutor, ela declarou: “Eu me casaria com qualquer um que trouxesse papai de volta para casa”. Subitamente, o cavalo disparou, sumindo de vista.

No dia seguinte, em uma cidade distante, o pai ficou surpreso quando o cavalo veio galopando e relinchando em sua direção. Pensando que algo podia ter acontecido com a família, pulou no dorso do animal e galopou de volta para casa. Ao chegar, ficou aliviado de ver que estava tudo bem e indagou à filha o que levava o cavalo a ir atrás dele. Ela disse que o animal devia ter percebido quanto ela sentia falta do pai. O homem ficou grato e nos dias seguintes deu ao cavalo porções extras da melhor forragem. Mas o cavalo não parecia feliz, mal tocava na ração e, cada vez que a garota se aproximava, ficava muito excitado, relinchando e empinando-se. Dias depois, a garota lembrou-se das palavras que dissera e contou-as ao pai. Furioso por um cavalo ousar pensar em se casar com sua filha, ele matou o animal e estendeu seu pêlo para secar ao sol.

Mais tarde, quando a garota e suas amigas espicaçavam o pêlo, este se enrolou em volta dela e sumiu. O pai e os vizinhos da moça acabaram achando o pêlo no alto de uma árvore. Dentro dele, a garota havia se transformado numa criatura parecida com uma lagarta, Can Nü (Senhora Bicho-da-Seda). Enquanto ela meneava a cabeça semelhante à de um cavalo de um lado para outro, um fio fino, branco e acetinado saiu de sua boca. Surpresos, todos perceberam que aquele fio poderia ser esticado e tecido para fazer lindos trajes.

TIBETE E MONGÓLIA



A deusa dPal-ldan lha-mo, matadora furiosa dos inimigos da religião, conforme representada em uma tanca (pintura em arabescos sobre tela) do Palácio Potala, em Lhasa. A ferocidade da imagem é tipicamente tibetana.

Séculos antes de o budismo entrar no Tibete, uma cultura xamanística dominava tanto o Tibete quanto a Mongólia. Os mitos mais antigos relatam como o mundo é criado e mantido por muitos deuses e demônios que residem em inúmeros lugares especiais na terra, nos céus e em labirintos subterrâneos. Esses espíritos eram honrados com oferendas nos desfiladeiros das montanhas para assegurar uma passagem segura. As pessoas invocavam seu auxílio antes do início de qualquer empreendimento, e eles eram exorcizados por rituais sacerdotais sempre que causavam problemas, estagnação ou enfermidades.

Somente um xamã em transe tinha a capacidade de viajar pelos três reinos e entender os complexos procedimentos do universo. Podia adivinhar as causas da doença e do infortúnio ou recuperar almas perdidas abduzidas por espíritos. Era ele que recomendava o sacrifício apropriado, tipicamente o ato de tecer uma “cruz de fios” (*mdos*) e a apresentação de um resgate para o espírito ofendido ou malévolo.

No Tibete, a antiga mitologia do xamanismo foi deposta quando o rei do século VIII, Khri Srong-

Ide'u-btsan, ficou convencido de que a força civilizadora mais potente era o budismo. Cheio de admiração pelas sofisticadas culturas de seus vizinhos budistas, Khri Srong-Ide'u-btsan enviou mensageiros à Índia em busca dos homens mais cultos daquela época. Ele foi aconselhado a mandar procurar um *tantrika* (conhecedor de uma religião oculta) conhecido como Padma Sambhava. Honrado pelo presente em ouro do rei, Padma Sambhava aceitou o convite para ir ao Tibete e, com a ajuda de espíritos locais, fundou o templo “inconcebível” (bSam-yas). Projetada segundo os conceitos budistas da cosmologia, a torre central de três andares representava a montanha do mundo Sumeru, enquanto ao seu redor havia santuários nas posições dos menores continentes do mundo e o sol e a lua. No mosteiro adjacente, textos budistas eram traduzidos do sânscrito para o tibetano. Padma Sambhava morava numa caverna nas proximidades, com seus discípulos mais chegados. Quando chegou o momento de deixar o Tibete, ele prometeu que retornaria todos os meses, no décimo dia da lua crescente, a fim de abençoar todos os que invocassem seu nome.

TABELA CRONOLÓGICA

No período pré-histórico, os xamãs errantes do Tibete e da Mongólia partilharam uma visão mitológica similar, embora os detalhes das narrações variassem de uma região para outra. Após o século XIII, suas religiões começaram a ter semelhanças maiores, à medida que o budismo foi do Tibete para a Mongólia. No século XVI, os mongóis cunharam o termo "dalai-lama" e aplicaram-no a duas gerações de mestres. Desde então, os dalai-lamas do Tibete são elemento-chave na cultura religiosa tibetano-mongol.

c.120 a.C.	Gri-gum, último dos reis de ascendência celestial, é morto
433 a.C.	Rei Lha-tho-tho-ri recebe textos e objetos sagrados budistas
670-692	O Império tibetano no auge do poderio militar
762	Convite a Padma Sambhava para visitar o Tibete
763	Fundação do mosteiro bSam-nyas
794	O budismo indiano é declarado superior ao chinês
1252	Invasão mongol do Tibete
1270	A Mongólia converte-se à escola budista Sa-skya do Tibete
1543	Concessão do título "dalai-lama" por Altan Khan, da Mongólia
1577	Primeiro edital antixamanista por Altan Khan
1642	O quinto dalai-lama toma o poder no Tibete



Padma Sambhava, que levou o budismo ao Tibete, ainda é reverenciado no país. Acredita-se que ele vive numa montanha cor de cobre, cercado de devotos.

PADMA SAMBHAVA E O TEMPLO INCONCEBÍVEL

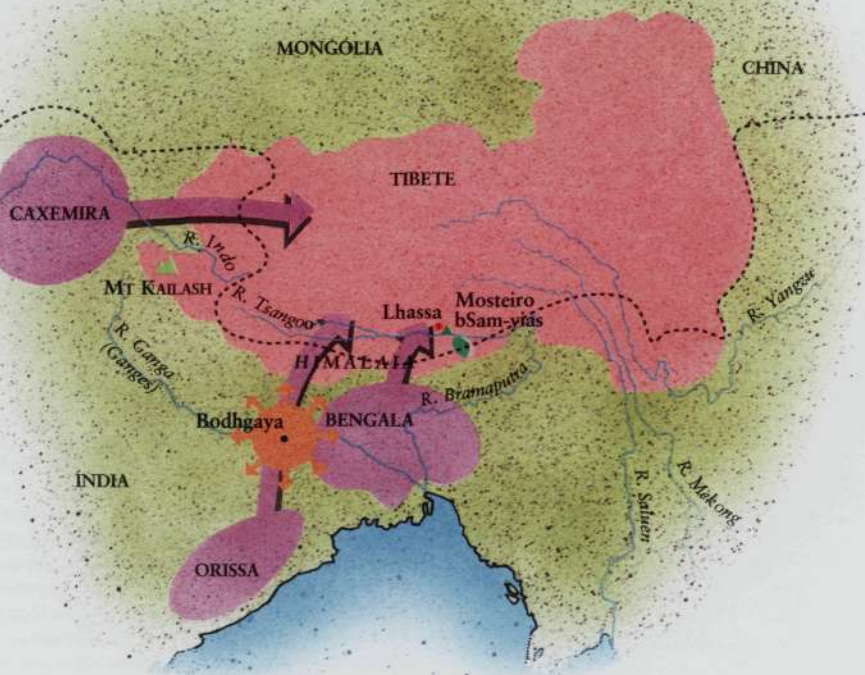
Enquanto avançava pelas montanhas do Himalaia e pelos vales, Padma Sambhava supostamente empregou seu cravo mágico (*kila*) para pressionar e manter sob controle todos os espíritos malignos da terra que queriam demonstrar hostilidade com a nova religião. Chegando ao Tibete, ele encontrou o novo templo do rei em mau estado, pois demônios estavam demolindo durante a noite tudo o que os homens podiam construir durante o dia. Então, Padma Sambhava colocou os espíritos locais para trabalharem e com sua ajuda o edifício logo foi concluído. Para assegurar sua longevidade e prosperidade, Padma Sambhava santificou o templo com ritos do cravo mágico.

GUIA DE PRONÚNCIA

A língua tibetana é escrita com sílabas. À primeira vista, a soletração complexa de muitas sílabas faz com que pareça impossível pronunciá-las. No entanto, a maioria dos prefixos e sufixos silábicos é muda, de forma que o primeiro passo para o leitor ocidental que se depara com nomes tibetanos pode ser procurar a vogal em cada sílaba e vocalizá-la, junto com a consoante anterior. Se uma consoante segue uma vogal, isto muitas vezes tem o efeito de subir o tom da vogal. Podem ocorrer dificuldades com a regra que transforma a pronúncia de *bya* em *ja*, *pya* em *cha*, e *phyu* em *chhu*. Por exemplo, o nome tibetano do deus budista Avalokitesvara (na versão em sânscrito) é escrito *sPyan-ras-gzigs* e pronuncia-se *chen-ray-zee*. Com a introdução do budismo da Índia, nomes e termos sânscritos abriram caminho no país e muitos deles são usados no texto deste capítulo.

CONVENÇÕES DO MAPA

- Antigo reino do Tibete
- Margem sul do Império Mongol, meados do século XIII
- Área central do budismo, a partir do século VI a.C.
- Migração do budismo, da Índia para o Tibete
- Vale de Yar-Lung: tumbas de reis tibetanos



O PRESENTE DO REI

Em honra de seu *guru*, o rei Khri Srong-Idé'u-btsan ofereceu sua noiva mais jovem, a princesa Ye-shes mTshorgyal, para atuar como consorte divina nos ritos esotéricos. Ela continuou com Padma Sambhava durante sua estada no Tibete e foi responsável pela transmissão de muitas de suas doutrinas mais importantes. Foi ela que supervisionou o encobrimento dos "tesouros ocultos" (*gter-ma*) — instruções religiosas destinadas a ser reveladas em um tempo futuro, quando o mundo estaria carente de novas revelações isentas de distorções.

OS ENSINAMENTOS BUDISTAS

Padma Sambhava ensinou o caminho do "sacrifício de sangue". A matança de animais em rituais era proibida. Em vez disso, os iogues deviam imaginar seu próprio sangue como símbolo da paixão sexual e entregar isso à divindade. Seus ossos eram considerados ossos da ira, e a carne, um trepidante monte de ignorância. Renunciando ao mundo, os budistas ofereciam seus próprios crânios como taças, preenchidas de "flores" de seus órgãos dos sentidos: tudo o que experimentassem seria em honra da divindade.

MITOS DA ORIGEM

Radiante, Miséria Negra e o vento cármico

O MACACO E A OGRA

Era uma vez um macaco santo que cruzou o Himalaia para desfrutar o êxtase da profunda meditação serena. A beleza de sua personalidade cativou o coração de uma diaba das rochas, cujas tentativas de sedução (ilustradas à direita, no canto inferior direito da caverna) não conseguiram fazer o macaco quebrar seu voto de castidade. Assim, ela amargou as angústias de um amor não correspondido. Mas uma demônia frustrada e irada é um grande risco neste mundo; tendo isso em mente e pleno de compaixão pelo sofrimento dela, o macaco finalmente sucumbiu às suas súplicas. No devido tempo, seis filhos nasceram dessa união e, ao que dizem, acabaram originando toda a população do Tibete.

Como devotos budistas, os tibetanos acreditam que seus antepassados originais eram os sagrados bodisatva sPyan-ras-gzigs (Avalokitesvara), disfarçado de macaco, e a deusa sGrol-ma (Tara), na forma de uma ogra do rochedo (*brag srin mo*). Essas divindades protetoras do Tibete desde então zelam por seus descendentes — especialmente Avalokitesvara, que sempre se manifesta para seu povo na forma do Dalai-Lama. Os tibetanos justificam os diferentes tipos de personalidade alegando que os primeiros seis filhos de macacos incluíam um representante de cada um dos seis reinos conhecidos na cosmologia budista.



Antigamente, dizem os velhos mitos, quando não existia absolutamente nada, duas luzes surgiram. Uma era negra e chamava-se Miséria Negra (*myal ba nag po*), e a outra era branca e denominava-se Radiante (*'od zer ldan*). Então, do caos surgiram raios multicoloridos de luz que se separavam como um arco-íris, e de suas cinco cores nasceram a dureza, a fluidez, o calor, o movimento e o espaço. Esses cinco elementos reuniram-se e fundiram-se para formar um ovo imenso. A partir desse ovo, Miséria Negra produziu a escuridão da não-existência e encheu-a de pestilência, doenças, infortúnios, aridez, dor e todos os tipos de demônios. Radiante encheu o mundo da luz do auspicioso gênese. Ela produziu vitalidade, bem-estar, alegria, prosperidade, longevidade e uma grande quantidade de deuses benévolos que emitiam suas bênçãos sobre a criação. À medida que os deuses e os demônios se reuniam e copulavam, todos os tipos de criaturas nasceram dos ovos resultantes. Esses filhos, por sua vez, “fizeram mágica” uns com os outros até que o mundo ficou repleto de seus descendentes. As histórias desses seres muitas vezes são amplamente localizadas. As montanhas, as árvores, os rochedos e os lagos que perfazem a paisagem sagrada ora são vistos como moradas desses deuses e demônios, ora como os próprios deuses e demônios.

A mitologia do budismo gradualmente substituiu todas as idéias nativas. A nova preocupação era dar conta de ciclos periódicos de tempo cosmológico. Para o sábio indiano, espíritos e demônios locais pertencem ao reino de *maia*, ou ilusão. Segundo a crença budista, o universo atual é efeito residual do carma — ações empreendidas pelos habitantes de um universo que não existe mais. É o vento do carma que se move primeiro no universo vazio, não o capricho criativo de um demiurgo. Por fim, esse vento cármico se torna tão vasto e denso que pode suportar a chuva que cai do alto. Surge então um oceano cósmico, e em seu centro se ergue a montanha do mundo Sumeru. Quando o recipiente externo do universo fica repleto, depois de milhões de anos de evolução, os seres conscientes cujo destino é morar no mundo começam a se manifestar. A princípio, eles têm corpos compostos apenas de mente e moram no céu. Por fim, ganham forma carnal sólida e habitam a terra material. Depois de eras de erros, habitam os abismos mais profundos do inferno nas entranhas da terra e ali ficam até que o próprio universo comece a desmoronar no fim dos tempos.

MITOS DOS ANTIGOS REIS

Os governantes vindos dos céus



Diz-se que, antes do princípio da história, o Tibete era mantido por uma sucessão de governantes não-humanos, dos quais os primeiros eram os *gnodsbyin* negros — demônios armados com arcos e flechas. Raças subsequentes de demônios tinham diferentes armas, tais como machos e machados, fundas e catapultas e aço temperado. Os espíritos dominantes incluíam os heróicos irmãos *ma-sang*, que deram ao Tibete o nome Bod, pelo qual continua conhecido até hoje.

O primeiro governante humano desceu do céu e foi para uma montanha em Kongpo. No fim de seu reinado, ele subiu de volta aos céus por meio de uma corda *dmu*, sem deixar vestígios na terra. Seus seis descendentes fizeram o mesmo, mas o sétimo de sua linhagem real cortou a corda mágica no encerramento de sua vida e foi enterrado na terra. Assim começou o culto das tumbas reais, que, até o século IX d.C., eram construídas no vale Yar Lung e mantidas sob supervisão constante por guardas.

Após 27 gerações de reis humanos, Lha-tho tho-ri assumiu o trono e, no ano da ave aquática de 433 d.C., aos 60 anos de idade, tornou-se o primeiro rei a travar conhecimento com o budismo. Diz a lenda que, certo dia, o céu ficou repleto de arco-íris e textos e imagens budistas caíram no telhado de seu palácio. Ele não conseguia compreender as escrituras sagradas, mas fora profetizado que seu significado seria revelado à sua família depois de cinco gerações. Reverenciando os objetos milagrosos como sagrados, Lha-tho tho-ri viveu até os 120 anos, embora seu corpo aparentasse no máximo 16.

Cinco gerações depois, cumprindo a profecia, o rei Srong-btsan sgam-po encomendou um alfabeto da língua tibetana, introduzindo assim a arte da escrita. Entre as cinco esposas do rei, havia duas princesas budistas da China e do Nepal, e como parte de seus dotes ambas as rainhas tinham trazido estátuas preciosas de Buda e de santos budistas. Por insistência delas, Srong-btsan sgam-po começou a desbravar o selvagem terreno do Tibete, que era considerado como uma ogra maligna, e a preparar o país para receber sua religião estrangeira. Demonstrando sua habilidade na arte chinesa da geomancia, a rainha chinesa, Kong-jo, apontava os locais na terra em que deveriam ser construídos templos para pressionar e subjugar o corpo da demônia.

O CORTE DA CORDA

O primeiro rei tibetano que não retornou ao céu por uma corda no fim de seu reinado foi Gri-gum, e foi sua a primeira tumba real no país. Enfurecido com a profecia de seu adivinho xamanista de que morreria pelo fio de uma espada e decidido a provar o contrário, Gri-gum desafiou seus ministros para um duelo e o desafio foi aceito por Lo-ngam, tratador dos cavalos do rei. Por razões supersticiosas, o rei foi para a batalha cercado de um rebanho de iaques que carregavam sacos de fuligem. Usando um turbante negro fixado na frente com um espelho reluzente, levava nos ombros os cadáveres de uma raposa e de um cachorro. Assim que o combate começou, os chifres pontiagudos dos iaques furaram os sacos de fuligem e o ar se encheu de uma densa nuvem de pó preto. Brandindo selvagemmente a espada acima da cabeça, Gri-gum cortou a corda mágica que o ligava ao céu e não infligiu ferimentos ao seu adversário. Deserdado por seus deuses protetores, que se sentiram melindrados com os cadáveres fétidos que ele carregava nos ombros, Gri-gum foi morto por Lo-ngam, que apontou cuidadosamente uma flecha para a única coisa visível em toda aquela nuvem de obscuridade — o espelho reluzente na testa do rei. A pintura (acima, à esquerda), do período budista, descreve o golpe fatal.

A ESTÁTUA DO GRANDE SENHOR

A grande imagem de ouro com jóias incrustadas de Buda aos 12 anos de idade que a rainha Kong-jo trouxe da China atualmente se encontra no templo *Ra-sa-phrulsnang*, construído à beira de um lago em Lhasa formado com o sangue do coração da ogra. Segundo a crença popular, a estátua, conhecida como *Jo-bo chen-po* ("grande senhor"), foi feita por um artista divino durante a existência de Buda e continua sendo a imagem mais reverenciada em todo o Tibete.

REI GESAR

O guerreiro-rei



O rei Gesar com armadura completa. Com ingredientes como traição, trapaça, covardia, cobiça, inveja e outros defeitos humanos, as histórias das aventuras de Gesar dão reviravoltas imprevisíveis.

As lendas do rei Gesar (Gesar Khan) são muito conhecidas em todo o mundo tibeto-mongol. Trata-se basicamente de uma tradição oral: muitos episódios da narrativa são recitados por bardos errantes que encenam os feitos e exaltam o valor, a astúcia e as habilidades mágicas do herói. Até hoje, o grande ciclo de lendas em torno dessa figura não foi totalmente registrado de forma escrita, mas estima-se que seja no mínimo cinco vezes mais extenso que o da Bíblia.

Permeado em sua forma atual pela ideologia e pelas mitologias do budismo, o ciclo Gesar retém, no entanto, memórias de muitos deuses xamanistas mais antigos cujos mitos estão nele incluídos — poderosas divindades montanhesas, assim como numerosos espíritos de menor importância locais onde as histórias se passam. São esses seres que designam Gesar para realizar sua missão terrestre. Amargurada por sua má sorte e furiosa com os deuses e todos os seus adoradores, uma velha mulher e seus três filhos morrem praguejando contra todas as religiões. Destinados a tornar-se monstros demoníacos em suas vidas seguintes, esses quatro seres representam uma ameaça sem precedentes à ordem e à harmonia entre a espécie humana. Os deuses escolhem Gesar entre os seus para descer do céu com o propósito de combater esses demônios e seus sucessores, à medida que se manifestem na terra. Gesar, a princípio relutante em fazer o que os outros mandam, tenta evitar a encarnação física aceitando sua missão apenas sob o cumprimento de certas condições “impossíveis”. “Eu exijo”, diz ele, “que meu pai seja um deus e minha mãe um demônio-serpente (*klu*). Desejo um cavalo imortal que possa voar pelo céu e falar as línguas de todos os homens e animais. Faço questão de uma sela magnífica incrustada de jóias e de um elmo, uma armadura e uma espada que não sejam de manufatura humana. Da mesma forma, quero um arco-e-flecha de origem milagrosa e companheiros fortes e heróicos. Desejo ainda uma esposa de tamanha beleza que todos os que a vejam queiram de boa vontade engajar-se para lutar a seu serviço e um tio cujas estratégias astuciosas me permitam vencer todas as batalhas. Por fim, também insisto que cada um de vocês, que ficarão aqui tão confortavelmente na minha ausência, velem por mim, protejam-me o tempo todo e venham em meu auxílio sempre que eu chamar.” Todas essas condições foram cumpridas, e Gesar não teve alternativa a não ser empreender sua jornada na terra.

O nascimento de Gesar, de um ovo branco marcado com três manchas em forma de olho que emanavam da coroa na cabeça de sua mãe, evoca mitos xamanistas da origem. Precedido por excelentes presságios, ele chega à terra com três olhos, mas um é imediatamente arrancado por sua mãe aterrorizada. Embora envolvido em restaurar a ordem e a harmonia no mundo, Gesar muitas vezes se esquece de sua missão em consequência de suas vitórias e demanda a intervenção de seu anjo da guarda (agora identificado como um *dakini* budista) para voltar a colocar os pés no chão. Apesar de saturado de aspectos mágicos e divinos, o ciclo é firmemente arraigado na experiência humana, e inclusive muitos tibetanos atualmente vivos alegam ser descendentes dos personagens das narrativas — até do próprio Gesar.

Após uma vida de aventuras emocionantes como um rei guerreiro impiedoso e poderoso, esmagando a injustiça violenta onde quer que a encontre, Gesar e seus companheiros retiram-se para meditar em cavernas nos declives da montanha sagrada Margye Pongri. Três anos depois ou um pouco mais, tendo se purificado com ritos religiosos de todos os efeitos negativos de uma vida de guerra e derramamento de sangue, Gesar volta para sua morada no céu, consciente de que um dia será obrigado a visitar a terra outra vez — porque o mal nunca pode ser erradicado permanentemente deste mundo.

A DOMESTICAÇÃO DOS DEUSES

O impacto do budismo

Sob a influência do budismo, as forças caóticas da natureza, tanto temidas quanto honradas pela tradição xamanista, foram feitas para se encaixar harmoniosamente no modelo cosmológico indiano. Antigos ritos xamanistas foram adotados pelo clero budista e pesadamente revestidos de liturgia e simbolismo budistas. Monges adornavam seus templos com uma parafernália bastante arcaica, como a flecha divinatória do xamã, seu espelho mágico e peças preciosas de fino cristal de rocha. Dos enfeites da antiga túnica do xamã derivaram figurinos teatrais para as danças “budistas” da águia, do veado macho, do leão da neve e do esqueleto. A águia do xamã, a bordo da qual ele certa vez subiu ao seu ninho na árvore do mundo, tornou-se identificada com a Garuda indiana; diziam que o veado macho foi o primeiro a ouvir os ensinamentos do Senhor Buda no vale dos veados, em Varanasi; e o leão da neve ficou identificado como a montaria de divindades budistas como Vairocana ou Manjusri. Os esqueletos dançantes da própria iniciação traumática do xamã mutilado viraram guardiões dos sagrados campos sepulcrais de Vajrayana. Sacerdotes budistas muitas vezes assumiam o papel de porta-vozes proféticos para divindades xamanistas convertidas. Eles se apropriaram do arco-flecha ou do tambor do xamã, do chapéu largo e enfeitado com pele e do traje do “feiteiro de chapéu preto” (*zhva nag*) festonado com símbolos xamanistas da árvore cósmica (montanha do mundo), sol e lua, fitas parecidas com serpentes e o espelho divinatório, com enfeites de osso, pele e penas.

A apoteose de Padma Sambhava

Padma Sambhava, o místico indiano que levou o budismo para o Tibete (ver pp. 102-103), é reverenciado naquele país como “o segundo Buda”.

Acredita-se que ele surgiu milagrosamente do interior de uma flor de lótus como um menino de 8 anos. Criado pelo rei de Oddiyana, foi expulso, depois de matar um ministro do rei, e condenado a viver como um asceta penitente nos campos dos mortos, além dos limites das habitações humanas. Lá ele conversava com seres sobrenaturais (*dakini*) e adquiriu grande poder espiritual.

Ordenado pelo primo de Buda, viveu mais de mil anos como seguidor do caminho budista.



Padma Sambhava, “o guru com oito nomes”, é aqui representado com aspecto colérico, sobre um tigre.



O KILA

O culto de Vajrakila, o divinizado espigão ou cravelha colérica (*kila* em sânscrito; *phur-ba* em tibetano), teve origem na Índia, mas parece ter-se perdido por lá, e hoje é visto como característico do budismo tibetano. O espigão é a personificação de um deus poderoso, e basta golpeá-lo no chão para subjugar todas as influências malignas. Preso nos cantos ou na entrada de um local sagrado, o espigão cria uma barreira mágica que o mal não consegue atravessar. A ilustração mostra um *kila* com sua minúscula efígie de um demônio, que é simbolicamente perfurado em rituais; quatro espigões em miniatura complementam o principal.

XAMANISMO MONGOL

Encontro com o reino dos espíritos



A ÁGUIA E A SERPENTE

Quando o mundo ainda era recente, o rei de todas as criaturas aladas ordenou à vespa e à andorinha que partissem e experimentassem a carne de todas as criaturas vivas. As duas deviam reportar-se a ele à noite declarando qual das carnes era mais deliciosa e apropriada à dieta de um rei. Como fazia um lindo dia, a andorinha perdeu-se em arrebatamentos de alegria, cantando e planando no céu azul-claro. A vespa, por outro lado, fez o que lhe foi ordenado e passou o dia mordiscando tudo o que encontrasse pela frente e experimentando o sangue quente desses entes. Quando as duas se encontraram no fim do dia, antes de dirigir-se ao rei, a andorinha pediu à vespa que lhe contasse seu veredicto. “Sem dúvida”, disse a vespa, “a carne mais agradável ao paladar é a humana.” Temendo que seu julgamento pudesse criar um grande problema no futuro, a andorinha arrancou a língua da vespa com seu bico, de forma que, quando o rei pedisse seu veredicto naquela noite, a pobre criatura só conseguisse zumbir incoerentemente. “Nós decidimos, Vossa Majestade”, disse a andorinha, “que a carne mais apropriada para um rei é a carne das serpentes.” Até hoje a águia e o falcão, ambos descendentes daquele antigo soberano de todas as criaturas aladas, adoram banquetear-se com serpentes.

O cosmo do xamã mongol tem estrutura vertical — o céu azul eterno acima, a terra-mãe embaixo. O pai do céu rege 99 reinos (*tingri*), 55 dos quais se localizam em direção ao oeste e 44 rumo ao leste. O domínio da terra-mãe é composto de 77 *tingri*. Todos esses reinos são interligados e mantidos por uma rede de vida na qual cada ser vivo, tanto de cima quanto de baixo, tem um papel a desempenhar. O todo tem a forma de uma árvore cósmica com ramos se estendendo em todos os níveis, e há buracos entre as camadas pelos quais o xamã pode subir.

Entre os primeiros xamãs dos tempos antigos havia um jovem de 15 anos chamado Tarvaa que, tendo adoecido e desmaiado, foi considerado morto. Com ódio por causa da pressa com que seus parentes removeram seu corpo da casa, a alma de Tarvaa voou até o reino dos espíritos, onde foi abordada pelo juiz dos mortos, que lhe perguntou por que viera tão cedo. Impressionado com a coragem do rapaz em viajar para aquele reino ao qual nenhum homem vivo jamais chegara, o senhor dos mortos ofereceu ao jovem qualquer presente de sua escolha para levar de volta para o mundo dos vivos. Abstendo-se de fortuna, prazer, fama e longevidade, Tarvaa escolheu retornar com o conhecimento de todas as maravilhas que encontrara no reino dos espíritos e com o dom da eloquência. Quando retornou a seu corpo, corvos já haviam perfurado os globos oculares. Apesar de cego, a partir daí Tarvaa podia prever o futuro, e viveu bem por muito tempo com suas histórias de magia e sabedoria trazidas da distante terra dos mortos.

Até hoje os xamãs que seguiram Tarvaa urdem em seus costumes conhecimentos da luz e da escuridão, das divindades de cima e de baixo e dos espíritos bondosos e malignos. Enquanto descansam na árvore do mundo, os xamãs novatos aprendem o caminho do sacrifício para assegurar harmonia e ordem na rede da vida. Retornam para os homens com um conhecimento dos cinco deuses do vento, dos cinco deuses do raio, dos quatro deuses dos cantos, dos cinco do horizonte, dos cinco da entrada e dos oito das divisas. Eles conhecem os sete deuses do vapor, os sete do trovão e inúmeros outros deuses. Tal conhecimento lhes dá grande poder, a ser posto à disposição de seus camaradas humanos, e eles podem convocar quem quiserem com seus tambores. Aparentemente, os primeiros xamãs eram tão poderosos que podiam chamar de volta as almas dos falecidos havia muito tempo, de forma que o senhor dos mortos temia que seu reino fosse esvaziado em torno dele. Em um acesso de fúria, reduziu o tambor xamanista, originalmente com duas cabeças, para seu atual estilo com uma só cabeça, a fim de proteger sua soberania.

Animais no papel de familiares e ajudantes têm grande destaque na cosmologia do xamã. O morcego, por exemplo, pendura-se de cabeça para baixo para observar o céu e nos alertar se porventura este mostrar sinais de colapso. A marmota observa o sol, sempre na esperança de apanhá-lo. Muito tempo atrás, essa criatura era um homem, e dizem que ele abateu seis dos sete sóis que ressecavam e fustigavam a terra, causando privação e sofrimento a todos os seres; o sétimo sol agora continua se pondo e se levantando para escapar da flecha final.

Gatos e cães aparecem em mitos xamanistas da criação. Houve um tempo muito distante em que os mares do mundo ainda eram lama e as montanhas altas não passavam de outeiros. Deus então criou o primeiro homem e a mulher de barro e escalou um gato e um cachorro para cuidar deles enquanto ele ia buscar as águas da vida eterna na fonte da imortalidade. No entanto, enquanto ele estava fora, o diabo distraiu esses animais de guarda oferecendo-lhes leite e carne e urinou sobre as criaturas recém-criadas. Deus ficou

furioso ao ver o fino pêlo de sua obra tão maculado e mandou o gato lambê-lo — menos o cabelo das cabeças da criatura, que era a única coisa que restara impoluta. A língua áspera do gato retirou todo o pêlo sujo possível, deixando alguns poucos manchados nas axilas e nas virilhas. O que o gato tirou lambendo, Deus colocou no cachorro. Então borrifou suas criações de barro com as águas sagradas da fonte eterna, mas, devido à profanação do diabo, não conseguiu conceder-nos a vida eterna.

Os xamãs buriatos tradicionalmente iniciam sua invocação e suas danças com as palavras “Se o cisne um dia partir, me escutem, meus soldados do arvoredo de bétulas, me escute, meu Khudar com margens de bétulas, me escute, meu Oikhon com beiras d’água”. As margens do rio Khudar são cobertas de arvoredos de bétulas; muito tempo atrás, na pequena ilha de Oikhon, no lago Baikal, Khori Tumud viu nove cisnes vindo pelo céu do nordeste. Tirando seus trajes de plumas, eles viraram nove belas moças que se banharam nuas no lago. Khori Tumud silenciosamente roubou um dos trajes, de forma que apenas oito cisnes puderam partir depois de banhar-se. Ele casou-se com a fêmea que ficou e ela lhe deu onze filhos. Eles eram muito felizes juntos, mas Khori Tumud nunca revelaria à sua mulher onde havia escondido seu traje de cisne. Um dia ela lhe pediu novamente: “Ah, por favor, deixe eu experimentar meu velho traje. Se eu tentar sair com ele para fora da porta, você pode me apanhar facilmente, então não há perigo de eu escapar”. Dessa vez ele foi persuadido e deixou que ela o vestisse. Subitamente, ela saiu voando pela clarabóia de sua *yurt* (tenda de peles). Khori Tumud só teve tempo de agarrar os tornozelos dela e implorar para que ficasse pelo menos por tempo suficiente para dar nomes a seus filhos antes de partir. Ela concordou com isso e os onze filhos viraram homens. Então Khori Tumud deixou a esposa cisne partir e ela voou ao redor da tenda distribuindo bênçãos a seus clãs antes de desaparecer rumo ao nordeste.

Desde a introdução do budismo na Mongólia, no século XIII, os mitos xamanistas vêm se depreciando e se perdendo. A figura budista mongol do “velho homem branco” representa o que resta da outrora orgulhosa divindade xamanista que regia o céu e a terra. Diz-se que o velho foi convertido durante um encontro com Buda e hoje atua como assistente do clero budista, seu bastão mágico reduzido a uma mera bengala.

INICIAÇÃO

Os xamãs têm falado sobre sua iniciação na juventude: os espíritos de antepassados forçam a entrada na pessoa jovem e fazem sua personalidade desintegrar-se. À medida que o xamã neófito experimenta o desmembramento de seu corpo físico, seu espírito se refugia num ninho em um dos galhos da árvore do mundo. Ele permanece ali até recuperar a saúde e os espíritos que o assistem terem ensinado como ver o mundo da posição privilegiada do alto de uma árvore.

A queima do livro amarelo

Os carneiros têm importância fundamental na crença mongol. Em todos os fins de ano, o estérno de um carneiro é oferecido ao deus do fogo que mantém a fertilidade dos rebanhos. Os xamãs sabem que a omoplata do carneiro é capaz de prognósticos acurados e que esse poder deriva da queima do livro amarelo.

O livro amarelo da adivinhação pertencia a um rei que acreditava que ele podia revelar o culpado de qualquer crime. O rei tinha uma linda filha que mantinha escondida do mundo, e todos os seus criados sabiam que, se revelassem a identidade dela a qualquer estranho, seriam descobertos pelo livro amarelo e punidos. Para confundir o livro, um certo Tevne cavou um buraco fundo no solo e atraiu para dentro dele uma das serviçais da princesa.

Sobre o buraco construiu uma fogueira, colocando um caldeirão de água em cima. Pegou um pedaço de cano de ferro, enrolou algodão em uma de suas extremidades e passou-o através do caldeirão para poder falar com a mulher que estava embaixo. Ela lhe contou como identificar a princesa e pediu-lhe para libertá-la. Quando, mais tarde, Tevne escolheu a princesa em meio a várias moças de aparência semelhante e vestidas de forma igual, o rei ficou furioso, mas foi obrigado a conceder-lhe a mão da filha. Consultando seu livro mágico, ficou sabendo que o informante era um homem com nádegas de barro, rosto de fogo, pulmões de água e um cano de ferro no lugar das cordas vocais. Incapaz de decifrar a charada, perdeu a fé em seu livro amarelo e o queimou. Alguns carneiros lamberram as cinzas e ficaram imbuídos de poder divinatório.

JAPÃO



Todo santuário xintoísta tem um tori (pórtico) simples na entrada para suas áreas. Este tori erguendo-se do mar é ligado ao santuário Miyajima, perto de Hiroshima, sagrado para as três filhas divinas do deus-tempestade Susano.

Localizado na costa nordeste da massa de terra eurásiana, da qual é separado pelo estreito de Tsushima, o Japão está ao mesmo tempo *no* Leste Asiático, sem ser realmente *do* Leste Asiático. Sua história, no sentido estrito de uma tradição histórica culta, começou tarde pelos padrões ocidentais: a data de início convencional é 552 d.C., quando o soberano do reino coreano de Paekche (perto da atual Pusan) enviou alguns missionários budistas ao imperador do Japão como um gesto de boa vontade. Naquela época, a principal instituição japonesa era o *uji* ou clã. Cada *uji* parece ter controlado seu próprio território e ter sido composto de plebeus e aristocratas, e quase que certamente tinha sua própria mitologia, a qual se centrava em um antepassado divino.

No início do século VI, um desses clãs (às vezes mencionado como clã Yamato, da região do Honshu central, que ainda tem esse nome) conse-

guiu ganhar efetiva hegemonia sobre os outros — e, por extensão, também seus antepassados divinos. A família imperial, que se mantém em uma linha ininterrupta até o presente, logo se tornou o foco básico do mito japonês.

A religião nativa do Japão, o xintoísmo, baseia-se na adoração de uma profusão de deuses, espíritos e objetos de reverência. Sua mitologia se concentra em lendas da deusa do sol Amaterasu e nas aventuras pelas quais seus descendentes unificaram o povo japonês. Com a introdução do budismo veio um período de empréstimo cultural, inicialmente da Coréia, depois da China, a “civilização-mãe” do Leste Asiático. O budismo mesclou-se com o xintoísmo de formas complexas, mas a partir do século XVII houve uma forte revitalização xintoísta, culminando na adoção do xintoísmo como religião estatal sob a administração Meiji (1868-1912).

FONTES DO MITO JAPONÊS

A fonte básica da mitologia japonesa, o *Kojiki*, ou Registro das Coisas Antigas, é a mais antiga genealogia imperial remanescente. O texto final foi compilado por um cortesão chamado Ono Yasumaro com base em diversos textos mais antigos (não mais existentes), depois de receber uma encomenda da imperatriz Genmei em 711 d.C. O trabalho foi formalmente apresentado na corte quatro meses depois, no primeiro mês de 712 d.C. Escrito em uma curiosa mistura de japonês arcaico e chinês, o *Kojiki* começa com a criação do mundo, a origem dos deuses, a ascendência divina da família imperial, e termina com a morte do imperador Suiko, em 641 d.C.

A segunda fonte importante é o *Nihonshoki*, ou Crônicas do Japão, compilado por vários eruditos por volta da mesma época que o *Kojiki*, e concluído em 720 d.C. Exceto por sua poesia, o *Nihonshoki* é escrito em chinês clássico e fortemente influenciado por tradições históricas e mitológicas e crônicas dinásticas chinesas (e coreanas). Por essa razão, o *Nihonshoki* é, como um todo, menos confiável do que o *Kojiki* como fonte para mitologia nativa.

Outras fontes incluem os *Kogoshui*, ou Restos de Antigas Histórias (807 d.C.), vários norito (antigas preces xintoístas), os *fudoki* ("relatórios" das províncias do século VIII) e a primeira grande antologia de poesia japonesa, o *Manyosbu* (c. 760 d.C.).

TABELA CRONOLÓGICA	
660 a.C.	Data da ascensão do primeiro imperador, Jimmu Tenno
Séculos IV-V d.C.	Ascensão da corte Yamato, tradicionalmente após uma invasão de Yamato proveniente do sudoeste
552 d.C.	Primeiros missionários budistas chegam ao Japão vindos do reino coreano de Paekche
710 d.C.	Fundação de Nara, primeira capital do Japão, projetada segundo a capital tang Changan (atual Xian)
712 d.C.	Compilação de mitos <i>Kojiki</i> apresentada à imperatriz Genmei
720 d.C.	Conclusão da compilação de mitos <i>Nihonshoki</i>
794-1868	Heian (atual Quioto) serve como capital imperial do Japão
1192	Primeiro governo militar (xogunato), em Kamakura
1600	O Japão é unificado após a Batalha de Sekigahara
1603-1868	Xogunato Tokugawa: período de isolamento nacional
1868-1912	Período Meiji: a recuperação do poder imperial
1872	O xintoísmo é adotado como religião estatal
1946	O imperador nega sua própria divindade

LOCAIS MÍTICOS E LUGARES SAGRADOS

MONTE TAKACHIO Montanha em Kyushu onde Honinigi desceu do céu (ver p. 120).

ISE Local do Grande Santuário de Amaterasu e do Deus-Arroz; o lugar mais sagrado da religião xintoísta (ver texto lateral, p. 115).

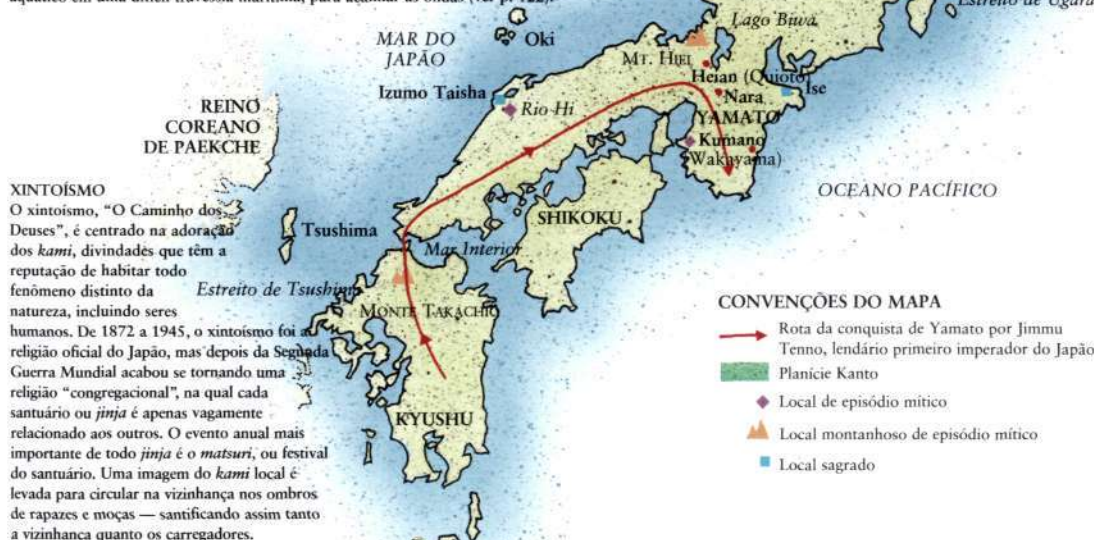
RIO HI Agora na prefeitura de Shimane. Acredita-se que Susano pousou perto de seus afluentes quando foi banido do céu (ver p. 117).

IZUMO-TAISHA Local do Grande Santuário de Okuninushi (às vezes chamado de Daikokusama), filho de Susano e protetor da família imperial (ver pp. 118-120).

KUMANO Local do encontro de Jimmu Tenno com o espírito do urso (ver p. 122).

PLANÍCIE KANTO Local da batalha de Yamato Takeru com o Emishi (ver p. 122).

ESTREITO DE URAGA Aqui a consorte de Yamato Takeru sacrificou-se para um espírito aquático em uma difícil travessia marítima, para acalmar as ondas (ver p. 122).



XINTOÍSMO

O xintoísmo, "O Caminho dos Deuses", é centrado na adoração dos *kami*, divindades que têm a reputação de habitar todo fenômeno distinto da natureza, incluindo seres humanos. De 1872 a 1945, o xintoísmo foi a religião oficial do Japão, mas depois da Segunda Guerra Mundial acabou se tornando uma religião "congregacional", na qual cada santuário ou *jinja* é apenas vagamente relacionado aos outros. O evento anual mais importante de todo *jinja* é o *matsuri*, ou festival do santuário. Uma imagem do *kami* local é levada para circular na vizinhança nos ombros de rapazes e moças — santificando assim tanto a vizinhança quanto os carregadores.

IZANAGI E IZANAMI

O primeiro casal

Estas imagens impressas do século XIX mostram Izanagi e Izanami com a lança adornada de jóias na Ponte Flutuante do Céu. Eles foram o oitavo par de divindades que surgiu após a criação do céu e da terra a partir do caos primordial.

No início, quando a terra era recente e ainda não estava completamente formada (o *Kojiki* descreve-a como “parecendo óleo flutuando e vagando como uma água-viva”), três deuses invisíveis passaram a existir no que os japoneses chamam de Takamagahara, ou as “Altas Planícies do Céu”. O mais velho foi chamado de Amanominakanushi-no-kami, ou “Senhor do Centro do Céu”. Ele logo foi seguido por Takamimusubi e Kamimusubi, os quais eram poderosos *kami* por direito próprio. Esses três, junto com duas divindades de menor importância (Umashiashikabihikoji-no-kami e Amanotokotachi-nokami), formaram as cinco primordiais “Divindades Celestes Separadas”. Então vieram outras sete gerações de deuses e deusas “celestes”, culminando com o primeiro casal japonês: Izanagi e sua irmã e esposa, Izanami, cujas denominações completas eram Izanagi-no-Mikoto (“o varão majestoso”) e Izanami-no-Mikoto (“a mulher majestosa”).

Designados pelas divindades para “concluir e consolidar esta terra à deriva”, Izanagi e Izanami postaram-se na Ponte Flutuante do Céu (talvez um arco-íris) agitando a água salgada embaixo com uma lança adornada de jóias. Quando puxaram a lança para cima, as gotas formaram uma ilha chamada Onogoro, a primeira terra sólida. Pouco depois, eles foram à nova



ilha, erigiram um pilar “celeste” e construíram um palácio. Então decidiram procriar. Izanagi perguntou à irmã como seu corpo era formado. Ela respondeu que em um lugar ele era formado insuficientemente. Izanagi disse que um lugar de seu próprio corpo era formado em excesso, e sugeriu que eles unissem essas duas partes. O casal divino inventou um ritual de casamento que consistia em ambos andarem em volta do pilar celeste, Izanagi pela esquerda e a irmã pela direita. Quando se encontravam, os dois trocavam cumprimentos e então copulavam.

No devido tempo Izanami deu à luz, mas aconteceu de seu primogênito ser o deformado Hiruko (“criança-parasita”: ver texto lateral à direita), o qual foi posto pelo desafortunado casal em um barco de junco e entregue ao mar. Durante uma “grande divinação”, os deuses concluíram que o nascimento da criança-parasita era culpa de Izanami, pois ela havia falado primeiro durante o ritual da corte. Munido dessa informação (que serve até hoje para legitimar desigualdades sexuais no Japão), o casal voltou para Onogoro e realizou o ritual novamente. Dessa vez Izanagi falou primeiro quando eles se encontraram na coluna, e Izanami daí em diante deu à luz abundantemente. Primeiro, ela produziu uma série de ilhas (ou seja, o arquipélago japonês), depois uma série de deuses e deusas, incluindo os deuses do vento, das montanhas e das árvores. Mas durante o nascimento de Kagutsuchi (ou Homusubi), o Deus-Fogo, seus órgãos genitais estavam tão seriamente queimados que ela ficou doente e morreu. No entanto, mesmo em seus espasmos de morte, Izanami continuou engendrando divindades — em suas fezes, na urina e no vômito. Izanagi ficou inconsolável com sua perda e, enquanto chorava, suas lágrimas fizeram surgir ainda mais divindades. Mais tarde, sua tristeza deu lugar a uma fúria terrível, e ele decapitou o Deus-Fogo por causar a morte de sua amada esposa. Dos restos do Deus-Fogo morto surgiu ainda outra grande quantidade de divindades.

Izanagi resolveu visitar Yomi, o mundo subterrâneo dos mortos (ver quadro abaixo), numa tentativa de fazer Izanami voltar à vida. Quando Izanami apareceu na entrada de Yomi envolta em sombras, Izanagi saudou a esposa calorosamente e implorou-lhe que voltasse com ele. Ela concordou em discutir o pedido dele com os deuses do mundo subterrâneo e, antes de se retirar para a escuridão, advertiu o marido para não olhá-la. Mas Izanagi estava tomado por tamanho desejo de ver a amada que arrancou um dente do pente

A CRIANÇA-PARASITA

A idéia de que um primogênito deformado (ou gêmeos) pode ser desonroso e por isso deve ser abandonado para morrer tem muita ressonância na mitologia mundial. Circunstâncias similares ocorrem em diversas histórias, incluindo as de Moisés, Perseu (ver p. 156) e Rômulo e Remo (ver p. 174). É possível que a história da criança-parasita gerada por Izanagi e Izanami reflita um antigo ritual japonês no qual se marcava o nascimento de um primogênito colocando uma estatueta de argila em um barco de junco e mandando-o para longe como bode expiatório.

A Terra da Escuridão: o mundo subterrâneo japonês

O mundo subterrâneo dos mortos também é conhecido como *Terra da Escuridão* (Yomi-tsu-kuni), *Terra das Raízes* e *Terra Profunda*.

A descrição de Yomi dada no Kojiki pode refletir a prática japonesa do fim da pré-história de enterrar os mortos em câmaras forradas de pedras dentro de grandes túmulos (ou *kafun*). O estratagema de Izanagi de empurrar um grande matacão e deixá-lo atravessado na entrada de Yomi talvez ecoe a vedação final de tal tumba. O matacão também pode ser uma metáfora para a insuperável barreira entre a vida e a morte.

Há semelhanças notáveis entre essa narrativa e dois mitos gregos muito conhecidos: a história de Perséfone

(ver p. 142), cuja ingestão de sementes de romã em Hades a prende na terra dos mortos no inverno, e o relato da tentativa de Orfeu de salvar sua amada Eurídice desse mesmo reino (p. 165).

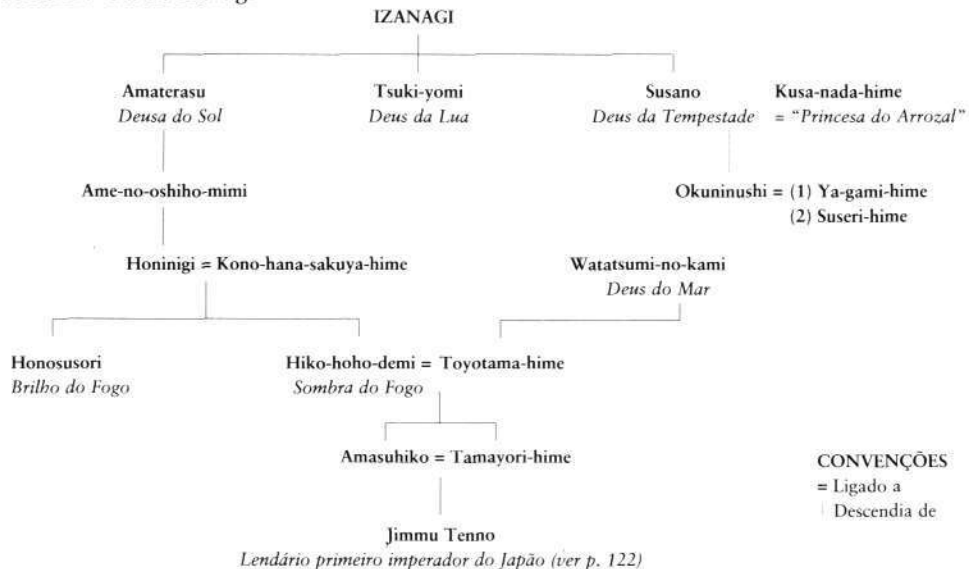
Eruditos continuam discutindo se elementos desses mitos gregos de alguma forma se difundiram no antigo Japão ou se os paralelos refletem uma tendência humana universal na construção de mitos. Em muitas culturas, acredita-se que comer o alimento dos mortos cria um vínculo com eles. Quando encontra o marido na entrada da terra dos mortos, Izanami deseja que ele tivesse vindo antes, porque a essa altura ela já “comera naquele lar”. Esse ato pode explicar sua dramática transformação de esposa amorosa em demônio colérico.

que usava em seu coque esquerdo e ateou-lhe fogo para fazer uma tocha. Ele entrou na terra dos mortos e viu de imediato que Izanami era um cadáver decomposto e crivado de vermes. Aterrorizado com essa visão, Izanagi deu as costas e fugiu. Izanami, ultrajada por ver Izanagi trair seus desejos, mandou as malignas “feiticeiras de Yomi” irem atrás dele, seguidas pelas oito divindades do trovão e uma horda de guerreiros. Quando chegou ao desfiladeiro de Yomi, que levava de volta à terra dos vivos, Izanagi achou três pêssegos, que atirou em seus perseguidores, forçando-os a recuar. Por fim, Izanami, agora um demônio novato, engajou-se na perseguição, mas, antes que pudesse alcançá-lo, Izanagi fechou o desfiladeiro com um enorme matacão. Os dois se encararam cada um de um lado do matacão e “romperam sua união”.

Sentindo-se contaminado por sua experiência em Yomi, Izanagi decidiu purificar-se da tradicional maneira japonesa: tomando um banho. Ao chegar à foz de um pequeno ribeirão em Hyuga (a nordeste de Kyushu), despiu-se. Diversos deuses e deusas surgiram de suas roupas deixadas de lado e outros emergiram enquanto ele se banhava. Por fim, Izanagi deu à luz três das divindades mais importantes do panteão xintoísta: a deusa do sol, Amaterasu-no-mikoto (literalmente, “pessoa augusta que faz os céus brilharem”) nasceu quando ele lavava o olho esquerdo; Tsuki-yomi-no-mikoto (“a augusta lua”) saiu de seu olho direito; e Susano-no-mikoto (“o augusto varão furioso”) emergiu de seu nariz. Analisando seus três nobres filhos, Izanagi decidiu dividir seu reino entre eles. Então deu seu colar de contas sagrado, símbolo de soberania, a Amaterasu, com a recomendação de que ela deveria governar as Altas Planícies do Céu. A um filho, o deus da lua Tsuki-yomi (na mitologia japonesa a lua é vista em geral como masculina), Izanagi confiou os domínios da noite. Para o outro filho, Susano, designou o governo do oceano.

Amaterasu e Tsuki-yomi aceitaram obedientemente suas atribuições. Susano, porém, chorou e gritou. Quando Izanagi lhe perguntou a causa de sua aflição, ele respondeu que não queria governar as águas, e sim ir para a terra de sua mãe, Izanami. Enraivecido com a rebeldia de Susano, Izanagi expulsou-o e se retirou, com sua missão divina concluída. Segundo uma versão do mito, ele subiu ao céu, onde vive até hoje no “Palácio Mais Novo do Sol”. Dizem também que é cultuado em Taga (na prefeitura de Shiga, Honshu).

A descendência de Izanagi



AMATERASU E SUSANO

A luta das divindades irmãs

Quando foi banido por seu pai, Izanagi, o deus da tempestade Susano anunciou sua intenção de despedir-se de sua irmã, a deusa do sol Amaterasu. A deusa suspeitava que seu irmão queria usurpar suas terras e preparou-se para a batalha, arrumando seu longo cabelo em coques e se armando com arco e duas aljavas de flechas. Ela agitava o arco furiosamente e pisava e chutava a terra sob seus pés enquanto aguardava por ele. Susano assegurou-lhe que não tinha más intenções e sugeriu que eles decidissem qual dos dois era mais poderoso fazendo uma prova de reprodução: aquele que parisse divindades masculinas seria vingado.

A prova começou com a deusa do sol pedindo a espada do irmão. Ela partiu-a em três pedaços, mastigou-os e depois cuspiu-os como três graciosas deusas. Em seguida, Susano pegou as longas fileiras de *magatama*, ou contas da fertilidade, que Amaterasu usava em torno de seus coques, da faixa de cabelo e dos braços. Com elas produziu cinco deuses masculinos e proclamou-se vitorioso. Amaterasu argumentou que a prole masculina de seu irmão se originara de objetos dela e que, na verdade, era *ela* que tinha vencido a prova. Susano recusou-se a aceitar isso e celebrou sua vitória estragando os sulcos dos arrozais divinos e obstruindo as valas de irrigação. Então defecou e espalhou seu excremento no átrio onde se costumavam experimentar os primeiros frutos da colheita. Por fim, Susano esfolou um pônei “celeste” sarapintado (provavelmente uma referência às estrelas) e atirou-o pelo telhado de palha do sagrado salão de tecelagem (ver quadro abaixo), onde Amaterasu e suas criadas estavam tecendo. Uma das criadas ficou tão assustada com isso que bateu seus órgãos genitais contra a lançadeira do tear e morreu. Amaterasu fugiu, aterrorizada. O *Nihonshoki* inclui uma versão dessa história na qual Amaterasu foi vítima da violenta travessura de seu irmão, embora tenha apenas ficado machucada, não morta.

A DEUSA DO SOL

A deusa do sol Amaterasu, filha mais velha de Izanagi, é uma das maiores divindades no mito japonês. Ela nasceu do olho esquerdo de seu pai enquanto ele se banhava depois de voltar de Yomi, o mundo subterrâneo. Amaterasu é reverenciada tanto como divindade espiritual quanto como antepassada sagrada da família imperial. Chegou a ser venerada no próprio palácio imperial, até se tornar politicamente conveniente colocar a autoridade do imperador além do poder da sacerdotisa e erigir um santuário para ela em outro lugar. O principal santuário consagrado a Amaterasu fica em Ise, na prefeitura de Mie. Esse é o santuário xintoísta mais importante do Japão. O edifício principal é uma cabana de cipreste sem pintura e com teto de palha, construída no antigo estilo japonês. Ele é regularmente reconstruído em madeira, mantendo exatamente a mesma forma: do século VII ao XVII era reconstruído a cada vinte anos; desde o século XVII é reconstruído a cada vinte e um anos.

O sagrado salão de tecelagem

Nem o Kojiki nem o Nihonshoki são precisos quanto ao propósito do sagrado salão de tecelagem ou sobre o que Amaterasu e suas criadas estavam de fato tecendo. No entanto, diversas possibilidades são sugeridas.

Amaterasu era uma sacerdotisa-rainha, responsável por tecer as roupas dos deuses, e o salão de tecelagem pode ter sido sua oficina. Algumas autoridades sugerem que ela e suas assistentes estavam fazendo trajes a serem usados por sacerdotisas que atuavam em cerimônias ligadas ao culto do sol. Uma interpretação mais provável é a noção de que elas estavam tecendo o material do universo ainda incompleto. As ações de Susano talvez possam ser vistas como um ataque caótico ao cosmo ou à ordem universal. O sagrado salão de tecelagem, uma cena da criação, seria uma arena adequada para o confronto entre as encarnações divinas do cosmo (Amaterasu) e do caos (Susano).

Imagem impressa do século XIX com Amaterasu e suas criadas em divino esplendor.



A CRISE DIVINA

A retirada de Amaterasu do sol

A DEUSA DA ALVORADA

Em sua condição de protótipo de xamã feminina, ou *miko*, que regularmente se entregava à dança de forma arrebatadora, Ama-no-uzume, a deusa da alvorada, aparece novamente mais tarde na história, conforme relatado pelo *Nihonshoki*. Nessa ocasião ela exhibe seus encantos a fim de distrair uma divindade solar local chamada Sarutahiko, ou o “Príncipe-Macaco”, que havia tentado impedir que o neto de Amaterasu, Honinigi, descesse do céu. Ela e Sarutahiko acabam se casando, e dizem que sua união gerou um clã historicamente provado de dançarinas da corte Heian chamadas de Sarume.

Amaterasu saindo de sua caverna, devolvendo assim a luz solar ao mundo, conforme representado em um tríptico impresso do século XIX. Alguns eruditos interpretaram esse evento como o retorno da primavera após a escuridão do inverno. Isso faria da dança erótica diante da caverna, que leva à saída de Amaterasu do esconderijo, uma espécie de ritual da fertilidade. No entanto, outros acham que o episódio é derivado da observação de um eclipse solar.

A deusa do sol Amaterasu ficou seriamente atemorizada quando seu irmão Susano atirou um pônei esfolado pelo telhado do sagrado salão de tecelagem (ver p. 115). Sua decisão de retirar-se para o que o *Kojiki* chama de “Caverna do Rochedo Celeste” (ou Ama-no-uwato) produziu uma crise divina análoga às crises encontradas em quase toda mitologia antiga, a exemplo do relato egípcio do triunfo temporário do deus maligno Seth (ver p. 44) e do mito grego do rapto de Perséfone (ver p. 142), os quais causaram uma variedade de desastres que incidiram sobre o mundo. Alguns eruditos interpretam o afastamento dela como uma morte e um enterro simbólicos; isso, porém, também pode ser uma metáfora para um eclipse total do Sol, precipitado pelo evento que a deusa do sol acabara de presenciar.

O afastamento auto-imposto de Amaterasu mergulhou tanto as Altas Planícies do Céu quanto a Terra Central da Planície de Junco (ou seja, o reino mortal) em total escuridão. Conseqüentemente, os arrozais foram deixados de lado e diversas calamidades se seguiram. Em desespero, os deuses da “miríade dos oitocentos” reuniram-se em assembléia solene junto ao rio celestial para discutir como poderiam persuadir Amaterasu a sair de seu esconderijo. (Nesse contexto, o algarismo 8 japonês, ou *ya*, é um número sagrado que implica muitos ou um contingente inteiro, mais do que um total específico.)

Omori-kane-no-kami, o sábio filho de Takamimusubi, foi apontado para apresentar uma solução. Como os sons de certas aves “chorosas” (provavelmente galos) não conseguiram produzir o resultado desejado, Omori-kane e seus divinos companheiros conceberam um elaborado estratagem. Primeiro, construíram um espelho mágico que penduraram nos galhos de uma árvore *sakaki* sagrada arrancada de uma floresta montanhosa. Daí, enquanto várias divindades seguravam objetos mágicos e realizavam uma liturgia solene, uma linda deusa jovem chamada Ama-no-uzume (nesse contexto aparentemente uma deusa da alvorada, como a romana Aurora, a grega Io ou a indiana védica Ushas, embora nenhuma das antigas fontes de fato a caracterize dessa maneira) subiu numa tina emborcada e executou uma dança erótica.



A meta de Ama-no-uzume era enganar o sol e fazê-lo reaparecer, empregando métodos coerentes com aqueles da antiga *miko*, ou xamã feminina. Quando ela expôs os seios e abaixou a saia até o púbis, os deuses reunidos riram tão ruidosamente que as Altas Planícies do Céu tremeram como se atingidas por um terremoto. O som penetrou até onde Amaterasu estava escondida. Com sua curiosidade despertada pela comoção, ela abriu a porta da caverna no rochedo com apenas um estalido e gritou: “Por que Ama-no-uzume está cantando e dançando e todas as divindades da miríade dos oitocentos estão rindo?” A jovem deusa respondeu por todos eles: “Nós estamos festejando porque uma divindade superior a você está aqui”. Enquanto ela falava, dois deuses apontaram o espelho em direção à porta parcialmente aberta e outro deus, cujo nome inclui a palavra para força (*chikana*), escondeu-se ali por perto.

Vendo seu reflexo de relance, Amaterasu saiu vagarosamente de seu refúgio e se aproximou do espelho. Enquanto ela se mirava atentamente, o deus que estava escondido por perto subitamente agarrou sua mão e a arrastou de vez. Outra divindade esticou uma corda mágica (*shiru-kume*) atravessada na porta, dizendo: “Você só pode andar até este ponto!”. Depois disso as coisas voltaram rapidamente ao normal, e a luz do sol voltou ao céu e à terra. A crise divina fora resolvida.

As divindades da miríade dos oitocentos então se reuniram para deliberar sobre o destino daquele que havia causado a crise, o voluntarioso e destrutivo Susano. A punição imposta a ele foi severa: os deuses o multaram com “mil mesas de presentes compensatórios”, arrancaram-lhe a barba, as unhas das mãos e dos pés e finalmente o expulsaram do céu, obrigando-o a descer uma vez mais na Terra da Planície de Junco.

Susano e a deusa da comida

Susano, o deus da tempestade, era consistentemente Suma fonte de caos. Antes de ser expulso para a Terra Central da Planície de Junco, seu temperamento impertinente colocou-o em conflito com quase todos os que cruzaram seu caminho. Segundo algumas fontes, um desses infelizes foi a deusa da comida, Ogetsu-nohime.

Em um incidente sem relação com a narrativa principal, dizem que Susano ordenou que Ogetsu lhe desse algo para comer. Ela respondeu a essa exigência de uma maneira incomum, que absolutamente não era de seu feitio — ou seja, retirando a comida do nariz, da boca e do reto. Em retaliação por esse evidente insulto, ele a matou.

A morte de Ogetsu serve, porém, a um propósito positivo no mito japonês. Algumas partes de seu corpo produziram as plantações de víveres dos quais os japoneses ainda subsistem: nos olhos cresceram sementes de arroz; nos ouvidos, painço; nos genitais, trigo; no nariz, feijões vermelhos; e, no reto, grãos de soja.

Essa história lembra o antigo mito chinês de Pan Gu (ver p. 90), um gigante primordial cujos restos se tornaram a matéria-prima da criação, incluindo víveres: sua pele e seu cabelo viraram plantas e árvores. No

entanto, a maioria dos eruditos acredita que a história de Ogetsu é anterior ao início da intensa influência chinesa sobre o Japão no século VI d.C. De fato, o relato japonês do destino da deusa da comida é curiosamente similar a um mito indonésio no qual uma deusa chamada Hainuwele foi injustamente assassinada e desmembrada; as partes do seu corpo foram subsequentemente enterradas e, segundo dizem, delas surgiram as plantas alimentares de primeira necessidade (por exemplo, inhames) que são cultivadas naquela parte do mundo. Talvez haja um elo muito antigo entre Ogetsu e Hainuwele e ambas as lendas derivem, em última instância, de um protótipo comum do Sudeste Asiático.

No *Nihonshoki*, o assassino da deusa da comida aparece como sendo Tsuki-yomi, o deus da lua, em vez de Susano. Quando Tsuki-yomi contou à deusa do sol o que havia feito, Amaterasu censurou-o jurando nunca mais botar os olhos nele de novo. É por isso que o sol e a lua moram separados um do outro. Várias autoridades sugerem que essa versão da história é a mais antiga e que o compilador do *Kojiki* substituiu Susano por Tsuki-yomi a fim de sublinhar o caráter violento do deus.

O CICLO IZUMO

A descida de Susano à terra; Okuninushi e o Coelho Branco



O deus da tempestade Susano com sua mulher, Kusa-nada-hime, a quem o deus transformou em um pente para salvá-la de um dragão de oito cabeças.

Após sua expulsão do céu, Susano desceu à terra e foi para a região de Izumo (ver mapa, p. 111). Sua primeira aventura por lá forma uma ponte de passagem para um grupo distinto de mitos estabelecidos nessa região e conhecidos como Ciclo Izumo. O personagem central do ciclo é a divindade principal da região, Okuninushi (ou Daikokusama), o “Grande Senhor do País”, que era descendente de Susano e de Kusa-nada-hime, possivelmente seu filho (ver árvore genealógica, p. 114).

O exilado Susano encontrou-se perto dos afluentes do rio Hi. Notando um par de gravetos cortados boiando em um ribeirão, raciocinou que devia haver gente vivendo rio acima e partiu à sua procura. Logo encontrou um casal de idosos e uma linda jovem, todos chorando amargamente. O casal contou ao deus que uma criatura de oito cabeças e oito caudas chamada Yamato-no-orochi havia devorado sete de suas oito filhas e que o monstro estava prestes a se apossar também da mais nova, Kusa-nada-hime (“Princesa do Arrozal”). O deus revelou sua identidade e se ofereceu para matar o dragão em troca da mão de Kusanada-hime em casamento. Quando o casal concordou prontamente, ele transformou a princesa em um pente, o qual inseriu em um de seus coques. Depois os instruiu a encher oito barris grandes de saquê (aguardente de arroz) e colocá-los sobre oito plataformas rodeadas por uma cerca com oito aberturas.

Yamato-no-orochi acabou vindo, enfiou suas oito cabeças pelas aberturas e começou a beber avidamente o saquê. Susano esperou a criatura ficar completamente embriagada para sair de seu esconderijo e picá-la em pedaços com sua espada. Enquanto cortava a cauda do meio, descobriu dentro dela a famosa espada que mais tarde seria denominada Kusanagi, ou “Cortadora de Grama” (ver p. 122). Então devolveu a forma humana a Kusa-nada-hime, casou-se com ela e construiu um grande palácio em Suga, em Izumo.

A história mais famosa do Ciclo Izumo é a de Okuninushi e do Coelho Branco. Okuninushi tinha oitenta irmãos e todos queriam se casar com a linda princesa Ya-gami-hime, de Inaba. Certo dia os irmãos foram a Inaba para cortejar a princesa, com Okuninushi na retaguarda como assistente deles. No caminho depararam com um coelho sem pêlo jogado na lateral da estrada, obviamente acometido de dores fortes. Os irmãos disseram à criatura sofredora que ela poderia recuperar seu pêlo se banhando em água salgada, mas esse remédio só fez piorar seu estado.

Okuninushi acabou chegando ao local e perguntou ao coelho por que ele estava chorando. O coelho respondeu que estivera na ilha de Oki e que quisera fazer a travessia para Izumo, mas não havia ponte. Persuadira uma família de crocodilos a formar uma ponte viva sobre a água. Em recompensa por esse favor, prometera contar o número de crocodilos estendidos de ponta a ponta enquanto corria sobre eles, determinando assim se eram mais numerosos ou não que as criaturas do mar. Mas, a poucos passos do fim da ponte viva, o coelho lhes revelara que sua promessa era um ardil, cuja intenção era apenas fazer com que o ajudassem a chegar do outro lado. Enraivecido, o crocodilo da ponta da corrente apanhara o coelho insensato e o esfolara vivo.

Okuninushi disse ao coelho para ir à foz do rio e lavar-se em água limpa. Depois devia rolar no chão borrifado com o pólen da grama *kama*. O coelho, que na verdade era uma divindade, seguiu as orientações e seu pêlo branco como a neve logo ressurgiu. Em seguida, agradecido, recompensou Okuninushi com a promessa de que ele, e nenhum de seus irmãos, ganharia a mão de Ya-gami-hime. Os oitenta irmãos ficaram furiosos com o sucesso

As provas de Okuninushi

A união de Okuninushi com Ya-gami-hime provocou vários ataques mortais ao jovem deus por parte de seus oitenta irmãos ciumentos. Sua tentativa de resolver a disputa envolveu-o em um conflito ainda mais mortífero com Susano, o poderoso deus da tempestade.

Os irmãos vingativos conseguiram matar o jovem em duas ocasiões, mas o encontraram recuperado em ambas as vezes graças à sua mãe, que intercedeu com os deuses em seu favor. Primeiro, os irmãos aqueceram um grande rochedo até deixá-lo incandescente e o fizeram rolar montanha abaixo em direção ao rapaz. Achando que era um javali que seus irmãos queriam que ele detivesse, Okuninushi apanhou o rochedo e se queimou até morrer. Na segunda tentativa, os irmãos esmagaram Okuninushi até a morte na forquilha de uma grande árvore. Depois dessa experiência, Okuninushi, instigado por sua mãe apreensiva, decidiu pôr fim à rivalidade buscando aconselhamento com Susano, o deus da tempestade, que agora vivia no mundo subterrâneo.

Ao chegar ao palácio de Susano, Okuninushi notou a linda Suseri-hime, filha de Susano. Ela e Okuninushi apaixonaram-se profundamente e logo se casaram. No entanto, esse ato impetuoso enraiveceu Susano, que também resolveu livrar-se de Okuninushi. Fingindo aceitar seu novo genro, fê-lo dormir em um quarto que estava cheio de serpentes. Afortunadamente, a mulher de Okuninushi deu-lhe um lenço mágico que afugentava as serpentes quando agitado três vezes na direção delas. Na noite seguinte, quando Susano disse a Okuninushi para dormir em um quarto cheio de centopéias e abelhas, o lenço salvou-o novamente.

Por fim, seu sogro irado disparou uma flecha em uma grande planície e mandou Okuninushi ir buscá-la. O jovem deus fez o que lhe foi dito, mas, mal começou sua busca, Susano ateou fogo à relva que crescia na planície. Okuninushi procurou em vão um meio de escapar do inferno até que um rato foi em seu auxílio. O rato disse ao ansioso deus para bater com os pés no chão, pois ele era oco. Okuninushi aceitou o conselho do rato, bateu com os pés no solo e um buraco se abriu. Ele refugiou-se no buraco enquanto o fogo passava por cima dele sem atingi-lo. Nesse ínterim, o rato procurou a flecha, achou-a e entregou-a a Okuninushi.

Okuninushi devolveu a flecha a Susano, que agora começava a ter uma disposição um pouco mais branda em relação ao genro. Mesmo assim, Okuninushi fez planos para escapar da esfera de influência do deus mais velho. Certo dia, depois de Okuninushi lavar os cabelos de Susano, o deus da tempestade adormeceu. Aproveitando a oportunidade, Okuninushi amarrou a cabeleira do adormecido Susano nos caibros do palácio. Então, armado com o poderoso arco e a espada do sogro, e carregando Suseri-hime nas costas, Okuninushi deixou o palácio de Susano no mundo subterrâneo e partiu para seu próprio país, a Terra da Planície de Junco.

Só depois de Okuninushi ter ganhado certa distância Susano saiu em perseguição do raptor de sua filha. Quando estava próximo o suficiente para que o casal em fuga o percebesse, na divisa do mundo subterrâneo com a terra dos vivos, Susano decidiu não seguir o par feliz. Em vez disso, gritou para Okuninushi o conselho que este buscava desde o início: como acabar com o conflito com seus irmãos. O deus da tempestade disse que ele derrotaria seus irmãos se lutasse usando o arco e a espada que havia tirado de seu palácio.

BRILHO DO FOGO E SOMBRA DO FOGO

Honinigi, neto de Amaterasu, tinha dois filhos, Honosusori ("Brilho do Fogo") e Hiko-hoho-demi ("Sombra do Fogo"). Brilho do Fogo, o mais velho, sustentava-se apanhando criaturas marítimas com seu anzol, ao passo que seu irmão mais novo, Sombra do Fogo, era ligado à terra e caçava animais. Insatisfeito com sua sorte, Sombra do Fogo propôs que eles trocassem de ocupação. Eles assim o fizeram, mas Sombra do Fogo não teve mais êxito em seu novo papel do que tinha no antigo. Para piorar as coisas, perdeu o anzol e não pôde devolvê-lo quando seu irmão o pediu de volta. O desafortunado ex-homem da terra ofereceu ao irmão vários anzóis substitutos, mas apenas o original servia para Sombra do Fogo. Profundamente constrangido, Sombra do Fogo foi para bem longe no mar e finalmente chegou ao palácio do deus do mar, Watatsumi-nokami. O deus não só achou o anzol perdido na boca de um esturjão como também deu ao recém-chegado a mão de sua filha em casamento.

Depois de muitos anos vivendo confortavelmente no palácio de seu sogro, Sombra do Fogo começou a sentir falta de sua terra natal. Como presente de despedida, o deus deu-lhe duas jóias mágicas: uma para fazer o mar subir e outra para fazer o mar baixar. Também arranjou para seu genro um crocodilo gentil que o levaria em seu dorso de volta para casa.

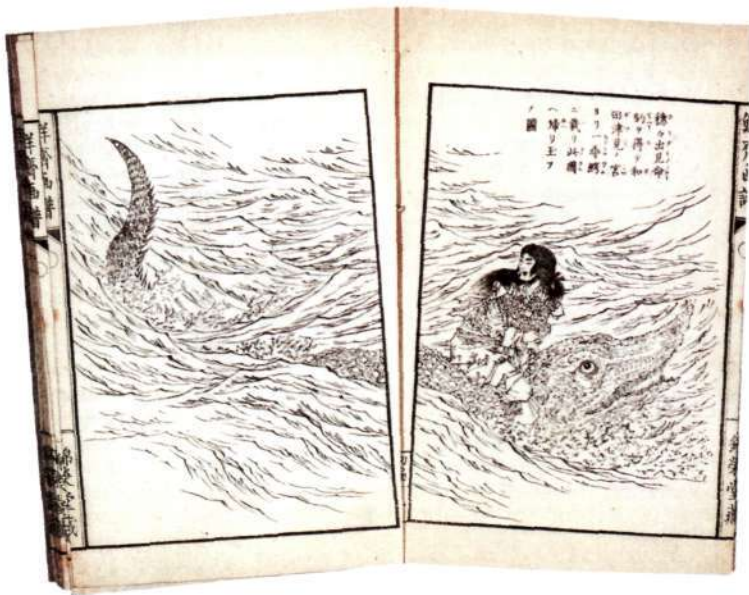
Sombra do Fogo devolveu o anzol para Brilho do Fogo, mas este continuou criando problemas, então Sombra do Fogo atirou na água a jóia que fazia o mar subir, o que deixou seu irmão mais velho em pânico e pedindo perdão. Em seguida, Sombra do Fogo atirou a outra jóia no mar. Quando a água baixou, Sombra do Fogo, agradecido, jurou servir o irmão mais novo para sempre. O neto de Sombra do Fogo foi o primeiro imperador, Jimmu Tenno (ver p. 122).

Esta imagem impressa do século XIX (à direita) mostra Sombra do Fogo voltando para casa montado no crocodilo.

de Okuninushi, e as brigas entre Okuninushi e seus irmãos ciumentos são a base de várias outras histórias (ver quadro, p. 119). Esses conflitos, nos quais Okuninushi era vitorioso, reduziram Izumo à anarquia, da qual a astuta Amaterasu tirou partido. Ela queria estender seu domínio à região e despachou um dos filhos nascidos de sua competição com Susano para avaliar a situação. Depois de se informar sobre os levantamentos por lá, a deusa do sol despachou outro filho para subjugar a região. Como este não retornou depois de três anos, ela consultou outras divindades e resolveu enviar um deus chamado Ame-no-waka-hiko para descobrir o que acontecera com ele. Ame-no-waka-hiko, porém, revelou-se um traidor e, depois de se casar com a filha de Okuninushi, tramou para tomar controle da terra. Após oito anos, Amaterasu enviou um faisão divino para perguntar a ele o motivo de sua longa ausência do céu. Ame-no-waka-hiko matou a ave com uma flecha, que a atravessou e atingiu o deus Takamimusubi, o qual a arremessou de volta: a flecha matou o traidor, que estava deitado na cama.

Exasperada com esses fracassos, Amaterasu mandou dois de seus colegas divinos mais confiáveis, Takamimusubi e Kamimusubi, para informar Okuninushi de que ele devia entregar a terra à deusa do sol. Sentados nas pontas de suas espadas voltadas para cima, as quais haviam se encravado na crista de uma onda na praia de Inasa, eles entregaram o ultimato da deusa do sol. Okuninushi, muito impressionado com esse aparato, pediu opinião a um de seus filhos. O jovem deus aconselhou rendição, uma avaliação com a qual Okuninushi acabou concordando, com a condição de que um lugar devia ser reservado para ele entre as principais divindades reverenciadas em Izumo. Amaterasu concordou com isso. Depois de Ise (ver texto lateral, p. 115), Izumo é o santuário xintoísta mais importante.

Após a rendição de Okuninushi, Amaterasu enviou seu neto Honinigi à terra levando três talismãs sagrados de soberania: o espelho divino, que havia ajudado a enganar Amaterasu para fazê-la sair da caverna da escuridão (ver pp. 116-17), a espada Kusanagi, encontrada por Susano na cauda do dragão (ver p. 118), e as contas *magatama*, que haviam produzido uma vasta prole (ver p. 115). Réplicas desses talismãs ainda são apresentadas a cada novo imperador no momento de assumir o trono.



DEUSES, HERÓIS E DEMÔNIOS

Inari, Hachiman e os Oni

O panteão xintoísta inclui várias divindades importantes não mencionadas nos mitos sumariados até agora. Uma delas é Inari, o deus do arroz. Estreitamente relacionado a Ogetsu-no-hime, a deusa da comida (ver p. 117), Inari é venerado como a divindade que assegura uma abundante colheita de arroz e como protetor da prosperidade geral. Como tal, é muito reverenciado por negociantes. Seu mensageiro é a raposa, e um par dessas criaturas ladeia sua imagem nos santuários.

Nos tempos antigos, Inari era considerado protetor de ferreiros de espadas, assim como de negociantes e rizicultores. Outras divindades populares desse tipo incluem Kamado-no-kami, deus dos fogões, e Ebisu, o *kami* que supervisiona o trabalho. Por fim, o panteão xintoísta abrange grande quantidade de figuras históricas (ou quase históricas) divinizadas, como o imperador Ojin (morto em c. 394 d.C.), que ganhou fama por seus feitos militares e foi divinizado como Hachiman, deus da guerra. Em muitas regiões rapazes costumam celebrar seu ritual de entrada na maioridade (aos 20 anos de idade) em um dos numerosos santuários de Hachiman.

Demônios

O xintoísmo, como outros sistemas de crença tradicionais, tem seu lado obscuro. Os pecadores são condenados ao equivalente japonês do inferno: um reino subterrâneo chamado Jigoku, que consiste em oito regiões de fogo e oito de gelo.

O soberano de Jigoku chama-se Emma-ho. É ele quem julga as almas de homens pecadores e os designa para uma das dezesseis regiões de punição, dependendo da natureza de sua má conduta. A irmã de Emma-ho julga as mulheres transgressoras. Como parte do processo de julgamento, os pecados passados do pecador se refletem nele em um vasto espelho. As almas dos mortos podem ser salvas pela mediação de *bosatsu* ou bodisatvas (ver p. 123). Outra classe de demônio, encontrada tanto em Jigoku quanto na terra, é constituída de seres chamados Oni.



Essas forças malévolas são responsáveis por todos os tipos de tormento, incluindo doença e penúria, e também têm o poder de roubar almas e se apossar de pessoas inocentes. Embora se acredite que alguns Oni sejam dotados da facilidade de assumir formas humanas ou animais, ou ambas, a maioria deles é invisível. Adivinhos (por exemplo, *miko*: ver p. 117) e pessoas especialmente virtuosas às vezes podem detectar esses demônios. Em geral, acredita-se que os Oni sejam de origem estrangeira, tendo possivelmente sido introduzidos no Japão pela China, junto com o budismo — um modo de vida ao qual às vezes se convertem.

Esta escultura de marfim e raiz de árvore do século XIX mostra numerosos Oni com dois guerreiros que os subjugaram, incluindo uma figura chamada Shoki, o demônio dominador, que apóia o pé sobre um dos demônios derrotados.

O REINO DE SAGA

As proezas de Jimmu Tenno e Yamato Takeru

O NOME DE YAMATO TAKERU

Yamato Takeru, o nome famoso pelo qual O-usu-no-mikoto era conhecido, significa “o corajoso de Yamato”. Ele adquiriu esse nome em sua juventude.

A primeira proeza de O-usu-no-mikoto foi matar seu irmão mais velho por não demonstrar o devido respeito por seu pai imperial. Impressionado com a ferocidade do filho, o imperador resolveu enviá-lo em uma missão perigosa para matar dois poderosos irmãos guerreiros de sobrenome Kumaso. Disfarçado de mulher, O-usu conseguiu insinuar-se no palácio dos irmãos e foi convidado para uma festa. Com as festividades no auge, O-usu sacou a espada que havia escondido em seus trajes femininos e golpeou o peito do Kumaso mais velho, matando-o instantaneamente. O irmão Kumaso mais novo fugiu aterrorizado, mas O-usu o apanhou e o golpeou nas nádegas. Enquanto morria estirado no chão, o homem ferido deu a seu assassino o nome pelo qual se tornaria conhecido.

Jimmu Tenno parte para o leste a fim de encontrar novas terras para dominar. A criatura com aparência de pássaro pode ser um ser alado denominado Sawo-ne-tsu-biko, que guiou Jimmu e seu irmão pelo estreito que separa Kyushu de Honshu.



Uma parte do *Kojiki* enfoca a “Era dos Homens”, mais dominada por figuras heróicas quase históricas do que por deuses. A primeira dessas figuras na tradição japonesa é Jimmu Tenno (ou Kamu-yamato-iware-biko, como também era chamado), neto de Sombra do Fogo (ver p. 120) e fundador da família imperial. Há alguma evidência de que de fato ele não era o primeiro da linhagem, pois tinha um irmão mais velho, Itsu-se, que foi morto em batalha durante a ida dos irmãos para o leste, em busca do melhor lugar para governar seu reino e também de novos territórios. Após enterrar seu irmão abatido, Jimmu prosseguiu no rumo leste até a região de Kumano (na atual prefeitura de Wabyama). Aqui, uma divindade local, sob a forma de urso, lançou um feitiço sobre os invasores que os fez cair em sono profundo.

Então, um dos servidores de Jimmu soube, por meio de um sonho, de uma espada mágica, enviada por Amaterasu e suas divindades companheiras para ajudar Jimmu a pacificar o centro da Terra da Planície do Junco (ou seja, Yamato). Ao acordar, o servidor localizou a espada e ofertou-a a Jimmu. O exército continuou sua marcha para o leste, guiada por um corvo gigantesco enviado pelo céu. Enquanto os soldados iam entrando em Honshu, os governantes locais homenageavam Jimmu. Ao chegar finalmente a Yamato, Jimmu construiu um palácio, casou-se com uma princesa local de linhagem divina (Isuke-yori-hime) e fixou-se para governar seu novo reino.

O maior de todos os lendários heróis japoneses é Yamato Takeru, originalmente chamado O-usu-no-mikoto. Depois de várias proezas na juventude, Yamato Takeru foi enviado por seu pai, Keiko, para subjugar a terra de Izumo, para isso matando seu chefe, Izumo Takeru. Esse guerreiro poderoso concordou em duelar com Yamato Takeru e em trocar espadas para a luta. Quando a prova começou, Izumo Takeru não conseguiu sacar a espada de Yamato (não era uma espada real, mas uma imitação) e foi facilmente eliminado.

A próxima missão designada a Yamato Takeru por seu pai foi a pacificação dos bárbaros do leste, ou *emishi*. Ele partiu com a espada mágica Kusanagi encontrada por Susano (ver p. 118) e um saco mágico, ambos oferecidos a ele por sua tia, Yamato-hime, no santuário de Ise. No meio do caminho conheceu uma princesa, Miyazu-hime, por quem se apaixonou, prometendo casar-se com ela em seu retorno. Ao chegar a Sagamu (atual província de Kanagawa), um líder local implorou-lhe que despachasse uma divindade rebelde que vivia em um grande lago no meio de uma planície relvada. Mas era uma armadilha: assim que ele entrou na planície, o líder ateou fogo à relva. No entanto, a espada Kusanagi começou a se mover sozinha, cortando a relva flamejante (daí o nome pelo qual a espada ficou conhecida posteriormente: a Cortadora de Grama). Abrindo o saco mágico, Yamato Takeru achou equipamento para atear fogo, com o qual desencadeou uma chama contrária e escapou da emboscada.

Foi durante a longa jornada de volta a sua terra que Yamato Takeru causou sua própria ruína. Antes de partir, casou-se com Miyazu-hime e deixou a espada Kusanagi sob seus cuidados. No desfiladeiro de Ashigara, matou uma divindade montanhosa em forma de um cervo branco. Mais tarde, no monte Ibuki, encontrou outra divindade, em forma de um javali branco, e violou um tabu proclamando que mataria essa criatura. Por causa dessas transgressões, ele foi logo afligido por uma doença mortal. Moribundo, o herói foi até a costa de Otsu, perto de Ise, para pegar outra espada que deixara por lá. Então, cantando uma canção sobre a linda terra natal que jamais iria rever, seguiu até a planície de Nobo, onde finalmente morreu. Antes que seu corpo fosse enterrado na tumba erigida pelo imperador, ele transformou-se em um gigantesco pássaro branco que voou alto na direção de Yamato.

MITOS BUDISTAS

Três figuras de misericórdia



A morte de Buda, conforme representada em um pergaminho japonês pintado à mão, do século XVII. O budismo desenvolveu-se rapidamente no Japão nos séculos VII e VIII.

A religião xintoísta coexiste com o budismo há mais de 1 500 anos no Japão. Conseqüentemente, há um grande hibridismo entre as duas crenças, e muitos *kami* xintoístas adotam desde então um elenco budista. O deus da guerra, Hachiman, por exemplo, também é mencionado como *bosatsu* — ou seja, uma encarnação de Buda (do sânscrito *bodhisattva*). A fusão de ensinamentos budistas e xintoístas é muitas vezes mencionada como Ryobu-Xinto, ou “Duplo-Xinto”. No entanto, há também uma grande quantidade de *bosatsu* que têm pouco ou nada a ver com o xintoísmo e cujas raízes remontam à China e, em última instância, ao norte da Índia, berço do budismo.

De todas as divindades budistas importantes, três figuras destacam-se especialmente na tradição popular: Amida, Kannon e Jizo. Amida-butsu (“Buda”), que deriva da figura sânscrita Amitaba, é um bodisatva que adiou voluntariamente sua própria salvação (ou seja, sua entrada no nirvana) até que todos os seres humanos estivessem salvos. Ele é a figura central nas seitas da “Terra Pura” (Jodo-shu e Jodo-shinshu), que se baseiam na crença de que os fiéis, ao invocar Amida na hora da morte, conseguem renascer na bela Terra Pura, onde ficam livres do sofrimento e de carências até estarem prontos para a iluminação final.

Kannon, o equivalente da chinesa Guanyin (ver p. 96) e do indiano Avalokitesvara (ver p. 87), é amplamente reverenciado sob diversos nomes. Ele é o *bosatsu* a quem os fiéis recorrem em busca de misericórdia e conselhos sábios. É ao mesmo tempo protetor das crianças, das mulheres em trabalho de parto e das almas dos mortos. Uma de suas manifestações mais populares é Senju Kannon, ou “Kannon de mil braços” — os quais ficam todos estendidos compassivamente em direção aos devotos. Na iconografia japonesa, ele é tipicamente mostrado com uma miniatura de Amida na cabeça, pois era visto como companheiro desse Buda.

Jizo também é relacionado às crianças, especialmente às almas daquelas que morreram. Pequenos Jizo-yas, ou templos em honra de Jizo, são ubíquos no Japão. Mas ele também é o protetor de todos aqueles que têm dores, e acredita-se que consegue resgatar almas do inferno e levá-las de volta para o Paraíso do Oeste.

Kannon, retratado aqui (em um porta-espada do fim do século XIX) no dorso de uma carpa, ora é ilustrado como uma figura de mil braços, ora sob outras formas (por exemplo, como uma figura sentada de dois braços segurando um lótus ou como uma figura com cabeça de cavalo e um terceiro olho). O culto de Kannon foi introduzido no Japão pela Coréia, logo após a chegada do budismo às ilhas.



GRÉCIA



O mais famoso de todos os templos gregos, o Partenon, em Atenas (visto do leste, acima), foi construído entre 447 a.C. e 438 a.C. pelos arquitetos Calícrates e Ictíno, sob a supervisão do grande escultor Fídias (c. 490-430 a.C.). Ele foi dedicado à deusa padroeira da cidade, Atena Parthenos (Atena, a Virgem).

O rico legado de histórias, imagens decorativas e arquitetura templária inspiradas pelos deuses e heróis da antiga Grécia exerce uma poderosa influência sobre a cultura ocidental. Exceto durante a chamada Baixa Idade Média e o início da Idade Média, gerações sucessivas, desde os tempos romanos, passando pela grande revitalização da antiga cultura no Renascimento e chegando à atualidade, têm admirado, adotado e adaptado a herança mitológica grega.

Toda cidade do antigo mundo grego — que se estendia do sul da Itália até a costa da Ásia Menor e incluía todas as ilhas do Adriático e do Egeu — tinha seus próprios mitos, heróis e festivais religiosos. Isso complica nosso entendimento da mitologia grega, pois, mesmo para os eventos mais importantes nas biografias das

principais divindades, havia inúmeros relatos, muitas vezes incompatíveis. Ao mesmo tempo, havia ritos e festivais, tais como os Jogos Olímpicos, dos quais todos os gregos participavam, e certos heróis, a exemplo de Hércules (ver p. 148), a quem foram dedicados santuários em todo o mundo grego. As epopéias de Homero estavam entre o considerável número de histórias e obras de literatura conhecidas pelos gregos por todo o mundo helênico. O desenvolvimento de um núcleo-padrão de histórias universalmente familiares ajudou a criar um senso nacionalista grego ligando as cidades-Estados em oposição aos “bárbaros”, por quem sentiam estar cercados. Muitos mitos gregos bastante conhecidos hoje em dia são produto dessa tendência relativa à evolução de uma mitologia canônica.

MONTE OLIMPO

Era a montanha mais alta da Grécia, reverenciada como morada das principais divindades (os olímpicos), encabeçadas por Zeus. As outras eram: Afrodite, Apolo, Ares, Ártemis, Atena, Deméter, Dioniso, Hefaios, Hera, Hérmes, Héstiá e Poséidon.

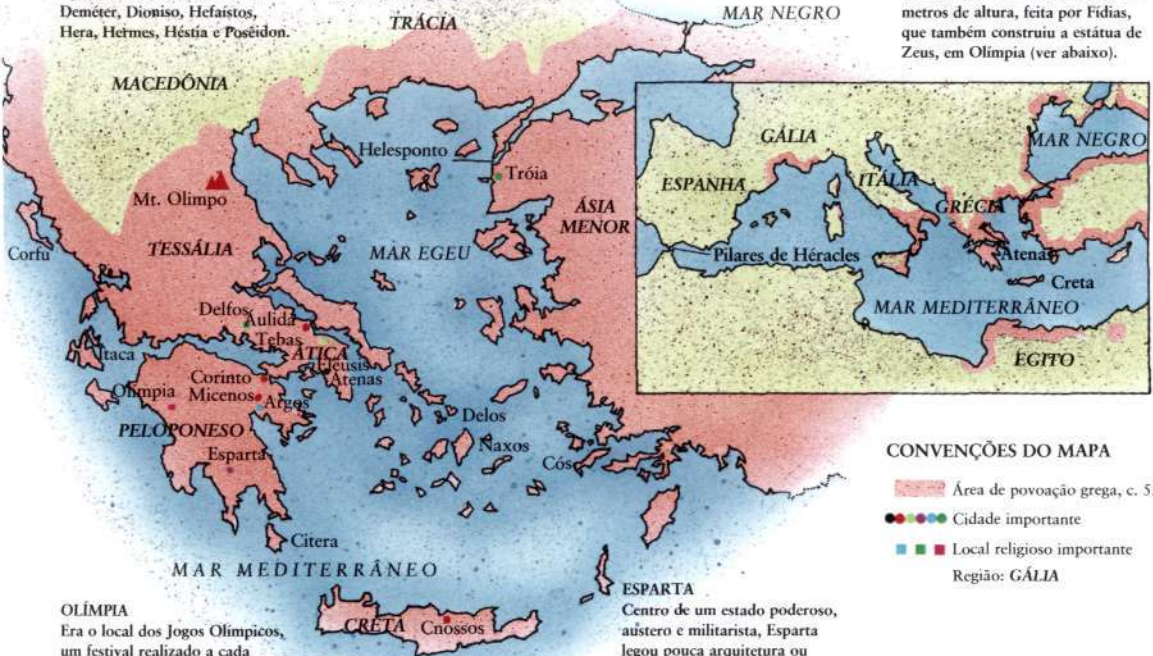
DELFO

Considerada o centro do mundo, Delfos era dedicada a Apolo. Seu oráculo, consultado por todas as cidades importantes, aparece com frequência na mitologia e na história (ver p. 138).

ATENAS

A maior cidade e uma das mais poderosas do Mediterrâneo clássico. Atenas era a capital cultural do mundo grego. A literatura e a arte atenienses são a

fonte básica da mitologia grega, e Atenas sedia o mais famoso templo grego, o Partenon (ver p. oposta). Construída no século V a.C., seu elemento central era uma estátua de Atena, de marfim e ouro, de 12 metros de altura, feita por Fidias, que também construiu a estátua de Zeus, em Olímpia (ver abaixo).

**OLÍMPIA**

Era o local dos Jogos Olímpicos, um festival realizado a cada quatro anos em honra de Zeus (ver abaixo), no qual atletas de todo o mundo grego competiam rivalizando com os heróis mitológicos. Em 393 d.C., os jogos foram abolidos pelo imperador romano cristão Teodósio I, provavelmente por causa de suas associações pagãs.

TEBAS

Supostamente fundada por Cadmo (ver p. 130), Tebas serviu de pano de fundo para dramas trágicos como *Édipo Rei*, de Sófocles, e *Sete contra Tebas*, de Ésquilo. Em meados do século IV, foi por breve tempo o principal centro de poder grego.

ESPARTA

Centro de um estado poderoso, austero e militarista, Esparta legou pouca arquitetura ou literatura. Aparece em mitos como a cidade de Menelau (ver p. 157).

ARGOS

Argos e seus cidadãos, os argivos, desempenham papel fundamental em épicos e tragédias gregos, mas a cidade em si teve pouca importância depois de c. 500 a.C.

CONVENÇÕES DO MAPA

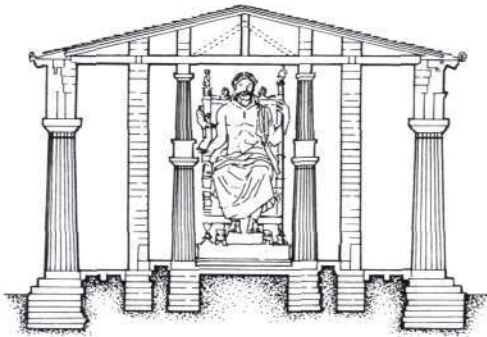
- Área de povoação grega, c. 550 a.C.
- Cidade importante
- Local religioso importante
- Região: GÁLIA

TRÓIA

Cidade do lendário rei Priamo, da rainha Hécuba e de seus filhos, incluindo os heróis Heitor e Paris. Eles e a cidade foram imortalizados por Homero em sua grande epopéia, a *Ilíada*, que conta a história da Guerra de Tróia (ver p. 157).

TABELA CRONOLÓGICA (a maioria das datas é aproximada)

1600-1100 a.C.	Era Micênica, ou final da Idade do Bronze grega
1400-1100 a.C.	Era Minóica, denominada assim em homenagem a Minos, lendário rei da ilha de Creta (ver p. 150)
1100 a.C.	Época provável da Guerra de Tróia
1100-800 a.C.	Idade Média helênica, sobre a qual pouco se sabe
800-700 a.C.	Era de Homero: cidade-Estado e alfabeto se desenvolvem
750-550 a.C.	Era da Expansão. Colônias gregas no exterior
700-600 a.C.	Era dos Tiranos. Tempo de muita convulsão social
600-400 a.C.	Era da Democracia. Atenas, o primeiro Estado democrático, atinge o auge de seu poder sob Péricles (c. 495-429 a.C.)
490 a.C.	Atenas e seus aliados derrotam a Pérsia
431-404 a.C.	Guerra do Peloponeso e derrota de Atenas por Esparta
400-300 a.C.	Era de Alexandre, o Grande (365-323 a.C.), cujas conquistas levam a cultura grega às fronteiras da Índia
338 a.C.	O rei Felipe da Macedônia ganha supremacia sobre toda a Grécia
336 a.C.	O filho de Felipe, Alexandre, o sucede como soberano da Grécia
330 a.C.	Alexandre conquista a Pérsia
300-1 a.C.	Era dos Reinados. Após a morte de Alexandre em 323 a.C., seu império se divide, mas acaba sendo conquistado pelos romanos



A reconstrução da estátua de Zeus, de 13 metros de altura, que ficava em seu templo em Olímpia. Concluída em c. 430 a.C. e feita de marfim e ouro, era a obra-prima de Fidias.

MITOS E SOCIEDADE

Práticas públicas e privadas

A PANATENÉIAS

Esta escultura (à direita), do friso do Partenon, mostra atenienses conduzindo um touro sacrificatório durante a Grande Panatênias anual, antigo festival em honra de sua deusa padroeira, Atena. Durante o festival, que era o evento religioso mais importante e esplêndido do calendário ateniense, cidadãos importantes e representantes de todos os territórios da cidade traziam animais para serem sacrificados para a deusa. Os sacrifícios eram realizados no ponto mais alto das celebrações, quando uma grande procissão terminava com a apresentação de uma nova túnica bordada (*peplos*) para a estátua de Atena no Partenon, seu principal templo.



Oinochoe (taça de vinho) figurativo vermelho de c. 450-400 a.C., decorado com a cena de um sacrifício ritual. O sacrifício aos deuses, como ato de ação de graças, súplica ou aplacação, era parte integral da prática religiosa grega. Em ritos oficiais como a Panatênias (ver acima), o sacrifício animal era usual, mas em suas devoções privadas as pessoas muitas vezes faziam oferendas com legumes, mel ou queijo.



Embora as origens das antigas crenças religiosas gregas continuem obscuras, o panteão grego estava claramente bem estabelecido em c. 750 a.C. Suas figuras importantes aparecem com destaque nas grandes epopéias de Homero, a *Iliada* e a *Odisséia* (ver p. 157), que provavelmente foram compostas nessa época e mostram sinais de uma tradição poética bastante longa.

Os gregos acreditavam que suas vidas e destinos eram governados por um grande número de divindades, das quais as mais importantes foram as olímpicas, os deuses e deusas que viviam no monte Olimpo (ver p. 125). Uma estátua do deus Hermes podia marcar a porta de entrada de uma casa grega, ao passo que o lar era consagrado a Héstia (ver p. 144). Os heróis, usualmente filhos de um deus e de uma mulher, eram reverenciados como espíritos eternos que podiam interceder em favor dos mortais. Sua coragem e nobreza eram consideradas exemplares, e seus conflitos contra monstros (ver p. 147) constituíam temas populares em arte e literatura. Diversos estados reivindicam uma divindade ou herói como fundador ou protetor, corroborando essa alegação com mitos como o da disputa entre Atena e Posêidon (ver p. 136). Famílias nobres muitas vezes afirmavam ser descendentes de um herói, tal como um dos argonautas (ver p. 154).

Várias qualidades abstratas positivas, como “justiça” e “juventude”, também eram reverenciadas como divindades. Pelo lado mais sombrio, os gregos temiam tornar-se vítimas das forças do mal, tais como as fúrias ou a feiticeira Hécate (ver p. 146).

Os olímpicos (ver p. 125) eram objeto de cultos extremamente populares e difundidos. A maioria dos ritos religiosos em sua honra é realizada em santuários dedicados ao deus ou deusa relevante, cuja estátua fica em um templo que era o centro do santuário. Em frente ao templo, ao ar livre, sacerdotes realiza-

vam sacrifícios em um altar enquanto os devotos assistiam, às vezes de uma *stoa* (colunata coberta), e depois comiam a carne assada do sacrifício. As oferendas votivas, colocadas ao redor do templo e em seus degraus, incluíam estátuas de bronze, de mármore e, para os menos ricos, de terracota. Fora dos santuários dos olímpicos, oferendas para outras figuras divinas ou semidivinas, tais como heróis, eram feitas em muitos relicários e altares individuais.

Os templos eram centros importantes para a expressão da cultura estatal. Seus frisos e frontões triangulares muitas vezes simbolizavam batalhas mitológicas entre as forças da civilização, representadas pela cidade-Estado e os olímpicos, e as forças da transgressão e do barbarismo, representadas por gigantes e monstros. No século V a.C. os atenienses tinham duas instituições para a narração do mito: o teatro e o recital de poesia. Atenas inventou o teatro como um grande espetáculo público no qual cerca de 16 000 cidadãos podiam assistir a tragédias baseadas em mitos e lendas. A poesia, particularmente a de Homero e a de Hesíodo, era recitada publicamente por artistas profissionais chamados *rapsodes*. A *Iliada* e a *Odisséia* inteiras eram recitadas na Grande Panatenéias (ver legenda na p. oposta). Poemas incorporando mitos também eram encomendados e recitados publicamente para celebrar eventos como a vitória de um cidadão nos Jogos Olímpicos.

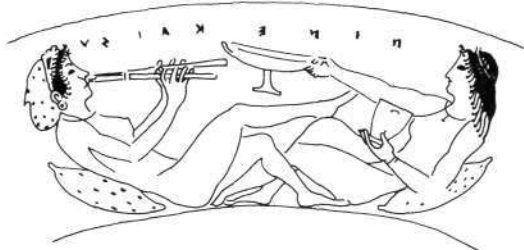
A educação e a vida intelectual eram corroboradas pela mitologia. Os mitos contados por Homero e Hesíodo eram fundamentais no processo de alfabetização, sendo tópico de discussão entre filósofos, cientistas e historiadores do século V a.C. em diante.



Deuses e deusas muitas vezes adornam jóias pessoais gregas. Estas placas peitorais de bronze do século VII, de Camiro, em Rodes, portam a imagem da deusa Artemis.

O simpósio

Muitos objetos domésticos eram decorados com cenas míticas, especialmente os cálices, canecos e tigelas usados para o simpósio, em grego *symposion* ("beber junto").



O simpósio era um evento social importante para os gregos. Nessas reuniões eles se deitavam em divãs, bebiam (o consumo de vinho era altamente ritualizado), conversavam, divertiam-se e cimentavam laços políticos e sociais. Constantemente recitavam poemas com temas mitológicos e cantavam canções de poetas famosos. As únicas mulheres presentes eram contratadas para música, dança e sexo. A ilustração (acima), tirada de um vaso, mostra duas mulheres nuas que podem ser anfitriãs de um simpósio.

O alfabeto grego padrão (são dadas apenas maiúsculas, usadas para a maioria das inscrições), com suas usuais transliterações inglesas abaixo:

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Ψ Χ Ω
A B G D E Z E T H I K L M N X O P R S T Y U P H P S C H O

A LÍNGUA GREGA

Nosso conhecimento da mitologia dos gregos é ajudado pelo fato de que inúmeras inscrições e documentos têm sido encontrados por toda a área onde se localizava o antigo mundo helênico. O grego, como o latim e o inglês, pertence ao ramo de línguas indo-europeias. É uma língua escrita há cerca de 3 000 anos, e, embora o grego moderno difira consideravelmente do idioma antigo, ele usa um alfabeto (ver abaixo) que passou por pouquíssimas modificações durante cerca de 2 500 anos. O alfabeto desenvolveu-se a partir de um semítico (provavelmente fenício) em c. 950 a.C., e durante muitos séculos existiu um número de variantes locais. Em 403 a.C., a variante ocidental chamada jônica efetivamente se tornou a escrita grega padrão quando foi aceita como alfabeto oficial de Atenas, o centro da vida intelectual grega.

A inscrição bem-humorada no vaso ilustrado (quadro à esquerda) está escrita de trás para diante, conforme era a prática comum. Ela diz: PINE KAI SU, que significa "Tome um drinque também!".

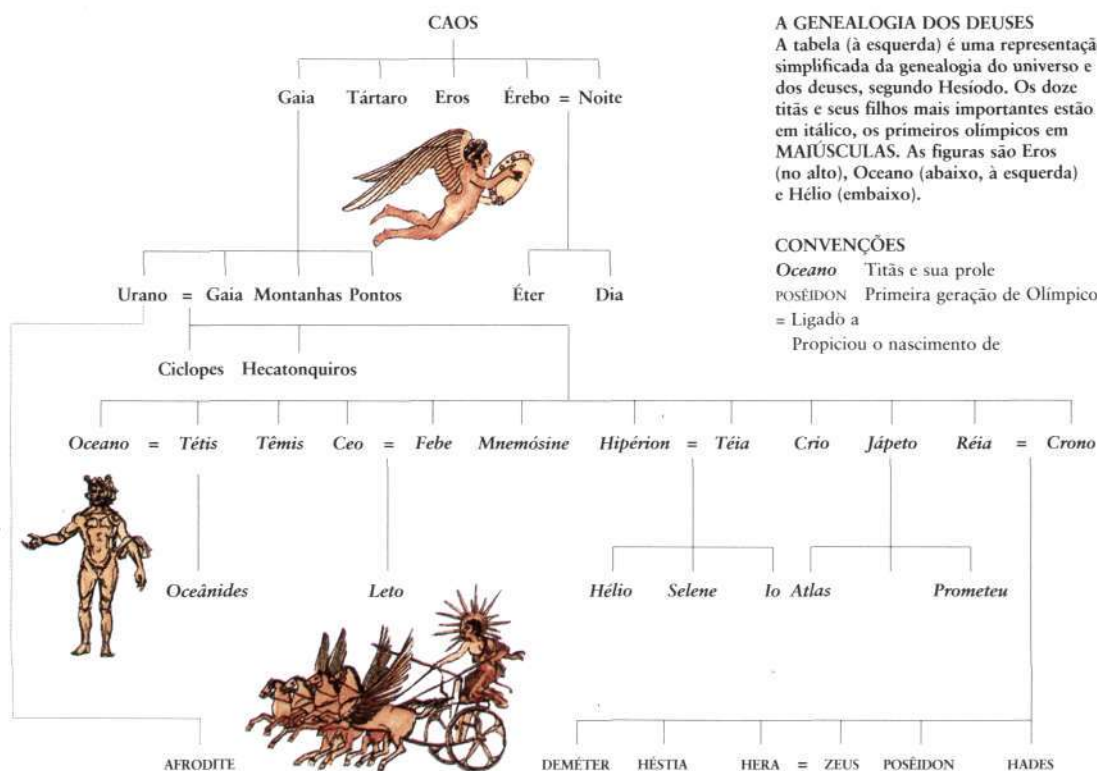
O NASCIMENTO DOS DEUSES

A ascensão dos olímpicos



Acredita-se que esta cabeça de pedra monumental represente Gaia, a deusa da terra primitiva dos gregos.

Muitos mitos circulavam sobre o início de todas as coisas, mas nenhuma versão se tornou universalmente aceita. Todavia, o relato mais abrangente e que ganhou difusão mais ampla foi narrado pelo poeta Hesíodo em sua *Teogonia* no século VIII a.C. (ver quadro na página ao lado). Essa foi a primeira tentativa importante de produzir uma genealogia do panteão grego com base em muitas crenças populares predominantes. Ao mesmo tempo uma cosmogonia e uma teogonia, ela traçava a linhagem detalhada dos deuses olímpicos desde a criação do mundo a partir do caos. Um relato alternativo da origem do mundo era contado pelos órficos, seguidores do culto místico chamado orfismo. Sua narrativa era de tom mais abstrato e filosófico que a de Hesíodo e, conseqüentemente, tinha um apelo popular bem menor. Começa com Crono (“tempo”, uma reinterpretação órfica do nome Kronos) acompanhado por Adrastéia (“necessidade”). De Crono surgiram Éter, Érebo e Caos (“ar superior”, “escuridão” e “o vazio bocejante”). Em Éter, Crono faz um ovo do qual nasce Fanes, o criador de tudo, uma divindade bissexual com asa de ouro e quatro olhos. Fanes é chamado por muitos nomes, incluindo Eros, e tem uma filha, Noite, que se torna sua consorte. Noite dá à luz Gaia e Urano. Quando Zeus assume o controle, recria tudo de novo, engole Fanes e copula com Coré (Perséfone) para produzir Zagreu-Dioniso.



A linhagem dos deuses

A *Teogonia* de Hesíodo abre com uma simples afirmação: “Em primeiro lugar o Caos passou a existir”, mas não está claro se o Caos (o vazio bocejante) é considerado uma divindade. Depois do Caos (talvez como pro-gênie, mas novamente isso é ambíguo) veio Gaia ou Gê (a terra), Tártaro (os infernos), Eros (o desejo), Érebo (a escuridão dos infernos) e a Noite (a escuridão da terra). A Noite então copulou com Érebo para produzir Éter (o ar superior translúcido) e o Dia (a claridade do mundo).

Gaia, sozinha, deu à luz Urano (o céu), “para que ele pudesse envolvê-la e cobri-la completamente e ser uma morada segura para os deuses abençoados para sempre”, e depois as Montanhas e Pontos (o mar). Ela copulou com Urano para produzir as primeiras divindades: doze poderosos titãs (seis machos e seis fêmeas); três ciclopes, chamados Brontes (“trovão”), Estéropes (“raio”) e Arges (“brilhante”); e três monstros com cem mãos cada um, os hecatonquiros, chamados Coto, Briaréu e Gige. Urano ficou horrorizado com seus filhos e os encerrou nas entranhas do mundo, mas por vingança Gaia persuadiu o mais novo dos titãs, Crono, a castrar seu pai e tomar o poder.

O sangue do ferimento de Urano gerou gigantes, ninfas e as fúrias, ao passo que seus genitais cortados caíram no mar e viraram espuma branca, da qual nasceu Afrodite, a deusa do desejo e da sexualidade.

Os titãs povoaram o mundo com semideuses copulando com ninfas ou entre si: os filhos de Hipérion e de sua irmã Téia, por exemplo, eram Hélio (o sol), Selene (a lua) e Io (a alvorada). Outro titã, Jápeto, casou-se com a oceânide Climene, que produziu quatro filhos, dos quais os mais famosos foram Prometeu (“previsão”; ver pp. 130-1), e Atlas, que, depois da derrota dos titãs, foi condenado por Zeus a sustentar os céus na extremidade oeste do mundo (ver p. 149): o Atlântico tem seu nome inspirado nele. Seus irmãos eram Menécio e Epimeteu (“reflexão tardia”), marido de Pandora (ver p. 131). Ingênuo e impetuoso, Epimeteu era a antítese de Prometeu.

Crono teve vários filhos com Réia, mas temia ser destronado por eles, e engoliu todos assim que nasceram. No entanto, quando Zeus nasceu, Réia enganou seu marido vestindo uma pedra como um bebê, a qual ele engoliu em vez da verdadeira criança. Escondido de seu pai, Zeus cresceu e planejou sua vingança. Ele foi vitorioso em uma grande batalha contra os titãs, a Titanomaquia, depois de fortalecer bastante sua posição com um estratagema.

Métis, filha do titã Oceano, serviu uma bebida a Crono que o fez regurgitar irmãos e irmãs (Posêidon, Hades, Hera, Deméter e Héstia) de Zeus, os quais juntaram forças com esse deus. Ele foi apoiado pelos ciclopes e pelos hecatonquiros, a quem Crono mantinha aprisionados mas Zeus havia libertado.

Após a queda dos titãs, Zeus foi desafiado por gigantes monstruosos que haviam emergido do sangue de Urano. Na Batalha dos Gigantes que se seguiu, a Gigantomaquia, Zeus guiou os deuses para a vitória e foi alçado a controlador supremo dos céus e da terra. Ele declarou que o Olimpo, a montanha mais alta do mundo, seria a morada dos deuses e deusas vitoriosos.

HESÍODO, CAMPONÊS E POETA

Hesíodo era agricultor, rapsode (recitador profissional de poesia) e escritor abalizado de ética e teologia. Viveu em Ascra, na Beócia, em c. 700 a.C. Duas de suas obras poéticas importantes, a *Teogonia* e *Os trabalhos e os dias*, sobreviveram na íntegra, ao passo que de várias outras só se conhecem fragmentos ou títulos. A *Teogonia* é de fato um sumário e uma releitura hábil de mitos predominantes sobre as origens do mundo e dos deuses que o governavam. *Os trabalhos e os dias*, por outro lado, tem conteúdo mais prático e é largamente considerado um relato do ano agrícola. Na primeira parte, porém, Hesíodo aconselha seu irmão Perses a pautar sua vida pelas regras da justiça, contando-lhe vários mitos a título de ilustração.

AS ORIGENS DA HUMANIDADE

Prometeu, Pandora, Deucalião, Pirra



Vasilha figurativa preta de Lacônia, no Peloponeso, representando o tormento imposto por Zeus a Prometeu, preso em uma árvore (mais freqüentemente um rochedo) enquanto uma águia bica seu fígado (ver quadro na p. oposta). Seu irmão, o titã Atlas, observa a cena.

NASCIDO DA TERRA

Os atenienses tinham seu próprio mito de um homem nascido do solo. O deus Hefaiсто tentou violar Atena e, ao ser rechaçado, ejaculou em sua coxa. Ela limpou o sêmen com um pedaço de lã e, com asco, atirou-o ao chão. Desse pedaço de lã nasceu Erictônio, futuro rei de Atenas, que geralmente era representado em parte como serpente, devido à sua ligação com a terra.

Os tebanos contavam como Cadmo, fundador de Tebas, matou uma grande serpente no local da futura cidade. Ele pegou os dentes da serpente e semeou-os no chão, e deles surgiram homens armados que lutaram entre si e se mataram até restarem apenas cinco. Eram chamados de Espartoi ("homens semeados"), dos quais descendiam as famílias nobres de Tebas.

A mitologia grega não oferece nenhum relato das origens da raça humana, atribuindo a criação das primeiras pessoas à terra (Gaia), aos titãs ou aos olímpicos. A idéia do nascimento da própria terra — autoctonia — é encontrada com freqüência. Segundo um mito, o primeiro homem foi Pelasgo, que surgiu do solo de Arcádia, no Peloponeso, e fundou a raça dos pelásgicos, antigo povo não grego cujos descendentes ainda podiam ser encontrados em algumas aldeias até o fim do século V a.C.

Outro mito conta como Zeus enviou uma grande inundação para destruir a humanidade como punição pelos crimes do titã Prometeu (ver quadro na p. oposta). Deucalião, filho de Prometeu, e sua mulher, Pirra, filha de Epimeteu e Pandora, foram advertidos pelo titã e construíram uma arca na qual sobreviveram ao dilúvio. Quando as águas baixaram, Deucalião e Pirra foram a Delfos para orar pela titã Têmis, que em alguns relatos é apontada como mãe de Prometeu. Ela disse-lhes para atirarem por cima dos ombros os ossos do ser do qual ambos descendiam.

A princípio desorientado, o casal logo percebeu que Têmis devia estar se referindo a Gaia, a terra, cujos ossos eram as pedras no chão. À medida que cada pedra atirada por eles caía, transformava-se em um ser humano: aquelas atiradas por Deucalião viraram homens, e as atiradas por Pirra tornaram-se mulheres. Assim, a raça humana foi recriada do solo. Em Atenas, dizem que Deucalião fundou um templo em honra de Zeus, cuja ira agora fora aplacada. Em uma variante mais simples desse mito, após a inundação o par fez um sacrifício para Zeus, que foi apaziguado e prometeu conceder um desejo a Deucalião. Ele pediu a recriação da humanidade.

Os gregos viam Deucalião como o antepassado de sua nação, o primeiro rei e o fundador de numerosas cidades e templos. O desenvolvimento subse-

qüente da humanidade era explicado no mito das eras, ou raças, do homem, sendo a versão mais conhecida aquela contada por Hesíodo em *Os trabalhos e os dias*. Na época de Crono, escreveu Hesíodo, os deuses fizeram os primeiros homens, a Raça de Ouro, que não sofria envelhecimento, enfermidades ou fadiga, porque a terra lhes dava frutos sem exigir trabalho algum. Todos eles morreram — não se sabe a razão — como se adormecessem, mas continuaram existindo como espíritos sagrados que protegiam os humanos. Zeus e os olímpicos então criaram uma Raça de Prata, que levou um século para amadurecer, era arrogante e violenta e não reverenciava os deuses. Zeus encerrou-os no subsolo, onde também continuaram existindo como espíritos.

Zeus também criou as três últimas raças. A terceira, a Raça de Bronze, descobriu metais e deu alguns passos no sentido de formar uma civilização, mas acabou se auto-extinguindo e foi vergonhosamente para o inferno. A seguir, veio a Raça dos Heróis (segundo Hesíodo, mas nem todos os relatos a incluem), nascida de mães humanas e pais divinos. Eram corajosos mortais de força sobre-humana que, após a morte, iam para as ilhas dos Abençoados. A quinta era a Raça de Ferro, a humanidade moderna, para a qual o bem e o mal sempre estavam misturados, e fazia-se necessário enfrentar trabalhos penosos. Essa raça acabaria, disse Hesíodo, quando as crianças nascessem cinzentas e os homens desonrassem seus pais, destruíssem cidades e louvassem os maus.

Prometeu e Pandora

Os mitos de Prometeu e Pandora ajudavam a explicar os sofrimentos que afligem a humanidade. A história de Pandora, criada após o homem e fonte de muitos infortúnios humanos, servia para os gregos justificar a posição inferior das mulheres na sociedade.

Embora não tenha se unido aos titãs na oposição a Zeus (ver p. 129), Prometeu ainda se ressentia com a derrota de sua raça e buscava desforra encorajando homens, que haviam sido tratados como iguais nos tempos de Crono, mas agora eram considerados inferiores aos deuses. (Em um relato, o próprio Prometeu criou o primeiro homem, Fenon, com argila e água.)

Zeus ficou furioso com a maneira com que Prometeu protegia a nova raça, e por vingança retirou o fogo dos humanos, que eram forçados a viver sem calor nem luz. Mas Prometeu veio em auxílio deles e



A criação de Pandora é representada neste vaso da Ática do século V. Ele mostra (da esquerda para a direita) Zeus, Hermes, Hefaios e Pandora.

roubou uma chama da fornalha do deus Hefaios, escondida em um talo de funcho.

Zeus pediu então ao deus Hefaios para fazer a primeira mulher, Pandora, com terra. Após Atena e as outras deusas a enfeitarem com beleza, elegância e fascinação, e Hermes ensiná-la a enganar, ela foi enviada com um jarro (“a caixa de Pandora”) como presente para Epimeteu, irmão de Prometeu. Ele apresentou-a à sociedade, após o que ela abriu a caixa e soltou seu conteúdo: mal e doença. Somente a esperança permaneceu dentro.

Tendo assim punido os humanos, Zeus atacou Prometeu, prendendo-o em uma rocha e mandando uma águia bicar seu fígado. Toda vez que a ave dilacerava o órgão, este crescia de novo e a tortura do titã recomeçava (ver ilustração na p. oposta). A agonia de Prometeu durou milhares de anos, até que ele foi libertado por Hércules.

ZEUS

Rei dos deuses



Estátua de bronze maior do que a escala natural, quase que certamente de Zeus, datada de c. 450 a.C. O deus originalmente teria manejado um raio.

HERA

Hera, irmã e esposa de Zeus, era figura importante por si mesma no panteão grego, embora haja poucas histórias de seus feitos que não sejam ligadas a seu turbulento casamento com Zeus. Havia vários templos importantes para Hera, a qual era particularmente associada à fertilidade e à santidade do matrimônio. O mais famoso era o Heraion, em Argos, no Peloponeso.

Zeus chegou ao poder por uma combinação de violência e trapaças (ver p. 129). Mas, uma vez estabelecido, seu domínio foi permanente e inalterável. Ele tomou os céus como seu domínio particular (seu nome parece derivar de uma antiga raiz que significa céu, sugerindo que originalmente era um deus celestial), ao passo que seus irmãos Posêidon e Hades se tornaram respectivamente senhores do mar e do inferno. Em um relato, essa divisão de reinos foi feita tirando a sorte, mas a supremacia de Zeus nunca foi posta em dúvida. Ele casou-se e então engoliu Métis (“inteligência sagaz”), que o havia ajudado a derrotar Crono, e, com Métis dentro dele, não podia ser enganado ou manipulado da mesma forma que enganara e manipulara para chegar ao poder.

Em seguida, Zeus desposou Têmis (“justiça”), a deusa da ordem fixa, e com ela produziu as Sinas, as estações, boa ordem, justiça e paz. Por fim, casou-se com Hera, sua irmã, e sua prole consistiu em Ares (o deus da guerra), Hebe (“juventude”), Eileítia (a deusa do parto) e, em alguns relatos, Hefaiostos (o deus artífice). Zeus gerou as divindades restantes da ordem olímpica, com exceção de Afrodite, por meio de várias outras ligações. Há muitos mitos sobre os relacionamentos de Zeus com mulheres (e homens) humanas e divinas, muitos dos quais têm como pano de fundo seu tempestuoso relacionamento com Hera (ver texto lateral na p. oposta). De fato, bem poucas histórias sobre Zeus e Hera não são diretamente relacionadas a seu turbulento casamento, o qual é uma das principais fontes de conflito na mitologia grega. Tipicamente, a deusa é descrita como uma figura amarga, constantemente atormentando os objetos e filhos das ligações adúlteras de Zeus, quase sem exceção. A perseguição, porém, não se dava sempre da mesma forma. Em um mito, Zeus fica tão furioso com Hera que prende uma bigorna em cada um de seus tornozelos e pendura a deusa no monte Olimpo. Homero freqüentemente descreve com ironia o conflito de Hera com Zeus. Apesar dos casos extraconjugais de Zeus e da inevitável raiva ciumenta de Hera, seu chamado Casamento Sagrado simbolizava a importância do vínculo conjugal na cultura grega.

Zeus era o poder supremo no Olimpo. Ele presidia o conselho dos deuses, e sua autoridade e planejamento estabeleciam o curso de todas as coisas. Uma das sete maravilhas do mundo antigo era a magnífica escultura de Zeus em ouro, marfim e mármore em Olímpia (ver p. 125). Com 13 metros de altura, a estátua era a personificação do poder extraordinário do deus. No mundo humano, acreditava-se que Zeus garantia o poder de reis e a autoridade das leis de uma cidade. Ele também era o guardião da ordem social, e suas muitas manifestações incluem Zeus Xenios (defensor de “amizade hospitaleira”, as relações sociais corteses entre famílias e cidades), Zeus Hikesios (protetor dos que buscam abrigo) e Zeus Horkios (protetor da santidade dos juramentos). Os símbolos do poder de Zeus eram o trovão e o raio, conforme apropriado para o deus dos céus, e a águia, rainha das aves. Ele era freqüentemente representado segurando um cetro, signo de poder real, ou um raio.

Cleanto (c. 330 a.C.-c. 232 a.C.), que a partir de 363 a.C. encabeçou a corrente estoíca da filosofia, via Zeus de uma forma mais abstrata, considerando-o como o éter essencial do universo vivo. Em sua obra mais notável, o *Hino a Zeus*, Cleanto aclama o deus como “mestre do universo”. O filósofo continua: “Nada na terra nem nos céus, nem no mar, é produzido sem você”.

AS UNIÕES DE ZEUS

Consortes humanos e divinos

Os mitos gregos creditam a Zeus uma série de relacionamentos com consortes divinos e humanos. Às vezes, por razões práticas ou para evitar a interferência de sua ciumentá esposa Hera, ele era obrigado a assumir uma forma diferente, tal como a de uma fera, para abordar o objeto de seu desejo. De qualquer modo, não podia aparecer diante de mortais em todo o seu divino esplendor, porque a visão era tão avassaladora que significava morte instantânea — a sina que se abateu sobre Sêmele. As ligações mais famosas de Zeus estão relacionadas abaixo e continuam na página 135: os três primeiros consortes eram divinos e os outros, humanos (ver também tabela na p. 134).

Métis

Zeus casou-se com a titã Métis, imediatamente após sua ascensão ao poder, e engravidou-a. Gaia e Urano haviam profetizado que Métis estava destinada a produzir uma prole notável: uma deusa, Atena, que igualaria Zeus em sabedoria, e um filho, que iria tornar-se rei de deuses e homens. Para impedir os nascimentos, Zeus engoliu Métis. Embora o filho nunca tenha sido concebido, Atena nasceu, completamente armada, da cabeça de seu pai.

Leto

Filha dos titãs Ceo e Febe, Leto copulou com Zeus e concebeu gêmeos divinos, Ártemis e Apolo. Ártemis nasceu em Ortigia, mas Leto foi forçada a viajar pelo mundo, varada de dor, à procura de um lugar para parir Apolo. A ciumenta Hera impediu sua filha Eileitia, deusa do parto, de acudir Leto em sua aflição. Eileitia só teve permissão de ajudar no parto quando o povo de Delos, uma ilha no Egeu, concordou em permitir o nascimento de Apolo em seu solo: daí em diante, Delos tornou-se um dos principais centros de adoração de Apolo (ver p. 138).



GANIMEDES

Nem todos os consortes de Zeus eram do sexo feminino. Eles incluíam Ganimedes, filho do rei Tróis de Tróia e famoso por sua beleza. Zeus ficou obcecado com o jovem e resolveu raptá-lo. Então enviou uma águia para arrancar Ganimedes da planície troiana e levá-lo para o monte Olimpo, onde ele se tornou o copeiro dos deuses. Em outra versão do mito, Zeus transforma-se em águia e apanha Ganimedes. A estatueta de terracota acima, de c. 450 a.C., proveniente de Olímpia, mostra Zeus carregando o jovem.



A deusa Atena brota, completamente armada, da cabeça de Zeus. Em alguns relatos, o deus ferreiro Hefaiostos ajudou o nascimento abrindo a cabeça do deus com uma machadada. Painel de uma ânfora atica figurativa preta de c. 540 a.C.

Os consortes e os filhos de Zeus

Nesta tabela, os consortes de Zeus estão em **negrito** e seus filhos, em *italico*.

CONSORTES DIVINOS

Hera, esposa e irmã de Zeus.
Ares, deus da guerra, que copulou com Afrodite e apoiou Tróia contra os gregos (ver p. 158).
Hebe, deusa da juventude, copeira dos deuses e esposa celestial de Hércules.
Eileitia, deusa do parto; Hera ordenou que ela tentasse evitar o nascimento dos filhos de Zeus com outras consortes.

Métis, filha de Oceano e Tétis (ver p. 133).

Athena, deusa da sabedoria e dos heróis, nasceu, totalmente formada e armada, da cabeça de Zeus.

Têmis, deusa da terra e titã, filha de Urano e Gaia.

As Horas (Estações), *Moiras* (Parcas), *Eunômia* ("ordem"), *Dice* ("justiça") e *Irene* ("paz"): divindades que governavam destinos humanos e divinos. As Parcas eram três mulheres: *Cloto*, que segurava e puxava o fio da vida; *Láquesis*, que o media; e *Átropos*, que o cortava. Dizia-se que eram filhas da Noite.

Eurínome, ninfa marítima, mulher com rabo de peixe.
Três Graças, auxiliares divinas de Afrodite: *Aglaia* ("inteligência"), *Talia* ("beleza") e *Eufrosina* ("alegria").

Deméter, deusa das colheitas e da terra, e irmã de Zeus.
Originalmente era uma pré-divindade grega (ver p. 142).
Perséfone, arrastada por Hades para ser rainha do inferno.



Hera, totalmente armada. Esta imagem da deusa é extraída de uma ânfora.

Mnemósine ("memória"), titã, filha de Urano e Gaia.
As Musas, nove divindades das artes, da história e da astronomia.

Leto, titã (ver p. 133).
Apolo, grande deus da profecia, da música, da arte de manejar o arco e da medicina.
Ártemis, deusa dos caçadores, da floresta e dos animais selvagens; também da virgindade, do parto e das doenças femininas.

Maia (ver na p. oposta), filha do titã Atlas.
Hermes, mensageiro dos deuses.

Tétis, ninfa marítima. Como foi profetizado que ela teria um filho maior que o pai, Zeus a entregou a Peleu, rei da Tessália, com quem teve o herói Aquiles (ver p. 158).

CONSORTES HUMANOS

Io, filha de Ínaco, primeiro rei de Argos (ver p. 165).

Épafos, soberano do Egito e da África.

Europa, princesa fenícia (ver texto lateral na p. oposta).
Minos, dono do monstruoso Minotauro e do Labirinto (ver pp. 150-51).
Radamanto, que, como Minos, tornou-se juiz dos mortos no inferno.

Sêmele, filha de Cadmo, fundador de Tebas (ver p. 135).
Dioniso, olímpico (ver p. 140).

Dânae, princesa de Argos (ver p. 135).
Perseu, o herói que matou a górgona Medusa e salvou Andrômeda de ser comida por um monstro marítimo (ver p. 156).

Leda, princesa de Esparta (ver p. ao lado).
Castor e Pólux, gêmeos semidivinos. Eram conhecidos como os Dióscuros, em grego *Dios kourou* ("filhos de Zeus").
Helena, cuja fuga com Páris causou a guerra de Tróia.
Clitemnestra, esposa e assassina de Agamenon, rei de Argos, que liderou os gregos contra Tróia.

Antíope, princesa tebana a quem Zeus abordou depois de tomar a forma de um sátiro.
Zeto e Anfion, soberanos conjuntos de Tebas que construíram suas muralhas.

Alcmena, rainha de Tirinto (ver p. 135).
Hércules ("glória de Hera"), o maior herói grego (ver p. 148), perseguido por Hera.

Ganimedes, belo jovem troiano (ver p. 133).

Maia

Era filha do titã Atlas (ver p. 129). Integrava também as Plêiades — sete ninfas que Zeus posteriormente transformou em estrelas — e vivia em uma caverna escondida, o que permitia a Zeus consumir seu desejo sem atrair a atenção de Hera. Nada mais se sabe a respeito de Maia, a não ser que ela deu à luz o deus Hermes.

Alcmena

Esposa (ver ilustração abaixo, à direita) de Anfitrião, rei de Tirinto que, como ela, era descendente do herói Perseu. Quando Anfitrião foi para a guerra, Zeus visitou Alcmena na forma de seu marido um dia antes de ele retornar. O deus triplicou a duração da noite para estender seu prazer, e quando Anfitrião voltou ficou desapontado com a falta de ardor sexual da esposa, ao passo que ela ficou surpresa ao ver que o marido aparentemente tinha esquecido os prazeres da noite anterior. O casal acabou sabendo a verdade por meio do profeta cego e andrógino Tírsias.

Alcmena teve filhos gêmeos. O mais velho, de Zeus, era Hércules, o maior de todos os heróis. O mais novo, de Anfitrião, era Íficles, cujo filho Iolau ajudou Hércules a matar a Hidra de Lerna (ver p. 149).

Dânae

Acrísio, rei de Argos, soube por um oráculo que um filho de sua filha Dânae o mataria, então a prendeu em uma torre ou em um quarto na casa dele. Zeus, em forma de chuva de ouro, entrou no recinto e copulou com ela. Como resultado, ela concebeu e deu à luz Perseu, a quem manteve escondido de Acrísio no quarto. Após quatro anos, o rei descobriu a verdade e encerrou a filha e o neto em uma caixa, que atirou ao mar. Mas Dânae e Perseu foram arrastados para a praia e, depois de muitas aventuras (ver p. 156), retornaram a Argos. Certo dia, enquanto participava de jogos, Perseu arremessou um disco que atingiu e matou Acrísio, cumprindo assim a profecia do oráculo.

Leda

Era casada com Tíndaro, rei de Esparta. Zeus a procurou na forma de um cisne, e ela produziu dois filhos a partir de dois ovos. De um surgiu Polídeuces (mais conhecido pela versão latina de seu nome, Pólux) e Helena, e do outro Castor e Clitemnestra. Castor e Pólux, que são raramente separados nos mitos que os envolvem, viajaram com Jasão como parte da tripulação do *Argo* em busca do Velo de Ouro (ver p. 154). Clitemnestra casou-se com o rei Agamenon de Argos, e Helena com o irmão de Agamenon, o rei Menelau de Esparta. As irmãs desempenham um papel importante na história da Guerra de Tróia e em seu resultado: a fuga de Helena com o príncipe troiano Páris precipitou a guerra (ver p. 157), e Clitemnestra foi responsável pela morte do marido em seu retorno triunfante do conflito (ver p. 161).

Sêmele

Zeus, disfarçado de mortal, teve um caso com Sêmele, filha de Cadmo, fundador de Tebas. Hera, movida por ciúme, disfarçou-se de velha e persuadiu Sêmele a pedir a seu amante que se mostrasse em toda a sua glória. Zeus concordou relutantemente com o pedido de Sêmele, ciente de que sua aparição em plena magnificência, montado em seu carro de guerra celestial em meio a grandes raios e trovões, seria demais para qualquer mortal suportar. A desafortunada Sêmele ardeu até virar cinza. Zeus, porém, salvou das cinzas seu filho ainda não nascido, Dioniso (ver p. 140).

EUROPA E O TOURO

O mito da ligação de Zeus com Europa, a linda filha do rei Agenor ou, em algumas versões, do rei Fênix da Fenícia, era quase certamente de origem cretense, assim como sugerem sua localização (Creta) e a ligação com a história do rei Minos.

Certo dia, Zeus assumiu a forma de um touro branco para abordar Europa enquanto ela colhia flores com suas amigas num prado perto do mar. A mansidão e a beleza da fera venceram seu temor, e ela ficou tentada a sentar em seu dorso. Ele saiu vagando pela praia, repentinamente mergulhou na água e partiu nadando, carregando a indefesa Europa. Eles foram parar numa praia perto de Gortina, em Creta, onde Zeus se transformou em uma águia e copulou com a garota raptada. Mais tarde ela se casou com um rei cretense, Astério, que adotou os filhos de sua união com Zeus: Minos, Radamanto e, em algumas versões, Sarpédon.

Nesse interim, os irmãos de Europa haviam sido mandados inutilmente à procura dela. Um deles, Cadmo, acabou parando na Beócia, no continente grego, e tornou-se o primeiro rei de Tebas (ver p. 130).

O vaso abaixo, pintado por Pítou em c. 330 a.C., representa Alcmena, amante involuntária de Zeus, prestes a ser sacrificada em uma pira pelo ciumento Anfitrião, em uma versão do mito pelo dramaturgo Eurípides. O fogo é apagado no último minuto pela intervenção das deusas olímpicas.



ATENA

A deusa virgem



Estátua de mármore de c. 350 a.C. retratando Atena como a promotora da paz. A deusa usa seu elmo e sua égide ou peitoral (a cabeça da górgona Medusa), mas, por outro lado, está desarmada.

Moeda de prata de quatro dracmas de Atenas, mostrando uma coruja, símbolo da sabedoria de Atena, e as letras "ΑΘΕ" (ATHE), uma abreviação de Atena e Athenai (Atenas).



Uma das deusas mais poderosas do panteão grego era Atena, cujo nascimento, saindo totalmente armada da cabeça de Zeus, inspirou a representação comum dela usando uma armadura composta por elmo, lança e escudo. Também era usualmente descrita usando sua égide, uma espécie de peitoral ou túnica protetora que ela enfeitava com a cabeça da górgona Medusa, oferecida a ela pelo herói Perseu (ver p. 156). Como figura militar e grande consultora, Atena era reverenciada por reis e muitas vezes associada à fundação da acrópole de uma cidade ou praça-forte, onde geralmente se situava o palácio real. Era ainda a protetora dos heróis. No mito, Odisseu era seu favorito, já que suas habilidades de malícia, sábio aconselhamento e sagacidade se aproximavam de suas próprias qualidades. Com a ajuda dela, ele projetou o cavalo de madeira por meio do qual Tróia foi tomada. A deusa também ajudava Hércules e Perseu em suas aventuras.

Atena era reverenciada como defensora das cidades, especialmente de Atenas, da qual era padroeira e que constituía o centro de seu culto. Segundo o mito, ela e Posêidon disputavam o apoio da cidade e de Ática, a região ao redor. Os atenienses sugeriram que cada um dos dois olímpicos inventasse um dom prático para Atenas: a melhor invenção seria recompensada com o apadrinhamento da cidade. Posêidon atingiu a Acrópole com seu tridente, e uma fonte de água salgada imediatamente jorrou no local onde ela fora atingida (em outro relato seu golpe produziu o primeiro cavalo). Atena então tocou a Acrópole com sua lança e produziu a oliveira, uma fonte de óleo para iluminação, culinária e perfume. Encantados com a invenção de Atena, os atenienses (ou, em algumas versões, seu primeiro rei, Cécrope) a escolheram como sua padroeira. Para acalmar Posêidon, que em sua ira por perder a competição havia inundado a planície ao redor da cidade, eles concordaram que ele também seria venerado em Atenas. Em épocas clássicas, a oliveira sagrada e a suposta marca do tridente de Posêidon ainda eram mostradas aos visitantes na Acrópole.

Como seu nascimento incomum pode sugerir, Atena era particularmente associada a atividades cerebrais: ela rivalizava com seu pai, Zeus, em sabedoria e puxou à mãe, Métis, ao possuir "inteligência sagaz". Um de seus símbolos era a coruja, a mais sábia das aves. Como Hefáistos, era protetora de ofícios especializados, como, por exemplo, a construção de embarcações marítimas e de carros de guerra, e também de atividades tradicionalmente femininas como fiar e tecer. (Não obstante sua associação com essas habilidades próprias de uma esposa, Atena era uma deusa virgem e solteira.) Creditava-se ainda a ela a invenção do torno de cerâmica, dos primeiros vasos e da flauta. Adorava o som do instrumento, o qual dizem ter sido inspirado pelas vozes queixosas das outras górgonas após a morte de Medusa, embora outro relato alegasse que a flauta imitava o lúgubre ruído sibilante feito por Medusa enquanto sua garganta era cortada. Mas, certo dia, Atena viu de relance seu reflexo enquanto tocava o instrumento e atirou-o por desgosto ao avistar seus traços distorcidos. Ela rogou uma maldição a quem apanhasse a flauta; essa maldição recaiu no sátiro Mársias (ver p. 138).

Atena era constantemente mencionada pelos títulos de culto de Palas (uma palavra que provavelmente significa "garota", uma referência à sua virgindade) e Tritogenéia ("nascida de Tritão", um rio em Creta perto de seu suposto local de nascimento), e era conhecida como *glaukopsis* ("de olhos acinzentados"). Dos muitos cultos de Atena, o festival da Grande Panatenéias, em Atenas, era o mais celebrado (ver p. 126). Durante esse evento, os atenienses presentavam sua estátua no Partenon com uma túnica sagrada (*peplos*).

POSÊIDON

Deus do mar

Posêidon, irmão de Zeus, é um deus extraordinário e violento, associado a muitas forças elementares da natureza. Ele rege o mar, particularmente suas tempestades e intempéries violentas. Em geral porta um cetro de três dentes, o tridente, que parece o arpão de um pescador. Posêidon é também a divindade que rege os terremotos e muitas vezes é mencionado pelo título de culto Enosichthon (“sacudidor de terra”). Ele podia partir a terra e as montanhas com um golpe de seu tridente, conforme fez quando os olímpicos lutavam com os gigantes (ver p. 129). Em representações artísticas, lembra muito Zeus em aparência e postura, exceto que porta seu tridente em vez de um raio.

A competição por Atenas (ver na p. ao lado) foi um dos vários mitos que descrevem Posêidon em oposição a Atena. Na história de Odisseu, Atena apoiava o herói guerreiro, mas o deus compeliu-o a errar pelos mares. Outro mito conta como Posêidon tomou a forma de um cavalo (em alguns relatos era um pássaro) para copular com a górgona Medusa em um templo dedicado a Atena. Dizem que a deusa ficou tão furiosa com esse ato sacrílego que transformou o cabelo de Medusa em serpentes. Quando o herói Perseu cortou a cabeça de Medusa (ver p. 156), os filhos da união dela com Posêidon — o cavalo alado Pégaso e um filho chamado Crisaor — brotaram de seu sangue. Por meio de Crisaor, Posêidon era antepassado de alguns dos monstros mais famosos do mito grego: a Equídna e seus filhos Cérbero, Quimera, Hidra e Esfinge (ver p. 147); e o leão da Neméia (ver p. 149).

A turbulenta vida amorosa de Posêidon produziu uma série de outros monstros, criaturas marítimas e divindades marinhas. Ele casou-se com a ninfa marítima Anfitrite — que era uma oceânide ou nereida — e os dois tiveram um filho, Tritão, que era humano da cintura para cima e peixe da cintura para baixo. (Tritão era representado por uma concha do mar.) No entanto, como Zeus, Posêidon gerou a maioria de sua prole por atos de infidelidade. Com Gaia gerou Anteu, um gigante que Hércules combateu e matou, e Caribde, monstro marítimo que provocava turbilhões três vezes por dia e era um perigo para os navios. Quando Posêidon começou a cortejar Cila, uma bela ninfa, a ciumenta Anfitrite atirou plantas mágicas na água onde se banhava e Cila transformou-se em um monstro com cabeça de cão que, como Caribde, se tornou um perigo para os marinheiros de passagem.

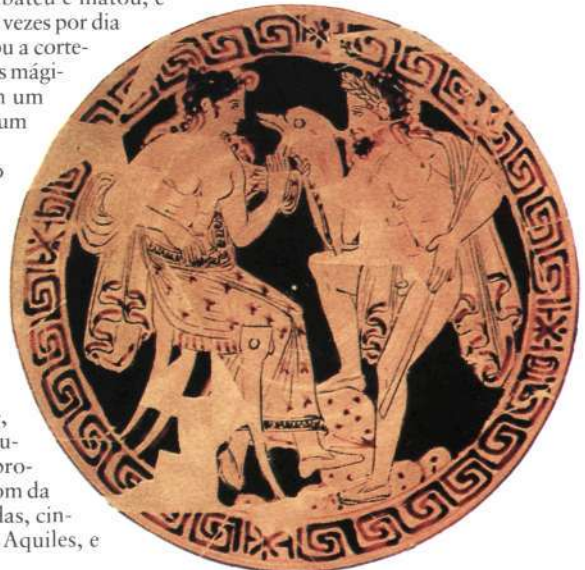
Os símbolos de Posêidon incluem o tridente, o touro (possivelmente representando sua agressividade) e o cavalo (dizem que ele criou o primeiro cavalo para os atenienses e era conhecido pelo título de culto de Domador de Cavalos). O deus era reverenciado em muitos templos, dos quais o mais preservado ocupa um belo sítio no alto de um penhasco com vista para o mar no cabo Sounion, ao sul de Ática.

Havia muitas divindades da água além de Posêidon. Pontos (o Mar) foi produzido por Gaia no estágio mais inicial da criação. Dois titãs, Oceano (um grande rio que, na crença dos gregos, circundava o mundo) e Têtis, produziram as oceânides ou ninfas marítimas. Pontos e Gaia produziram Nereu, o “velho homem do mar”, que tinha o dom da profecia. Nereu copulou com Dóris para gerar as nereidas, cinquenta ninfas marítimas que incluíam Têtis, a mãe de Aquiles, e Galatéia, que era amada pelo ciclope Polifemo.



Posêidon, com seu tridente e um peixe, pintado pelo artista Oltos, no fim do século VI, em um caneco de vinho figurativo vermelho.

Posêidon (do lado direito) e Anfitrite, extraídos de um fragmento de vaso. O golfinho representa Delfino, um dos seguidores de Posêidon.



APOLO

O deus esplêndido



Apolo, o protetor da música, tocando cítara, um tipo de lira, representado em um stamnos (jarro de vinho) figurativo vermelho, de c. século V a.C.

Segundo o mito, Apolo era filho de Leto e Zeus e irmão gêmeo da deusa Ártemis. Nasceu em Delos, local do festival mais importante em seu culto, e por isso muitas vezes é chamado de Apolo Deliano. O outro local de destaque da adoração de Apolo era Delfos (ver quadro abaixo). Sua avó era a titã Febe, e ele era freqüentemente mencionado pela forma masculina desta palavra, Febo (“fulgurante”). Mais tarde, passou a ser associado à luz e ao sol.

Apolo tinha uma das gamas mais amplas de atributos divinos. Era sobretudo representado como um belo jovem. Protetor da arte do manejo do arco-e-flecha, suas flechas traziam pragas e doenças aos humanos, mas paradoxalmente Apolo também era padroeiro da medicina e pai de Asclépio, o maior dos médicos míticos. Protetor da música e das artes, era freqüentemente representado com uma lira (ver ilustração à esquerda). Um mito conta como o sátiro Mársias apanhou a flauta que Atena havia amaldiçoado (ver p. 136) e ousou desafiar Apolo para uma competição musical. Como a maioria dos olímpicos, o deus detestava ver sua perícia desafiada, e quando Mársias perdeu a competição, Apolo o esfolou vivo pela insolência.

Apolo teve muitos amores, a maioria dos quais terminou em tragédia. Cassandra, filha do rei Príamo de Tróia, concordou em entregar-se a Apolo, que, em compensação, prometeu conceder-lhe o dom da profecia. Como ela não cumpriu o prometido, Apolo distorceu o tal dom, assegurando que nunca acreditasse nela.

Delfos, o centro do mundo

Segundo um mito, Zeus soltou duas águias de extremidades opostas da terra para descobrir o centro exato do mundo. Elas se encontraram em Delfos, que se tornou um dos locais religiosos mais importantes dos gregos e o foco da adoração de Apolo.

Zeus marcou o local em Delfos onde as águias se encontraram com uma grande pedra chamada *omphalos* (“umbigo”), a qual era guardada por uma monstruosa serpente, Píton. Apolo fundou seu santuário lá e matou Píton, ato pelo qual fez penitência em Tessália por nove anos antes de retornar a Delfos. O oráculo que fundou em Delfos era consultado por cidades e indivíduos, e suas profecias aparecem em mitos e na história. No templo do oráculo havia uma sacerdotisa, chamada Pítia (de Píton, daí também o epíteto “Pítico” comumen-

te encontrado para Apolo), que se sentava em um trípode para fazer profecias em resposta às perguntas dos visitantes. As respostas dela eram emitidas em um frenesi de delírios inspirados, transcritos por sacerdotes em verso ou prosa.

Os gregos acreditavam que essas profecias sempre se concretizavam, embora a princípio fossem muitas vezes mal compreendidas.

Delfos sediava os Jogos Píticos, um grande festival atlético cuja fundação era atribuída a Apolo e que era realizado em honra ao deus a cada quatro anos. Os jogos eram promovidos no terceiro ano da Olimpíada, o intervalo de quatro anos entre os festivais esportivos mais famosos que eram sediados em Olímpia em honra de Zeus.

O período entre os Jogos Píticos era chamado de Pitiade.



Consulta ao oráculo de Delfos. Têmis (“lei fixa”) senta-se no trípode (à esquerda). De um prato figurativo vermelho de c. 440 a.C.

ÁRTEMIS

Deusa casta dos caçadores

Ártemis tinha uma gama ampla de funções na mitologia grega, assim como seu irmão gêmeo Apolo. Como deusa virgem, protegia ferozmente a própria castidade e a de suas companheiras (ver quadro abaixo). Era deusa dos caçadores e muitas vezes corria na floresta com suas criadas. Embora matasse animais, também era a divina protetora de criaturas novas. Em contradição similar, como deusa do parto protegia mulheres nessa hora, mas também trazia morte e doenças às mulheres.

Da mesma forma que Apolo, Ártemis era representada com um arco. Usualmente, aparecia descrita como uma jovem em trajes de caça, ora com animais novos, ora portando chifres no formato de luas crescentes: era frequentemente associada à lua, assim como Apolo era associado ao sol. Muitos de seus numerosos cultos relacionavam-se a épocas de transição feminina como nascimento, puberdade e morte. Ao atingir a puberdade, garotas da nobreza ateniense passavam por ritos de iniciação artemisianos em Brauron, a alguns quilômetros de Atenas, onde eram chamadas de “ursas” — sendo a urso um símbolo da deusa.

IFIGÊNIA

Ártemis é associada ao sacrifício de Ifigênia em Áulida, onde a expedição grega contra Tróia estava se reunindo (ver p. 157). Agamenon, o líder grego, provocou a ira de Ártemis — fosse por matar um veado macho em um bosque sagrado da deusa, fosse por gabar-se de ser melhor caçador do que ela. A deusa furiosamente deteve os ventos e exigiu o sacrifício de Ifigênia, a filha virgem dele, antes que a esquadra pudesse partir. Agamenon concordou, mas (em uma versão) um veado entrou no lugar de Ifigênia no último instante. Ela foi enviada para Táurida a fim de se tornar sacerdotisa de Ártemis.

A ira de Ártemis

Ártemis, como Atena, era virgem e, se vista por mortais ou desafiada em seu propósito de castidade, partia para uma vingança feroz. Diversos mitos ilustram sua ira, dos quais estes se encontram entre os mais famosos.

Acteão, um caçador, perdeu-se na floresta e inadvertidamente encontrou Ártemis banhando-se em um lago. Ártemis sentiu-se ultrajada por ser vista nua e transformou Acteão em um veado. Ele foi perseguido e devorado por seus próprios cães de caça.

Calisto era uma das ninfas que serviam a Ártemis. Enquanto ela dormia sozinha, exausta após a caçada, Zeus a viu e estuprou-a. Calisto tentou esconder de Ártemis a perda de sua castidade, mas depois de alguns meses a deusa percebeu a gravidez da outra quando se banhavam. Com raiva, Ártemis exilou Calisto, expondo-a ao ciúme de Hera. Quando Calisto teve um filho, Arcas, Hera desco-

briu a transgressão de seu marido, Zeus, e, furiosa, transformou Calisto em urso. Ela então foi atingida por Arcas e transformada na constelação Ursa Maior.

Níobe, esposa de Anfião, rei de Tebas, era filha de Tântalo (ver p. 146) e neta do titã Atlas. Teve sete filhos e sete filhas (as nióbides) e gabou-se temerariamente de ser muito mais afortunada do que Leto, a mãe de Ártemis e Apolo, que tinha apenas dois filhos. Leto ficou com raiva e mandou seus filhos punirem Níobe. Ártemis matou as sete garotas e Apolo os sete meninos.

Órion, um grande caçador, tentou estuprar Ártemis. Ela produziu um escorpião de terra que matou Órion e seu cão. Posteriormente, Órion tornou-se uma constelação e seu cachorro tornou-se Sírio, estrela do Cão Maior.



Ártemis e seu irmão Apolo matam as nióbides. Desgostosa, sua mãe, Níobe, pediu a Zeus que a transformasse em uma estátua de mármore, que continuou vertendo lágrimas.

DIONISO

Deus do vinho e dos estados alterados



PENTEU

A história mais famosa de trágica oposição a Dioniso é a de Penteu, memoravelmente contada em *Bacchae* ("Bacantes"), de Eurípedes. Penteu, neto do rei Cadmo de Tebas, descobre que todas as mulheres haviam saído de casa para vagar em estado de enlevo pelas colinas. Elas estão seguindo um "Estranho do Leste", que alega trazer o novo culto de Dioniso. Penteu prende o forasteiro (que na verdade é Dioniso disfarçado), mas ele escapa facilmente. Penteu é possuído por Dioniso e, vestido de mulher, vai às colinas para espiar os delírios orgiásticos das bacantes. No entanto, elas o apanham e, em estado de frenesi e lideradas pela própria mãe dele, Agave, o dilaceram. O detalhe acima, de um recipiente para vinho figurativo vermelho de c. 490 a.C., descreve a morte de Penteu.

Quando as pessoas ficavam embriagadas, brincando ou em um estado de êxtase religioso, acreditava-se que estavam no reino do deus Dioniso, que regia a ilusão e os estados alterados. Com frequência ele aparecia disfarçado, por exemplo, de animal (geralmente um touro ou leão) ou de humano (homem ou mulher), o que às vezes dificultava reconhecê-lo e defini-lo. Embora tenha lutado na batalha contra os titãs (ver p. 129), Dioniso comumente é descrito como efeminado e ridículo. Ficou famosa a citação feita pelo dramaturgo Eurípedes, que o chamou de "extremamente gentil e extremamente terrível".

Também conhecido como Baco, Dioniso era o deus do vinho em todos os seus aspectos. O vinho sempre foi uma bebida sagrada na Grécia, e seu consumo era ritualizado: desempenhava um papel na maioria dos festivais religiosos e havia celebrações para marcar a colheita da uva e a abertura de novos tonéis, todas presididas por Dioniso. Ele era objeto de um culto místico que prometia aos iniciados uma vida após a morte regada a bebedeiras e farras constantes. Em uma história importante, o próprio deus passou por uma ressurreição, o que explica um de seus epítetos, "nascido duas vezes". Zeus e Perséfone tiveram um filho chamado Zagreu (outro nome para Dioniso). A ciumenta Hera instigou os titãs a devorar o bebê, mas seu coração foi salvo por Atena e retornou a Zeus. Dioniso foi então carregado por sua amante Sêmele, filha de Cadmo, rei de Tebas. Com a morte dela (ver p. 135), Zeus salvou a criança não nascida e costurou-a em sua própria coxa, de onde ele veio a nascer. Assim, Dioniso era o único deus do Olimpo que tinha ascendência parcialmente mortal. O local preciso de seu nascimento estava em discussão até a época de Homero, quando diferentes tradições apontavam o local em



Dioniso e os piratas (ver p. ao lado), pintados na base de uma vasilha. O deus, que havia feito vinhas crescerem no mastro, transformou os piratas em toninhas.

Dracônio, na ilha de Cós, em uma ilha de Ícaro, perto do rio Alfeu, em Elis, e em Tebas. Zeus confiou Dioniso, ainda bebê, aos cuidados das ninfas de Nisa, uma montanha de localização desconhecida, mas às vezes situada no Egito.

Embora um deus antigo, Dioniso era comumente descrito como um recém-chegado que circulava entre os humanos trazendo presentes, exigindo reconhecimento e punindo aqueles que não o aceitavam. Encontrou muita oposição nessas viagens, que com frequência são mencionadas como partindo “do leste”. Fugindo do rei da Trácia, em Licurgo, o deus pulou no mar para buscar refúgio com Tétis, ex-consorte de Zeus. Licurgo enlouqueceu e foi contido pelos apoiadores de Dioniso. Em Argos, as filhas de Proteu recusaram-se a aceitar o deus, que, por vingança, as enlouqueceu. Em Orcómeno, as filhas de Minias recusaram-se a reverenciar a nova divindade e ficaram em casa tecendo. Dioniso tomou a forma de uma garota para adverti-las a mudar de idéia, mas não adiantou: então ele também fez com que enlouquecessem. Em Atenas, na época do rei Pandião, Dioniso foi recebido por Icário e, agradecido, ofereceu vinho à cidade. Quando as pessoas sentiram os efeitos do presente e ficaram sabendo que haviam sido envenenadas, foram para cima de Icário e o mataram. A filha do rei, Erígone, achou seu cadáver e enforcou-se de desgosto. Então, uma peste atingiu Atenas e só cessou quando foi promovido um festival em honra dela e de Icário.

Uma das histórias mais vívidas conta como o deus foi capturado por piratas. Eles tentaram amarrá-lo, mas os nós se desfaziam sozinhos. Os piratas ainda se recusavam a soltá-lo, então ele os surpreendeu com uma série de feitos assombrosos. Fez um vinho delicioso correr em volta do navio e vinhas e hera crescerem por toda a embarcação; por fim, transformou-se em um leão feroz, diante do qual os marujos, aterrorizados, pularam no mar e foram transformados em toninhas (ver ilustração na p. ao lado).

Dioniso era retratado em arte tanto como um jovem quanto como um adulto barbado, muitas vezes com sátiros e mênades, suas seguidoras (ver quadro abaixo), e segurando uma taça de bebida em meio a alguma celebração.



Sátiros e mênades (ver quadro abaixo), seguidores de Dioniso, participam de um rito dionisíaco sob a influência do deus. Esta cena, apropriadamente, decora um cálice.

Sátiros, mênades e o teatro

Os míticos seguidores masculinos de Dioniso eram os sátiros, criaturas constituídas de um misto de homem e bode com cauda de cavalo. Suas seguidoras femininas, tanto no mito quanto na realidade, chamavam-se *bacantes* (“mulheres de Baco”) ou *mênades* (“mulheres loucas”).

Os sátiros eram viciados em vinho, orgias e luxúria, geralmente representados nus, em estado permanente de excitação sexual. Com frequência perseguiam as mênades, mas se satisfaziam consumando seu desejo com qualquer criatura e até com objetos inanimados. A peça satírica ateniense era uma comédia obscena, em geral



Jarro figurativo vermelho de c. 490 a.C. retratando atores se preparando para participar de uma peça satírica.

encenada após uma tragédia, com um coro de homens fantasiados de sátiros. Em Atenas, os dramas eram representados em dois festivais de Dioniso, o Grande Dionysia e o Lenaia. Seu culto envolvia particularmente uma liberação arrebatada produzida por dança, música e vinho, daí um dos nomes de Dioniso, *Lusios* (“liberador”).

As mênades usavam peles de fauno e guirlandas de hera. Todas carregavam um *tirso*, bastão enfeitado com terminação em forma de pinha, e reuniam-se em um grupo ritual para ir às montanhas, onde cantavam e dançavam até ficar exaustas em celebração ao deus. Dizia-se que as mênades estraçalhavam com as próprias mãos um animal sacrificatório e o comiam.

DEUSAS DA TERRA

Deméter e Perséfone



Restos de uma estátua de mármore pintado de Core (Perséfone), proveniente de Atenas (c. 510 a.C.). Ela está segurando uma maçã ou romã.

OS MISTÉRIOS ELEUSINOS

Os mistérios de Elêusis em Ática eram o culto mais famoso e amplamente celebrado no antigo mundo grego. Prometia-se a seus iniciados uma vida especial no inferno após a morte, e seus ritos foram mantidos em segredo com tanto êxito por centenas de anos que até hoje não se sabe por completo o que acontecia. Qualquer um, até mulheres e escravos, podia ser iniciado. O festival de iniciação mística era uma ocasião internacional, e todo ano, em setembro e outubro, declarava-se uma trégua de 55 dias em quaisquer guerras em andamento para permitir sua celebração. Grandes procissões iam de Atenas a Elêusis com cânticos e outras celebrações rituais. O festival de iniciação, com duração de dois dias, envolvia a encenação dramática de um mito de Deméter e Perséfone, uma revelação de objetos sagrados e a entoação de certas preces. Os iniciados jejuavam. Os motivos agrícolas da história de Deméter eram centrais para o culto.

Acreditava-se que a deusa Deméter (“Mãe dos Grãos” ou “Terra-Mãe”), filha de Crono e Réia e irmã de Zeus e Hades, protegia as colheitas e a abundância da terra. Seus cultos também têm relação com a fertilidade feminina, e ela é provavelmente relacionada à antiga Grande Mãe. Sua filha Perséfone, que muitas vezes é chamada simplesmente de Core (“donzela”), era considerada a rainha do inferno. Mãe e filha são geralmente representadas juntas.

As duas figuras são ligadas a um mito importante para os mistérios de Elêusis, o culto central de iniciação mística da sociedade grega. Certo dia, Perséfone estava colhendo flores em um prado com as oceânides, filhas de Oceano e Tétis, quando Hades a raptou com seu carro de guerra e a levou para o inferno. Ela gritou pedindo ajuda a Zeus, mas ele não conseguiu ouvi-la em seu templo distante, e apenas Hécate, a deusa da feitiçaria, e Hélio, o sol, escutaram seus gritos. Ao ouvir o eco da voz da filha no mar, Deméter arrancou os cabelos e, carregando tochas, vagou pela terra durante nove dias sem comer nem dormir. No décimo dia encontrou Hécate, que a enviou a Hélio. Ele contou-lhe o que havia acontecido e culpou Zeus, que dera permissão a Hades para tomar Perséfone como esposa. Tomada pela dor e furiosa, Deméter recusou-se a ficar no Olimpo e vagou pelo mundo dos humanos disfarçada de uma velha cretense chamada Doso.

Por fim, ela chegou a Elêusis, onde, instigado por suas filhas, o bondoso rei Celeu a contratou como ajudante de sua esposa Metaneira, que de pronto reconheceu a nobreza de Deméter e lhe ofereceu um lugar para sentar e algo para beber. A deusa disfarçada recusou, preferindo ficar em silêncio até que uma escrava de nome Iambe, filha de Pã e Eco, a fez rir com suas piadas e acalmou seu pesar. (Esta é a origem da poesia “iâmbica”, que se caracteriza por diatribes e sátira.) Metaneira pediu a Deméter para cuidar de seu filho, Demofon. A deusa furtivamente alimentava-o com ambrosia, a comida dos deuses, e toda noite o deitava no fogo para torná-lo imortal. Certa noite foi flagrada por Metaneira, que gritou de horror diante da visão de sua babá colocando a criança nas chamas. Deméter apressadamente o retirou dali e revelou ser uma deusa, dizendo raivosamente a Metaneira que Demofon agora morreria como qualquer outro mortal. Ela ordenou o estabelecimento dos mistérios eleusinos em sua própria honra e deixou seus anfitriões.

Quando o desgosto de Deméter por causa de Perséfone voltou, ela resolveu negar os grãos para a terra. Zeus e os outros deuses imploraram que ela deixasse as plantações crescerem, mas ela recusou-se, ameaçando manter a humanidade à míngua, a menos que visse sua filha novamente. Zeus cedeu e enviou Hermes para trazer Perséfone de volta do inferno. Hades concordou em deixar Perséfone retornar para sua mãe, mas persuadiu-a a comer algumas sementes de romã, que eram símbolo de um vínculo conjugal inquebrantável. Encantada de rever a filha, Deméter perguntou se ela havia comido qualquer coisa no inferno; em caso positivo, teria de voltar para sempre para Hades. Como ela havia comido as sementes de romã, parecia que Perséfone estava perdida, até que Zeus intercedeu. Perséfone, declarou ele, passaria dois terços de cada ano no Olimpo e retornaria para Hades no inverno.

Mãe e filha celebraram juntas e a fertilidade voltou à terra. Por insistência de Deméter, o filho de Celeu, Triptolemo (que às vezes é associado a Demofon), disseminou as artes da agricultura para todos os povos do mundo.

ARES E AFRODITE

Guerra, amor e sexo

Embora Ares, o deus da guerra, fosse reverenciado em todo o mundo grego, há pouquíssimos mitos sobre ele. Filho de Zeus e Hera, é geralmente representado como um guerreiro forte, até mesmo brutal, mas, com exceção de suas aparições no campo de batalha, é basicamente como amante de Afrodite, a grande deusa do amor e do desejo, que ele figura na mitologia grega. O nome de Afrodite significa “nascida da espuma”: acreditava-se que ela surgira da espuma do mar no local onde caíram os genitais cortados de Urano (ver p. 129). Foi trazida para Citera, em Chipre, onde suas assistentes, as Graças e as Estações, a embelezaram e ungiram. Era comumente chamada de “amante do riso” e associada a todos os aspectos da sexualidade, do casamento e da atração física. A deusa muitas vezes era representada nua e acompanhada por Eros, o deus alado do desejo.

Afrodite era casada com o deus artesão Hefaiostos (ver p. 145), mas também teve vários amantes. A história de seu relacionamento com Ares é narrada na *Odisseia*, de Homero. Hélio, o sol, viu Afrodite e Ares juntos e contou a Hefaiostos. O artesão produziu uma rede maravilhosa, fina como uma teia de aranha e forte como um diamante, e jogou-a sobre o casal na cama, prendendo-os em pleno ato de adultério. Hefaiostos triunfantemente convocou os deuses para testemunhar o escândalo, mas eles apenas riram; Hermes e Apolo brincaram que valia a pena passar a vergonha de ser pego por dormir com Afrodite. Ares foi libertado quando concordou em indenizar Hefaiostos. Os amantes deixaram o local, constrangidos.

Outro amor de Afrodite foi Adônis, lindo e jovem caçador. A deusa o advertia dos perigos da caça, mas ele continuava freqüentando os bosques e foi morto por um javali selvagem que o feriu na virilha. Canções rituais de lamentação por Adônis eram cantadas todo ano no festival ateniense de Tesmoforia.



OS FILHOS DE AFRODITE

Afrodite gerou muitos filhos em consequência de suas numerosas ligações. Alguns dos mais notáveis são:

ENEIAS, filho de Afrodite com um príncipe troiano, Anquises, a quem ela havia seduzido (e apavorado) quando ele era pastor nas colinas. Afrodite protegeu Enéias na batalha de Tróia; após a derrota de Tróia, ele escapou e fundou Roma (ver pp. 172-3).

EROS (“desejo”), o deus alado que freqüentemente aparece em imagens de Afrodite. Muitas vezes é mencionado como filho dela, mas para os gregos a identidade do pai dele era um problema famoso. Diziam às vezes que Ares era seu pai. Eros geralmente é representado com arco e flechas.

HERMAFRODITO, filho de Hermes e Afrodite. Era amado por Sálmacis, uma ninfa aquática. Tentou evitá-la, mas, quando mergulhou na nascente em que ela vivia, ela o abraçou até se fundirem. Quando estava morrendo, ele orou para que todos os que entrassem na nascente também adquirissem atributos masculinos e femininos: daí vem a palavra “hermafrodita”.

PRIAPO, deus rústico da fertilidade que protegia jardins e pomares. Era representado como um velho feio com um grande falo ereto. Há muitas histórias cômicas e obscenas sobre Priapo, cuja paternidade era às vezes atribuída a Hermes, Dioniso, Pã e Zeus.

Figura de terracota representando o nascimento de Afrodite, que é retratada surgindo das ondas, ladeada por conchas. A peça foi feita no fim do século I a.C. na Magna Graecia (“Grande Grécia”), as áreas gregas no sul da Itália.

LAR, FAMÍLIA E FOGO

Hermes, Héstia e Hefáistos

Hermes, com chapéu alado e sandálias, é representado como o transportador de almas para os infernos nesta placa de terracota do sul da Itália. Ele está entrando em um carro de guerra onde Afrodite, que gerou seu filho Hermafrodito (ver p. 143), aguarda. O veículo é puxado por Eros e Psiquê.



HERMES, O LADRÃO

O Hino a Hermes, de Homero, faz um relato espirituoso sobre o nascimento do deus. Filho de Zeus e Maia, filha, por sua vez, do titã Atlas, ele nasceu na alvorada. Ao meio-dia havia inventado a lira e aprendido a tocá-la. Como deus dos golpes de sorte, achou uma tartaruga na entrada da caverna onde nasceu. Ele havia estirado uma pele sobre o casco, feito cordas e um cavalete, e imediatamente começou a tocar um hino alegre e erótico para seus pais. Ao anoitecer desse mesmo primeiro dia, Hermes roubou o gado de Apolo, conduzindo-o para trás para confundir seu proprietário. (Ele fez até sapatos especiais para si mesmo para ajudar na travessura.)

Apolo alcançou-o e levou-o para ser punido por Zeus. Hermes primeiro mentiu e tentou usar sua idade como desculpa; então tocou sua lira de modo tão belo que Apolo concordou em aceitá-la como presente, retirando, em contrapartida, todas as queixas. Apolo e Hermes são muitas vezes associados como companheiros em mitos posteriores.

O deus Hermes e a deusa Héstia eram muitas vezes ligados como co-protetores do lar. Uma estátua de Hermes ficava perto da porta da casa, seu limite, e acreditava-se que trazia sorte (ele também regia os golpes de sorte e as descobertas afortunadas). Como sua posição pode sugerir, Hermes não era uma figura de estabilidade e permanência como Héstia, e sim de movimento, transição e permuta. Isso pode ser visto em muitas esferas diferentes nas quais Hermes atuava. Contraparte do deus romano Mercúrio, era o mensageiro dos deuses, sendo comumente representado usando sandálias aladas e um *petasos*, ou chapéu de viajante (com ou sem asas), e portando um bastão de mensageiro, que podia virar uma varinha mágica. Hermes também era o deus dos viajantes e das estradas, e em Ática sua estátua servia de sinalização nas encruzilhadas. Era ainda conhecido como Psicopompo (“transportador de almas”), pois diziam que ele escoltava as almas dos mortos até o inferno; por essa razão, era indubitável que Zeus houvesse escolhido Hermes para trazer Perséfone de Hades (ver p. 142). O bastão do deus muitas vezes era adornado com duas cobras entrelaçadas, símbolos do solo e do inferno.

Hermes representava transação e permuta. Era o deus do mercado e o protetor dos negociantes — e dos ladrões. Esse papel dual de trocas lícitas e ilícitas aplicava-se ao reino da linguagem: ele era o mensageiro do mundo divino para mortais, mas também transmitia comunicação tortuosa e corrupta — mentiras, juramentos falsos e logros.

Quando um súbito silêncio se abatia em uma conversa (em outras palavras, quando a comunicação era interrompida), os gregos costumavam dizer: “Hermes está passando”. Seus dons comunicativos foram bem utilizados em sua proeza mais famosa, matar o monstro de cem olhos Argos. Ele botou Argos para dormir com histórias antes de despachá-lo e ganhar seu título mais comum, Argofonte, “assassino de Argos”.

Héstia, a deusa virgem do lar, era associada à estabilidade, permanência e prosperidade, sendo geralmente representada como uma mulher austera, sentada e envolta em túnicas. Havia poucas histórias sobre ela na tradição mítica, mas tinha claramente grande importância simbólica e ritual. Diziam que ajudava na escolha do nome e na legitimação de filhos, o que envolvia carregá-los pela casa em um ritual chamado de Anfidrômio. Toda casa tinha sua fornalha, e assim seu foco para a adoração de Héstia.

Hefaiostos, o equivalente do deus romano Vulcano, era o deus do fogo e dos vulcões, além de inventor divino e construtor de coisas mágicas. Seu nome muitas vezes era usado em poemas gregos significando simplesmente “fogo”, mas ele era geralmente representado como um ferreiro coxo que fazia objetos extraordinários. É retratado como mais benigno e menos colérico do que a maioria dos olímpicos, embora não necessariamente menos arrebatado, conforme demonstrado por sua tentativa de estuprar Atena (ver p. 130).

O culto do deus teve origem na Ásia Menor e em ilhas próximas, especialmente Lemnos. Um dos principais locais de sua reverência era no monte Olimpo, em Lícia (onde agora é o sudeste da Turquia), denominado Olimpo Liciano para distingui-lo de seu homônimo mais famoso. No mito, Hefaiostos às vezes era descrito como filho de Zeus e Hera, porém mais comumente diziam que era apenas filho de Hera, que o gerou sem pai a fim de vingar Atena, a qual nasceu sem mãe e da cabeça de Zeus. Em alguns relatos, Hefaiostos nasceu primeiro e subsequentemente ajudou no parto de Atena (ver legenda lateral). As duas divindades eram muitas vezes associadas como a fonte das artes e das habilidades técnicas.

Hefaiostos era manco, e por isso muitas vezes era alvo de piadas entre os outros deuses do Olimpo. Era casado com Afrodite, deusa da sexualidade, mas havia um preço por ser consorte dessa deusa tão desejável: ele era frequentemente enganado, mais famosamente por Ares (ver p. 143). Quando Hefaiostos nasceu, Hera ficou tão envergonhada com a deficiência do filho que o atirou do céu no Oceano, o grande rio que circundava o mundo. Ele vingou-se mandando a Hera um belo trono de ouro que fizera, o qual a apertava fortemente com correias invisíveis quando ela se sentava nele. Apenas Hefaiostos podia libertá-la, mas ele recusava-se a sair do Oceano, a menos que pudesse se casar com Afrodite. Depois de várias tentativas de trazer Hefaiostos de volta ao Olimpo, Dioniso embebedou-o, sentou-o numa mula e enviou-o de volta para os outros deuses, que caíram na risada diante de sua visão. Prevaleceu, porém, um espírito de reconciliação: Hefaiostos soltou sua mãe e deram a ele a mão de Afrodite. A história do retorno de Hefaiostos ao Olimpo é um dos mitos mais frequentes sobre o deus, muitas vezes descrito em vasos gregos.

As habilidades técnicas de Hefaiostos eram uma compensação por sua deficiência física. Assim como fez o trono de ouro para sua mãe Hera, o deus também fez assistentes femininas de ouro para ajudá-lo em seu trabalho, cães de guarda de ouro, que nunca dormiam, para o palácio de Alcino (conforme relatado na *Odisséia*) e muitas outras criações mágicas. Depois de ser atirado no Oceano, ele foi confortado por Tétis, a pedido de quem fez um escudo para o filho dela, o herói Aquiles, que é descrito extensamente na *Iliada*, de Homero. Em muitas histórias, a forja de Hefaiostos era colocada próximo ou em cima do monte Olimpo, na Grécia, e às vezes sob o solo, particularmente em áreas de atividade vulcânica. Diziam que os ciclopes, que fizeram o raio de Zeus, eram seus assistentes.



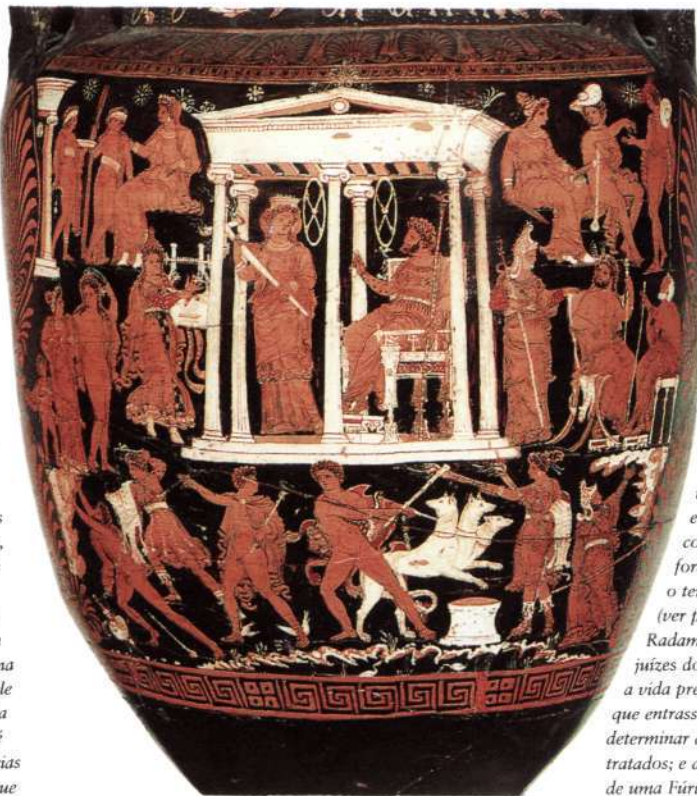
Hefaiostos é comumente retratado usando a túnica curta típica de ferreiros e outros artesãos, conforme se vê no vaso grego figurativo vermelho acima, do século V a.C., encontrado em uma tumba etrusca em Vulci, na Itália. O deus (no centro) está segurando o machado com o qual acabou de abrir a cabeça de Zeus (à direita) para liberar Atena (ver também p. 136). Posêidon está à esquerda.

OS INFERNOS

O reino de Hades

O mundo subterrâneo é frequentemente encontrado na mitologia grega. Era governado pelo deus Hades (nome também usado para designar o próprio inferno). Hades era irmão de Zeus e Posêidon, mas geralmente era excluído da lista dos olímpicos, pois seu reino se opunha ao celestial Olimpo. O inferno era onde as almas dos mortais mortos eram julgadas e, se necessário, punidas nas regiões infernais escuras de Érebo ou Tártaro. No entanto, também abrangia as terras dos mortos divinos, os Campos Elíseos ou ilhas dos Abençoados. Uma tradição, seguida por Homero, situava Hades na região sem sol além do grande rio Oceano que circundava a terra, mas, à medida que os gregos descobriram mais sobre o mundo, uma nova tradição situou-o no centro da terra, ligado ao mundo dos vivos por meio de cavernas insondáveis e rios que corriam parcialmente no subsolo, tais como o Aqueronte, no norte da Grécia. O Aqueronte (rio do desgosto) era um dos cinco rios infernais. Os outros eram: o Estígio (rio do ódio), que circundava o mundo subterrâneo, o Letes (rio do esquecimento), o Cocito (rio da lamentação) e o Flegetonte ou Puriflegonte (rio do fogo). Caronte, o barqueiro do inferno, transportava as almas dos mortos pelo Estígio e, em alguns relatos, pelos outros rios.

Este vaso figurativo vermelho mostra a maioria dos personagens importantes associados ao mundo subterrâneo grego. No centro, o deus Hades, soberano do inferno, encontra-se no trono em seu palácio, com sua consorte Perséfone por perto. As outras figuras retratadas são (em sentido anti-horário, a partir do alto, à esquerda): Megara, a esposa de Hércules, e dois de seus filhos (ver p. 148); Orfeu com sua lira, conduzindo alguns seguidores de seu culto, os órficos (ver p. 165); Sísifo, rei de Corinto, que tentou enganar a morte e foi condenado pelos deuses a empurrar para sempre um rochedo para o alto de uma montanha; toda vez que ele quase chegava ao topo, ela despencava de novo. Ele é açoitado por uma das Fúrias (Erínias), deuses ferozes que



iam no encaço dos culpados na terra e aplicavam punição aos mortos; o deus Hermes (ver p. 144), aqui em seu papel de Psicopompo, “transportador de almas”; Hércules e Cérbero, o cão de três cabeças que guardava os portões dos infernos (ver p. 149); outra Fúria; Tântalo, um rei da Ásia Menor, que em um relato roubou ambrosia e néctar dos deuses. Seu castigo infernal foi sofrer sede e fome eternas, com comida e bebida sempre fora de seu alcance — daí o termo “tantalizar”; Mínoo (ver pp. 150 e 162), Radamanto e Éaco, os três juízes dos mortos, que avaliavam a vida pregressa de qualquer um que entrasse nos infernos, a fim de determinar de que forma seriam tratados; e dois penitentes diante de uma Fúria sentada.

HERÓIS E MONSTROS

Prodígios do mundo



Vasilha decorada com a pintura de uma górgona e os corpos de duas de suas vítimas.

Na mitologia grega, as proezas de indivíduos poderosos e destemidos só ficavam em segundo plano diante daquelas dos deuses, e as pessoas reverenciavam esses heróis da mesma forma que prestavam tributo a seus antepassados. De fato, os grandes heróis muitas vezes eram vistos como antepassados nacionais, fundadores de todas as grandes famílias e cidades da Grécia.

A palavra “herói” era usada como termo de tratamento pelos príncipes que habitavam o mundo dos grandes épicos de Homero, a *Iliada* e a *Odisseia*. Nesses textos gregos mais antigos, a palavra parece significar um grande personagem, um príncipe ou um rei, muitas vezes com um grande séquito e um relacionamento especial com os deuses olímpicos e outras divindades. Diziam que Aquiles, por exemplo, era filho de Tétis; Sarpédon, filho de Zeus; e Odisseu, o favorito de Atena.

Os heróis eram figuras do passado para Homero (c. 750 a.C. ou antes), mas não figuras de adoração religiosa, assim como não tinham status especial após a morte. No entanto, para Hesíodo (c. 700 a.C.), eles eram uma das cinco raças de homens que haviam existido até então (ver p. 131), um grupo especial que em sua época viveu sob a terra e recebia honrarias especiais e oferendas dos vivos. No século V a.C. o culto ao herói havia se tornado uma forma popular de adoração religiosa; acreditava-se que ter um herói ao seu lado era uma grande vantagem, por isso as pessoas faziam oferendas a heróis em santuários que geralmente eram construídos no sítio local de sua morte ou sepultamento. Havia inúmeros heróis locais, e muitas grandes figuras mitológicas eram honradas como heróis em lugares especiais, como, por exemplo, Édipo em Colono, Ajax em Salamina e Teseu em Atenas (ver p. 150).

Acreditava-se que honrar um herói com oferendas de culto garantia a ajuda dele em tempos de crise, ao passo que insultá-lo era um risco de incorrer em sua ira. Os heróis podiam demonstrar poderes bons e maus. Por exemplo, Hércules, o grande civilizador que livrou o mundo de monstros, perdeu a cabeça certa vez por causa da deusa Hera e massacrada a própria esposa, Megara, e seus filhos (ver p. 149 e ilustração na p. ao lado). Outro exemplo é Édipo, o sábio e benevolente rei de Tebas, que, inadvertidamente, cometeu os crimes mortais de parricídio e incesto (ver p. 163).

MONSTROS

Os heróis da mitologia grega muitas vezes são confrontados por criaturas monstruosas. Entre as mais notáveis, encontram-se:

EQUIDNA, que tinha a parte superior do corpo em forma de ninfa e a parte inferior como uma serpente repulsiva, era mãe de vários outros monstros: Cérbero, a Hidra, a Quimera, a Esfinge e o Leão de Neméia.

As **GÓRGONAS** eram três mulheres com cabelos de serpente, Esteno, Euriale e Medusa, cuja aparência podia petrificar as pessoas (ver p. 156).

As **SEREIAS** (à direita) eram criaturas femininas, muitas vezes representadas com asas, que atraíam marinheiros para a morte com seu canto mágico (ver p. 161).



A **ESFINGE** (à direita), literalmente “estranguladora”, era um ser com rosto de mulher, corpo de leão e asas de pássaro. Apresentava enigmas e destruía quem não conseguisse decifrá-los (ver p. 163).



As **GRÉIAS**, “idosas”, eram três irmãs velhas das górgonas que tinham de partilhar um olho e um dente (ver p. 156).



A **HIDRA** (à direita), “serpente de água”, era uma imensa serpente (ver p. 149) com nove ou mais cabeças.

CÉRBERO era o cão monstruoso de três cabeças que guardava os portões do inferno (ver p. 149 e ilustração na p. ao lado).

A **QUIMERA**, criatura que vomitava chamas e tinha aparência de leão, possuía uma cabeça de bode nas costas e uma cauda serpentina.

HÉRACLES

O herói arquetípico

Hércules, que era chamado de Hércules pelos romanos, era o único herói reverenciado por todo o mundo grego e o único humano a quem se concedeu imortalidade entre os deuses. Ele sumaria grande parte do paradoxo do heroísmo conforme retratado na mitologia grega. Venceu monstros e lutou com a Morte para salvar um amigo, mas mesmo assim também era vítima da luxúria e da cobiça: estuprava mulheres, destruía cidades e, em sua loucura, matou os próprios filhos. Em escritos gregos posteriores, Hércules tornou-se um herói filosófico que escolheu o caminho da virtude e passou por sofrimentos para segui-lo. Por esse aspecto entrou em tradições cristãs.

Segundo o mito, Hércules era filho da ligação ilícita de Zeus e Alcmena, que descendia do herói Perseu. Alcmena era uma parte involuntária do adúltero (ver p. 135), o que pode explicar por que Hera, esposa de Zeus, decidiu descontar seu ciúme em Hércules, em vez de em sua mãe. Hera perseguiu o herói ao longo da vida, ocasionando muitos de seus feitos heróicos, incluindo os celebrados Doze Trabalhos. Daí vem a explicação comum do nome Hércules: “glória de Hera”. Seu brío foi testado poucos dias depois de seu nascimento, quando ele foi deitado em uma manjedoura (um escudo, em alguns relatos) com seu meio-irmão Ificles. Hera mandou cobras monstruosas destruírem as crianças, mas Hércules estrangulou-as.

O herói se envolvia frequentemente em combates. Matou Cicno, o filho ladrão de Ares, que vivia na Trácia, e o rei Sileu de Áulida, que obrigava estrangeiros a trabalhar em seus vinhedos e depois cortava suas gargantas. Ele lutou contra os lápitas, uma raça fabulosa de Tessália, e contra os egípcios. Nesses e em muitos outros mitos, Hércules é retratado como o maior guerreiro, cujos feitos o levaram pelo mundo inteiro. Ele participou da expedição de Jasão e os argonautas (ver p. 154), levando consigo Hilas, seu jovem amante. Mas, quando Hilas foi buscar água e foi raptado por ninfas aquáticas, Hércules passou tanto tempo procurando por ele que o *Argo* zarpou sem o herói.

Hércules era muitas vezes caracterizado como um escravo de suas paixões. Na comédia grega, descreviam-no como beerrão, glutão e lascivo, e no mito é mencionado como tendo dormido com as cinquenta filhas de um certo rei Téspio numa só noite. De fato, foi a luxúria que o levou à morte. Hércules desposou Dejanira, filha do rei Eneu de Etólia, depois de derrotar o deus ribeirinho Aquelão para ganhar a mão dela. Algum tempo depois ele matou um centauro, Nesso, que tentou estuprar sua nova esposa; enquanto morria, o centauro deu a Dejanira uma poção que, segundo afirmava, iria manter o amor de seu marido para sempre. Ela decidiu fazer um teste quando Hércules se apaixonou por Iole, filha do rei Eurito de Ecália, e chegou ao ponto de matar o pai e os irmãos dela e saquear sua cidade para ganhá-la. Dejanira, numa tentativa de reconquistar sua afeição, aspergiu uma túnica com a poção do centauro e enviou-a ao marido. Mas Nesso havia mentido; na verdade, a poção era um veneno terrível, que destruiu o corpo de Hércules. Dejanira matou-se de desgosto, mas o moribundo Hércules foi levado por seu filho, Hilo, para o monte Eta, onde o herói ordenou que fosse construída uma pira fúnebre.

Hércules deitou-se na pira, a qual foi acesa por Filoctetes, o único de seus seguidores preparado para executar essa horrível tarefa (motivo pelo qual ganhou o arco e as flechas do herói agradecido). À medida que as chamas subiram, uma nuvem surgiu e levou Hércules para o céu em meio a uma gloriosa demonstração de raios e trovões. Ele entrou no Olimpo, o reino de seu pai, Zeus, onde lhe foi concedida imortalidade, reconciliou-se com Hera e ganhou Hebe, a deusa da juventude, como nova esposa.

Vaso ático figurativo vermelho (c. século V a.C.) representando a apoteose de Hércules, que é carregado até o Olimpo em um carro de guerra acompanhado por deuses. Sua pira fúnebre e seus assistentes são retratados na parte inferior da figura.



Os Trabalhos de Hércules

As proezas mais famosas de Hércules acabaram sendo sistematizadas na história dos Doze Trabalhos. A versão mais comum do mito narra como Hera fez Hércules ter um acesso de loucura, durante o qual matou sua esposa e os filhos. O oráculo de Delfos disse-lhe que em penitência ele devia servir Euristeu, rei de Micenas, por doze anos. Euristeu impôs doze tarefas extenuantes a seu criado, conforme relatado abaixo. Os seis primeiros trabalhos foram executados no Peloponeso.



Hércules luta com o Leão de Neméia, enquanto Atena (à direita) observa. Vaso figurativo preto de c. 550 a.C.

- 1. O Leão de Neméia.** Hércules foi enviado à terra de Neméia para matar um monstruoso leão, cuja pele era impenetrável a qualquer arma normal. O herói fez um imenso bastão com o qual golpeou o leão antes de estrangulá-lo e furar sua pele com suas próprias garras. Ele vestia a pele do leão, que o tornava invulnerável.
- 2. A Hidra de Lerna.** O herói teve de matar a cobra aquática de nove cabeças, que vivia em um pântano perto de Lerna; mas, sempre que Hércules decepava uma cabeça, outras duas cresciam em seu lugar. Hércules foi ajudado por Iolau (filho de seu meio-irmão Íficles), que cauterizava cada pescoço decapitado com uma tocha fumegante, impedindo o crescimento de novas cabeças.
- 3. A Corça de Cerinéia.** Essa fera de pés de bronze e chifres de ouro vivia no monte Cerinéia e era consagrada a Ártemis: Hércules tinha de capturá-la sem machucá-la ou incorreria em sua ira. Após um ano de perseguição, ele feriu a besta e carregou-a de volta para Euristeu, a quem ele culpou pelo ferimento da corça, prevenindo-se assim da ira de Ártemis.
- 4. O Javali de Erimanto.** Um monstruoso javali estava devastando a área em torno do monte Erimanto e Hércules recebeu a ordem de levá-lo de volta vivo. No caminho, derrotou os centauros em uma batalha. Finalmente voltou para Euristeu com o javali, que apavorava tanto o rei que ele se escondeu em uma urna de bronze.
- 5. As Estrebarias de Augias.** Filho de Hélio, Augias possuía grandes rebanhos de gado. Eles eram mantidos em estrebarias que nunca haviam sido limpas e tinham pilhas enormes de esterco que se acumulara durante muitos anos. Hércules foi incumbido da repugnante

tarefa de limpar a imundície em apenas um dia, o que ele conseguiu desviando os rios Alfeu e Peneu através das estrebarias.

6. As Aves do Estínfalo. O lago Estínfalo, em Arcádia, era a morada de um bando de aves monstruosas que comiam humanos e tinham bicos, patas e asas de ferro. Hércules recebeu a ordem de dar cabo delas. Ele as espantou de suas árvores batendo castanholas de bronze e então as atingiu uma a uma com seu arco.

7. O Touro de Creta. Um touro gigantesco corria à solta na ilha de Creta e aterrorizava a população. Por ordem de Euristeu, Hércules capturou-o e o levou de volta vivo para Micenas.

8. Os Cavalos de Diomedes. Hércules recebeu a ordem de resgatar uma tropa de cavalos que pertenciam a Diomedes, da Trácia, que alimentava as feras com carne humana. Hércules matou-o e entregou-o para ser devorado por seus próprios cavalos, depois domou os animais e levou-os de volta para Euristeu.

9. O Cinto de Hipólita. Rainha das aguerridas amazonas da Ásia Menor, Hipólita possuía um belo cinto que era cobiçado pela filha de Euristeu. Hércules lutou, derrotou as amazonas e matou Hipólita, tirando o cinto de seu cadáver.

10. Os Rebanhos de Gerionte. Gerionte, um monstro de três corpos, vivia no distante Oeste e criava um gado vermelho, ajudado por um pastor gigante e por seu cão de caça. Hércules emprestou a Barca do Sol para navegar no Oceano (ver p. 137), até a terra de Gerionte. Então matou Gerionte, o pastor e o cão e voltou para Euristeu com o gado. Os Pilares de Hércules (o Estreito de Gibraltar) marcam esse ponto mais a oeste das aventuras de Hércules.

11. Os Pomos de Ouro das Hespérides. As hespérides eram ninfas do distante Oeste, filhas do titã Atlas. Mantinham uma árvore carregada de pomos de ouro que Hércules foi incumbido de levar de volta. Hércules matou Ladon, o dragão que guardava a árvore, e roubou os pomos.

12. Cérbero. A tarefa final de Hércules era fazer aparecer o feroz cão de três cabeças, Cérbero, que guardava os portões do inferno. O herói entrou no inferno, lutou com Cérbero e arrastou-o para fora a fim de mostrá-lo a Euristeu (ver ilustração na p. 146). Depois, enviou-o de volta para o inferno.

TESEU

Herói e estadista ateniense

Um vaso de c. 480 a.C. (reconstruído abaixo) mostra Teseu combatendo Cirão (à esquerda) e Procrusta (à direita) a caminho de Atenas. O vaso, de um sítio etrusco em Cerveteri, na Itália, foi feito pelo pintor e ceramista Eufrônio e provavelmente pintado por Onésimo. Eles estão entre os melhores artistas gregos de sua época.



ARIADNE

Depois de sair do labirinto de Creta, Teseu pegou Ariadne e seus jovens companheiros e navegou para Atenas. Ao chegar à ilha de Naxos, abandonou Ariadne, deixando-a a dormir na praia, seja porque se esqueceu dela, seja, como é mais freqüentemente relatado, como um ato deliberado de traição masculina.

A história de Ariadne, porém, teve final feliz. O deus Dioniso, acompanhado de seu cortejo inteiro, descobriu a moça chorando na praia e casou-se com ela em meio a grandes celebrações em presença dos deuses. Mais tarde, transformou-a na Corona, uma constelação que guia os marinheiros. A taça figurativa vermelha ateniense abaixo (c. 390-380 a.C.) mostra Dioniso e Ariadne acompanhados por Eros, o deus alado do amor.



Teseu era um herói caracteristicamente ateniense, mas o início de sua vida seguia um padrão comum: um nascimento incomum, o retorno para um lar do qual havia sido separado em tenra idade, proezas contra monstros para provar sua virilidade e subsequente realeza. O pai de Teseu era Egeu, rei de Atenas, embora em muitos relatos sua paternidade seja atribuída a Posêidon. Egeu não tinha filhos e foi a Delfos consultar o oráculo, que o aconselhou a não “abrir o odre de vinho antes de chegar a Atenas”, senão um dia morreria de desgosto. Mas no caminho de volta para Atenas ele visitou o rei Piteu de Trezena, que embebedou Egeu e ofereceu sua filha Etra para deitar-se com ele. Ela engravidou e, quando Egeu partiu de Trezena, disse a Etra que, se a criança fosse um menino, ele devia ir a Atenas assim que conseguisse levantar uma determinada rocha, sob a qual Egeu deixara uma espada e um par de sandálias como sinal de reconhecimento. A criança era Teseu, que assim que se tornou rapaz soube de suas verdadeiras origens por meio de Etra. Ele recuperou a espada e as sandálias e partiu para Atenas.

A caminho de lá, testou seu brio derrotando uma série de monstros e criminosos. Perto de Corinto, por exemplo, matou Sínis, conhecido como Pitiocampes (“curvador de pinheiros”), que prendia viajantes entre dois pinheiros retesados e depois os soltava partindo as infelizes vítimas ao meio. Em Megaris, encontrou Cirão, que fazia os viajantes lavar os pés e, enquanto estavam ajoelhados, os chutava para dentro do mar para serem comidos por uma imensa tartaruga. Teseu atirou-o em cima de um rochedo. Em Elêusis, derrotou Cercião, que obrigava os viajantes a lutar com ele até a morte. Entre Elêusis e Atenas, o herói matou Procrusto, que fazia todos os viajantes se deitar no mesmo leito de ferro: aqueles que eram compridos demais ele cortava para que coubessem, enquanto os que eram muito curtos eram esticados com cordas até atingir o comprimento certo. Finalmente, Teseu chegou à cidade de seu pai, onde a feiticeira Medéia tentou envenená-lo (ver p. 153). A tentativa foi frustrada quando Egeu reconheceu a espada e as sandálias e saudou seu herdeiro. O primeiro feito de Teseu a serviço do pai foi capturar um touro (o mesmo que Hércules havia trazido de Creta: ver p. 149) que aterrorizava a área ao redor de Maratona, em Ática.

Atenas foi forçada a pagar um tributo de sete meninos e sete meninas para

Fedra, a rainha trágica

Um dos episódios mais famosos na mitologia de Teseu é a tragédia de Fedra, sua segunda esposa. A história dela foi contada pelo dramaturgo Eurípedes em sua celebrada peça Hipólito.

Depois da morte de sua esposa amazona Antiope (ver abaixo), Teseu desposou Fedra, uma princesa de Creta que muitas vezes era mencionada como irmã de Ariadne. O filho do primeiro casamento dele, Hipólito, já era crescido, mas rejeitava qualquer contato com Afrodite, a deusa da sexualidade, preferindo passar o tempo caçando nas colinas em devoção a Ártemis. Afrodite zangou-se com essa afronta à sua autoridade e tramou arruiná-lo fazendo Fedra apaixonar-se loucamente por seu enteado. Fedra tentou esconder sua paixão desesperada, mas sua ama-



revelou-a a Hipólito, que fugiu de desgosto. Fedra matou-se, mas deixou uma carta incriminadora na qual acusava Hipólito de estupro. Teseu achou a carta e, com a permissão de seu pai divino Posêidon, jogou uma maldição sobre o filho. Quando Hipólito estava em seu carro de guerra, um monstro surgiu do mar e aterrorizou seus cavalos, que assim o arrastaram para a morte.

O cadáver de Hipólito foi levado para seu pai, o qual soube, por meio de Ártemis, a verdade sobre a inocência do filho. Com a bênção de Teseu, a deusa fundou um culto em honra do falecido Hipólito.

Krater (grande pote para misturar água e vinho) representando Hipólito, arrastado para a morte por seus próprios cavalos devido à trapaça de sua madrasta, Fedra.

Minos, rei de Creta, e Teseu ofereceu-se para acompanhar as vítimas. As crianças serviriam de alimento para o Minotauro, um híbrido de homem e touro que Minos mantinha no Labirinto, um emaranhado subterrâneo construído por Dédalo (ver p. 162). Mas Ariadne, filha de Minos, apaixonou-se por Teseu e deu-lhe uma bola de fio, por meio da qual ele podia entrar no labirinto e seguir suas pegadas para depois poder sair de novo. Guiado pelos distantes rugidos do monstro, Teseu seguiu as crianças, alcançando-as no momento em que a apavorante criatura ia matá-las. Ele lutou com a fera e golpeou-a até a morte antes de levar as crianças para fora do labirinto, onde Ariadne aguardava. Todos partiram rumo à Grécia, mas no caminho Teseu abandonou Ariadne (ver texto lateral na p. ao lado). Ele retornou a Atenas em triunfo, mas esqueceu as instruções do pai, que lhe dissera para enfunar uma vela branca se tudo estivesse bem ou uma preta se houvesse fracassado. Teseu navegou para dentro de Atenas com a vela preta ainda enfunada. Ao ver isso, Egeu pensou que o filho estava morto. Tomado pelo desgosto, atirou-se ao mar, que ficou conhecido como Egeu. Assim, a profecia dita a ele em Delfos (de que morreria de desgosto) foi cumprida. Teseu sucedeu-o como rei.

Após retornar de Creta, Teseu lutou com Hércules contra as amazonas (ver p. 148). Como quinhão da pilhagem ele recebeu uma guerreira amazona, Antiope, com quem gerou Hipólito (ver quadro acima). Mais tarde, as amazonas invadiram Ática, mas Teseu derrotou-as novamente (Antiope morreu na batalha). Essa vitória foi descrita em grande parte da arte ateniense do século V a.C., mais notavelmente no Partenon. A campanha seguinte de Teseu começou quando ele compareceu ao casamento de Piritoos, rei dos láptas, na Trácia. Centauros atacaram a festa nupcial, e Teseu ajudou a combatê-los em uma batalha também descrita no Partenon.

TESEU, O ESTADISTA

Acreditava-se que a cidade de Atenas e a Acrópole existiam muito tempo antes de Teseu, e os atenienses falavam de reis anteriores notáveis como Cécrope (o mítico fundador da cidade), Erecteu e Egeu, pai do próprio Teseu. Mas Teseu era particularmente reverenciado por fazer todas as diferentes cidades e aldeias da Ática — a região da qual Atenas era a cidade principal — ficar sob um único governante como um Estado unificado. Acreditava-se que toda assembléia e Tribunal de Justiça de Atenas eram parte do legado de Teseu. As lendas sobre ele articulavam os ideais do Estado democrático, e ele aparecia no mito ateniense como um bom rei, elogiado por seu senso de justiça.

Faltam evidências sobre o verdadeiro Teseu — se é que ele realmente existiu. Cimon, um político do século V a.C., descobriu ossos enormes na ilha de Scyros, que acreditavam ter sido retirados do rei ateniense. Sob a alegação de que eram de Teseu, os ossos foram novamente enterrados em Atenas com toda a honra devida a um sagrado herói do Estado.

JASÃO

O grande aventureiro

As aventuras de Jasão, príncipe de Iolco, na Tessália, eram tão populares quanto as de Odisseu. O início da vida de Jasão, como a de Teseu, foi marcado por seu isolamento precoce da corte e eventual retorno, já rapaz, para reivindicar seu direito hereditário real. Quando Pélias, irmão do pai de Jasão, o rei Éson, de Iolco, tomou o trono, Jasão foi mandado por sua mãe para o monte Pelion para ser educado por Quíron, um centauro sábio, que lhe ensinou as artes da música, da medicina, da caça e da guerra. Ao atingir 20 anos, retornou para Iolco e a caminho deparou com um rio, onde encontrou uma velha — na verdade a deusa Hera disfarçada — que lhe pediu para ser carregada até o outro lado. Ele a ajudou de bom grado, e assim ganhou a proteção da deusa em suas aventuras subseqüentes.

Ao ajudar Hera a atravessar o rio, Jasão perdeu uma sandália e chegou a Iolco com um pé descalço. Pélias havia sido advertido por um oráculo para ter cuidado com a chegada de um estranho com apenas um sapato e ficou apavorado com a aproximação de Jasão. Astuciosamente, ele concordou em ceder seu trono ao sobrinho se o jovem cumprisse uma tarefa aparentemente impossível, ou seja, trazer para ele o famoso Velo de Ouro de Cólquida, na extremidade mais longínqua do mar Negro. Jasão aceitou o desafio e apoderou-se do velo após muitas aventuras em seu navio, o *Argo* (ver pp. 154-5).

O herói voltou para casa com Medéia, filha de Eetes, e descobriu que Pélias havia tramado a morte de Éson. Medéia ajudou Jasão a vingar a morte de seu pai planejando o horrível assassinato de Pélias. Muitos anos depois do fim trágico do casamento de Jasão com Medéia (ver p. ao lado), dizem que o herói morreu quando um pedaço do *Argo*, que havia sido consagrado em um templo, caiu em sua cabeça.

Jasão é salvo por Atena (à direita, segurando uma coruja, um de seus emblemas) da boca de um dragão que guardava o Velo de Ouro (ver pp. 154-5). O velo está pendurado em uma árvore no plano de fundo desta cena, tirada de um vaso figurativo vermelho.



Medéia, a rainha feiticeira

*A*pós sua viagem com os Argonautas (ver pp. 154-5), Jasão retornou a Iolco com a feiticeira Medéia, que é foco do trágico epílogo de suas aventuras. O episódio coríntio de sua carreira forma a base da tragédia *Medéia* escrita pelo grande dramaturgo Eurípedes.

Ao chegar a Iolco, Jasão e Medéia tramaram vingar a morte de Éson, pai de Jasão e rei por direito, que havia sido executado por Pélias. Medéia persuadiu as filhas de Pélias de que poderia fazer seu pai ficar jovem outra vez por meio de um feitiço, mas, para prepará-lo para esse rejuvenescimento, elas primeiro tinham de cortá-lo e cozinhá-lo.

As filhas consentiram com o plano, mataram Pélias e cozinharam os pedaços de seu corpo — quando então Medéia revelou que as enganara.

Apesar da morte do usurpador, Jasão não teve oportunidade de ocupar o trono de seu pai, porque a maneira como Pélias foi morto causou tamanha revolta que ele e Medéia foram forçados a fugir de Iolco. O casal foi então para o Peloponeso e se fixou em Corinto, onde tiveram vários filhos.

Muitos anos depois, o rei Creon de Corinto ofereceu a Jasão um atrativo casamento político com a filha dele. Jasão propôs a Medéia divorciar-se dela e que depois ela fosse voluntariamente para o exílio.

Medéia ficou furiosa com essa traição e mandou túnicas envenenadas para Creon e sua filha, a pretendida nova noiva de Jasão, o que levou os dois a morrer em pavorosa agonia.

A seguir, segundo Eurípedes, ela cortou a garganta dos próprios filhos para fazer seu pai errante sofrer. Depois dos assassinatos, Medéia fugiu para Atenas, triunfante, no carro de guerra de Hélio, o sol, puxado por dragões.



Krater ático (ver p. 151) retratando a morte do gigante de bronze Talos, que tentou impedir os argonautas de desembarcar em Creta. Medéia (à esquerda) deu-lhe um sonífero. Enquanto ele dormia, ela furou a única veia do corpo dele e fê-lo sangrar até a morte.

Nesse ponto termina a tragédia de Eurípedes, com Jasão deixado na miséria em Corinto.

Em Atenas, Medéia casou-se com o rei Egeu, pai do herói Teseu, e deu-lhe um filho, Medos, o qual ela queria que sucedesse o pai como rei. Quando Teseu, herdeiro por direito de Egeu, chegou a Atenas vindo de Trezena (ver p. 150), Medéia adivinhou prontamente quem ele era. Tentou livrar-se dele antes que ele

puddesse produzir os sinais de reconhecimento pelos quais revelaria sua identidade ao pai.

Medéia convenceu o rei de que o recém-chegado, cujos feitos heróicos a caminho de Atenas (ver p. 150) já haviam feito fama, queria depô-lo.

Juntos, tramaram matar Teseu em um banquete realizado para celebrar sua captura bem-sucedida do touro selvagem de Maratona.

Medéia colocou veneno no vinho de Teseu, mas, quando o herói estava prestes a bebê-lo, Egeu o reconheceu e derrubou a taça de vinho da mão dele. Percebendo os motivos de sua esposa, Egeu expulsou Medéia e seus filhos para sempre de seu reino.

Segundo algumas fontes, após sua morte a feiticeira foi para as ilhas dos Abençoados, onde se casou com Aquiles, o grande herói grego que havia sido morto durante a Guerra de Tróia (ver pp. 157-9).

OS ARGONAUTAS

A busca de Jasão pelo Velo de Ouro



Este relevo em terracota mostra Atena (à esquerda) ajudando um mestre de estaleiro, possivelmente o próprio Argos, com a vela do Argo.

OS ARGONAUTAS

Famílias gregas proeminentes alegavam ter um argonauta entre os antepassados. Há pouca controvérsia sobre o número de argonautas — cinquenta — ou sobre algumas das figuras mais famosas, que são: ARGOS, mestre de estaleiro, que construiu o Argo.

ATALANTA, caçadora, a única mulher argonauta.

CASTOR e PÓLUX, os Dioscuros (ver p. 134).

HERACLES (ver pp. 148-9), deixado para trás quando procurava seu amante, Hílas.

IDMON e MOPSUS, videntes lendários.

LINCEU, de visão tão penetrante que podia ver debaixo da terra.

MELÉAGRO, irmão de Dejanira, a esposa de Hércules (ver p. 148).

NÁUPLIO, pai de Palamedes, um conhecido trapaceiro na *Iliada*, de Homero.

OILEU, pai de Ajax menor, um herói da *Iliada* (ver p. 158).

ORFEU, grande cantor (ver p. 165) que tocava sua lira para os argonautas.

PELEU, pai de Aquiles, principal herói da *Iliada*, e marido de Tétis, ninfa marítima.

PERICLIMENO, filho de Poséidon. Podia tomar qualquer forma em batalha, um dom de seu pai.

TÉLAMON, pai do Ajax maior, um dos heróis mais famosos da *Iliada*.

TÍFIS, timoneiro do Argo.

ZETES e CALAIS, filhos alados de Bóreas, o vento norte. Eles combateram as harpias que atormentavam Fineu (ver na p. ao lado).

As maiores proezas de Jasão foram executadas durante sua viagem para obter o Velo de Ouro de Cólquida por ordem de seu tio, o usurpador Pélias. O velo provinha de um carneiro voador mágico que Hermes havia mandado para ajudar Frixo e Hele, filhos de outro tio de Jasão, o rei Atamas da Beócia, quando estavam sendo ameaçados de morte por sua madrasta Ino. Eles escaparam montados no carneiro, mas Hele caiu e afundou no que depois foi chamado de Helesponto (“mar de Hele”). Frixo, porém, chegou a Cólquida, na extremidade mais a leste do mar Negro, onde sacrificou o carneiro para Zeus e deu seu velo de ouro ao rei local, Eetes, que o havia recebido hospitaleiramente. Desde então Eetes mantinha o velo sob o olho vigilante de um dragão que jamais dormia.

Para a viagem Jasão mandou construir um navio, o Argo, a que algumas fontes se referem como o primeiro navio construído até então.

Foi feito pelo mestre de estaleiro Argos (ver ilustração à esquerda) com a ajuda da deusa Atena ou Hera, e incorporava um ramo tirado do profético carvalho de Zeus em Dodona. O Argo era equipado com cinquenta remos, um para cada

membro da tripulação, os argonautas, que Jasão então reuniu. Entre os argonautas (ver à esquerda) estavam muitos dos heróis mais famosos da mitologia grega, incluindo Hércules. Quando tudo estava preparado, Jasão e seus companheiros de aventura içaram as velas rumo à terra do Velo de Ouro.



O mapa mostra a rota seguida pelo Argo segundo o relato mais celebrado da viagem, as *Argonáuticas*, escrito pelo poeta Apolônio de Rodes, por volta do século III a.C.

AS AVENTURAS DO ARGO

(Os nomes de locais em MAIÚSCULAS estão indicados no mapa abaixo.)

Quando o *Argo* chegou a LEMNOS, seu primeiro porto de parada, Jasão descobriu que não havia homens na ilha. De fato, as mulheres de Lemnos haviam matado todos porque eles tinham arranjado concubinas alegando que suas conterrâneas cheiravam mal. Os argonautas, a quem disseram meramente que os homens haviam sido forçados a fugir, foram convidados a permanecer ali por vários meses para repovoar a ilha. Jasão foi escolhido pela rainha da ilha, Hipsípile, que lhe deu gêmeos.

Os argonautas seguiram para CÍZICO, onde foram bem recebidos pelo rei local e Hércules livrou a terra de gigantes, mas a visita terminou com um incidente infeliz. Quando o *Argo* içou as velas, foi arrastado de volta para a praia, à noite, por uma tempestade. Os habitantes locais, acreditando que estavam sendo invadidos por piratas, atacaram o navio e foram massacrados pelos argonautas, que, igualmente, não sabiam com quem estavam lutando. Quando a verdade foi descoberta, Jasão ordenou que se realizassem jogos funerários para seus antigos anfitriões.

BEBRICE, próximo destino da rota do *Argo*, era uma região governada por Amico, filho de Posêidon, que desafiava estranhos a lutar até a morte. O homem mais forte da Terra, Hércules (ver p. 148), havia sido deixado para trás a caminho de Cízico, mas Amico encontrou um parceiro de luta em Pólux, que aceitou seu desafio e o matou.

Os argonautas continuaram navegando e, perto da desembocadura do MAR NEGRO, encontraram Fineu, um velho cego eternamente atormentado por harpias, monstros com rosto de bruxa e corpo e garras de aves, que roubavam sua comida ou nela defecavam. Zetes e Calais deram cabo delas, e Fineu, agradecido, ofereceu a Jasão valiosas

orientações para a viagem dali para a frente. Nesse ponto a rota para Cólquida estava impedida pelas SIMPLÉGADAS, duas imensas rochas moventes perto da desembocadura do MAR NEGRO que se chocavam como cimbais, não permitindo que embarcação alguma passasse com segurança. Fineu aconselhou os argonautas a mandar uma pomba na frente; se ela conseguisse passar pelas rochas, eles também conseguiriam. A pomba transpôs as rochas perdendo apenas uma pena da cauda, então o *Argo* — com a ajuda de Atena e de Hera — navegou em meio a elas, mas perdeu seu timoneiro, Tifis. Depois disso, as rochas ficaram em posições fixas para sempre.

Os argonautas subiram o rio Fâsis e finalmente chegaram a CÔLQUIDA, a terra do Velo de Ouro. O rei Eetes disse que entregaria o velo somente se Jasão cumprisse certas tarefas: botar canga nos touros de pés de bronze e hálito de fogo do rei; arar um campo; semear dentes de dragão; e matar



CONVENÇÕES PARA O MAPA

- Viagem do *Argo* para longe
- Viagem de regresso do *Argo*
- Cidade ou ilha: Cízico
- Região: GRÉCIA

os gigantes que nasceram dos dentes plantados. Os deuses fizeram Medéia, a filha feiticeira de Eetes, apaixonar-se por Jasão. Ela lhe deu poções mágicas, por meio das quais teve êxito nas tarefas que lhe foram propostas. Ele apanhou o velo depois de Medéia enfeitizar o dragão que o guardava. Enquanto os argonautas fugiam de Cólquida, Medéia atrasou a perseguição de Eetes e de seu séquito matando seu próprio irmão, Absirto, depois o esquarterando e atirando os pedaços de seu cadáver para fora do *Argo*. Há muitos relatos da longa viagem de volta do *Argo* para Iolco. As aventuras incluem Medéia enfeitizando e destruindo um gigante de bronze chamado Talos, cujo único ponto fraco era o tornozelo, onde ficava a única veia de seu corpo (ver p. 153). Diziam que o *Argo* também subiu o DANÚBIO e ficou encalhado nos bancos de areia da LIMA, em SIRTE. Os heróis foram forçados a carregar o navio nas costas, por terra, durante doze dias. Jasão e Medéia visitaram Circe, a feiticeira da Odisséia e tia de Medéia, que os purificou ritualmente pelo assassinato de Absirto. Outros monstros da *Odisséia* também foram encontrados ou passaram diante do navio, que finalmente retornou a Iolco.

PERSEU

Assassino da Medusa



Perseu, usando suas sandálias aladas e o gorro da invisibilidade, consegue a cabeça de Medusa. Ilustração extraída de um caneco de água figurativo vermelho de c. 350-330 a.C.

Uma das figuras mais comumente descritas em mitos e obras de arte é Perseu, filho de Zeus e de sua amante humana Dânae. Ele cresceu até a maioridade em Sérifos, uma ilha no Egeu, sob o domínio de Polidectes, cujo irmão Dictis, pescador, salvara Perseu e Dânae (ver p. 135). Polidectes apaixonou-se por Dânae, mas ela rejeitou suas investidas. Ele então convidou todos os nobres de Sérifos para uma festa e pediu que cada um doasse um cavalo. O pobre Perseu brincou que teria a mesma facilidade para conseguir a cabeça de uma das três górgonas — monstros ferozes com cabelos de serpentes — quanto para obter um cavalo. Polidectes tomou isso ao pé da letra e com prazer enviou o protetor de Dânae em tal missão aparentemente impossível.

No entanto, os deuses Hermes e Atena vieram socorrer Perseu. O herói foi mandado primeiro às gréias, três velhas que compartilhavam um só olho e um só dente, que eram as únicas que podiam levá-lo até as górgonas. Ele roubou o olho e o dente delas e disse que só os devolveria se elas lhe dessem a informação de que precisava. Elas lhe disseram para procurar certas ninfas, que poderiam lhe dar um gorro que o tornaria invisível, sandálias aladas para que pudesse voar e uma sacola de couro. Hermes deu-lhe uma espada curva. Perseu voou até as górgonas. Somente uma delas, Medusa, era mortal, mas aqueles que vissem seu rosto diretamente ficariam imediatamente petrificados. Perseu olhou para ela no reflexo de um escudo (em outra versão, sua mão foi guiada por Atena) e decapitou-a, guardando a cabeça na sacola. Voltou voando para Sérifos, salvando Andrômeda no caminho (ver abaixo), e exibiu a cabeça da górgona, a qual petrificou Polidectes e seus apoiadores. O herói, que viveu o resto da vida em paz e com prosperidade, deu a cabeça de Medusa a Atena, que a usava para petrificar — literalmente — seus inimigos.

Perseu e Andrômeda

Um dos episódios mais famosos da carreira de Perseu foi quando ele salvou a linda Andrômeda. Esse é um dos temas favoritos da antiga arte grega e romana.

Cassiopéia, esposa do rei Cefeu da Etiópia, gabou-se de ser mais adorável do que as nereidas, cinquenta belas ninfas do mar que eram filhas do Velho Homem do Mar, Nereu, divindade que vivia no oceano e ajudava marinheiros em dificuldades. Posêidon, irado com essa gabolice, inundou seu reino e enviou um monstro mari-



Este vaso grego (c. 250 a.C.) do sul da Itália retrata Perseu lutando com o monstro para salvar Andrômeda.

timo para devastar o país. Cefeu consultou um oráculo e este lhe disse para sacrificar sua filha Andrômeda para o monstro, acorrentando-a a um rochedo. Enquanto ela estava deitada no rochedo, Perseu, que voava por ali, imediatamente se apaixonou por ela. Ofereceu-se então para matar o monstro, se pudesse desposar Andrômeda.

Cefeu aceitou o oferecimento do herói. Perseu pegou seu gorro da invisibilidade, as sandálias aladas e a espada curva e destruiu o monstro. Ele libertou Andrômeda e tomou-a como esposa. Ela deu-lhe um filho, Perses, que se tornou herdeiro de Cefeu.

A GUERRA DE TRÓIA

Epopéia de guerra de Homero



Menelau (à esquerda), um dos líderes gregos, confronta o guerreiro troiano Heitor durante a batalha por Tróia. De um vaso de c. 610 a.C.

AS EPOPÉIAS DE HOMERO

As histórias da Guerra de Tróia e seu resultado foram contadas primeiro em uma série de poemas épicos, dos quais os dois mais celebrados e influentes foram a *Iliada* e a *Odisseia*. Ambos eram amplamente encenados e conhecidos na antiga Grécia, e a tradição diz que o autor era um bardo chamado Homero (abaixo), sobre cuja vida pouco se sabe, exceto que supostamente nasceu em Quios e ficou cego. Mesmo em tempos antigos, os eruditos duvidavam que a *Iliada* e a *Odisseia* haviam sido escritas pela mesma pessoa ou que cada obra fosse produto de um só autor. Embora hoje em dia se acredite que ambas as epopéias sejam o produto final de uma longa tradição oral, elas continuam sendo a gloriosa origem da literatura ocidental.

A maior parte da *Iliada* concentra-se em apenas poucos dias da Guerra de Tróia: a disputa entre Aquiles, o maior guerreiro grego, e Agamenon, o líder grego. A *Odisseia* relata o retorno do herói grego Odisseu de Tróia para seu lar, em Itaca (ver p. 160).

A *Iliada*, de Homero, grande relato poético da guerra entre os gregos e a cidade de Tróia no noroeste da Ásia Menor, era leitura essencial na antiga Grécia, onde sua importância literária era plenamente reconhecida e servia de texto básico no sistema educacional helênico. Para os gregos, a epopéia contava a história de seus antepassados. Evidências arqueológicas mostram que Tróia, que por seu tamanho e localização próxima à costa era claramente importante, foi de fato destruída por fogo e abandonada em c. 1100. Isso se deu no fim da Idade do Bronze, e os guerreiros são descritos por Homero como usando bronze e ferro. Em tempos antigos, Tróia também era conhecida como Ílion ou Ilium, daí vindo o título da epopéia.

A história começa com Príamo e Hécuba, o rei e a rainha de Tróia. Quando nasce Páris, um de seus cinquenta filhos, Hécuba sonha que deu à luz um tição que destrói a cidade. A criança é abandonada, mas sobrevive milagrosamente e se torna um pastor. Mais tarde, já rapaz, derrota seus irmãos em uma competição de luta e é reconhecido como filho de Príamo e acolhido de volta na família real.

Nesse ínterim, realiza-se o casamento de Peleu, um mortal, com a ninfa do mar Tétis. Um oráculo previra que Tétis teria um filho maior do que seu pai. Ele seria Aquiles, o melhor dos guerreiros gregos (ver p. 158). A deusa Éris (“luta”), ofendida por não ter sido convidada para o casamento, manda um pomo de ouro para a festa nupcial, com a inscrição “Para o mais justo”. Atena, Hera e Afrodite disputam o prêmio, e Zeus designa Páris para julgar qual das deusas é a mais justa. Caso vença, Atena promete dar a Páris sabedoria e vitória na guerra. De sua parte, Hera lhe promete poder real, ao passo que Afrodite lhe promete a mais bela mulher do mundo. O sensual Páris escolhe Afrodite como vencedora e com isso Tróia ganha a inimizade permanente de Hera e Atena.



OS HERÓIS DA GUERRA DE TRÓIA
Segundo Homero, muitos grandes guerreiros lutaram em Tróia. Estes são os mais famosos:

GREGOS:

AGAMENON, líder da expedição e descrito como “extremamente nobre”.

AJAX, filho de Oileu, conhecido como o Ajax menor. Estuprou Cassandra, filha de Príamo, na pilhagem de Tróia e profanou os altares dos deuses, o que os levou a fazer a esquadra grega naufragar a caminho de casa.

AJAX, filho de Tálamon, o maior guerreiro depois de Aquiles. Teimoso e taciturno, perdeu a cabeça quando a armadura do falecido Aquiles foi dada a Odisseu. Tentou matar os comandantes gregos, mas em vez disso massacrou carneiros e finalmente os matou de vergonha.

CALCHAS, vidente dos gregos, que interpretava os presságios dos deuses.

DIOMEDES, guerreiro notável, embora muitas vezes precipitado em discussões. Feriu primeiro Ares e depois Afrodite no campo de batalha.

MENELAU, irmão de Agamenon e muitas vezes descrito como ineficaz.

NESTOR, o mais velho dos gregos, que dava conselhos de grande alcance.

ODISSEU, o mais habilidoso e sábio dos gregos e apoiador de Agamenon.

Concebeu a idéia do cavalo de Tróia.

TROIANOS:

ENEIAS, filho de Afrodite; escapou da pilhagem de Tróia e, no mito romano, foi o fundador de Roma (ver p. 172).

GLAUCO, aliado lício de Tróia, que trocou a armadura no campo de batalha com o grego Diomedes como sinal de seus velhos laços de amizade hospitaleira.

HEITOR, filho de Príamo e proeminente guerreiro troiano. Sua morte forma o clímax da *Iliada*. Diferentemente de qualquer guerreiro grego, Heitor é descrito de forma tocante com sua família.

PÁRIS, filho de Príamo, um sedutor descrito como sensual e efeminado. Ele e Helena, cujo rapto causou a guerra, viviam separados do palácio. Ele lutava com pouco êxito e geralmente com um arco, arma de covardes.

PRÍAMO, rei de Tróia. Resgatou o corpo de seu filho Heitor de Aquiles e morreu quando a cidade foi vencida.

SARPÉDON, filho de Zeus, morto por Pátroclo. Zeus ficou tentado a salvar seu filho, mas Hera lembrou-o da mortalidade até mesmo de heróis.

O prêmio de Páris é Helena, filha de Leda e Zeus (ver p. 135) e esposa de Menelau, rei de Esparta. Páris visita Esparta como convidado de honra, mas depois, com a ajuda de Afrodite, fuge com Helena de volta a Tróia.

Todos os príncipes gregos que haviam sido pretendentes de Helena prometem protegê-la de qualquer futuro abuso. Menelau e seu irmão Agamenon, rei de Argos, convocam esses príncipes e formam uma grande expedição em Áulida para navegar para Tróia e vingar o rapto. Dois guerreiros, Aquiles e Odisseu, a princípio relutam em aderir à missão. Aquiles se disfarça de mulher na ilha de Siros, mas é descoberto quando soa uma trombeta de guerra e ele irrefletidamente procura uma arma. Odisseu finge ser louco e fica arando a praia, mas seu estratagema é descoberto quando seu próprio bebê é colocado diante do arado. Desmascarados, ambos concordam em participar da expedição. Os gregos se reúnem em Áulida, mas sua esquadra é detida por Ártemis, que na guerra é partidária dos troianos. Agamenon é obrigado a sacrificar sua filha Ifigênia a fim de garantir bons ventos. A expedição finalmente parte para a Ásia Menor e acampa fora de Tróia, que os gregos mantêm sitiada por dez anos.

Durante o estado de sítio, Agamenon ganha Criseda, filha de Crises, sacerdote de Apolo, como butim de guerra. É nesse ponto da saga que Homero dá início à sua *Iliada*. O sacerdote pede a filha de volta e, ao ter seu pedido recusado, ora para Apolo implorando que ele destrua os gregos. Uma terrível praga ataca o acampamento; depois de alguns dias, a razão da praga é revelada, e Agamenon é obrigado a devolver Criseda ao pai. Com raiva por sua perda, Agamenon exige outra mulher, Briseida, que coube em partilha ao guerreiro grego Aquiles.

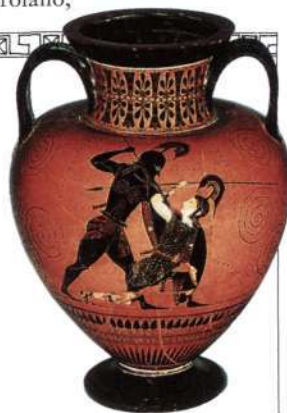
O guerreiro sente-se insultado, recusa-se a continuar lutando e ora pela destruição dos gregos para que eles lamentem sua ausência. Heitor, filho mais velho de Príamo e principal guerreiro troiano,

Aquiles

Aquiles, conforme descrito na Iliada, de Homero, era um típico herói grego: forte, orgulhoso, destemido, arrebatado e colérico. Era o melhor guerreiro, mas também o mais destrutivo, e personificava o paradoxo do heroísmo grego, como em Hércules.

Filho de Peleu e da ninfa marítima Tétis, Aquiles foi educado por Quíron, um centauro sábio. Sua mãe mergulhou-o no rio Estígio, ainda bebê, para tornar seu corpo imortal e invulnerável, exceto pelo calcanhar pelo qual ela o segurara — daí a expressão “calcanhar de Aquiles” para descrever uma fraqueza crucial. Diante da escolha apresentada pelas deusas do destino: ter uma vida longa e tranqüila ou morrer na juventude e obter glória imortal, ele escolheu a glória.

Para os gregos, Aquiles tornou-se modelo do homem direto e nobre que não podia suportar uma conduta desprezível como a de Agamenon quando tomou seu prêmio de guerra, a troiana Briseida. Em Tróia, ele combateu e matou Pentésiléia, a rainha amazona, por quem se apaixonou quando ela morreu.



Aquiles (à esquerda) mata Pentésiléia, a rainha amazona. Ânfora (vaso para armazenar alimentos e bebidas) de c. 540 a.C. feita e decorada por Exèkias, um dos maiores ceramistas e pintores gregos.



agora ganha distância de Tróia e alcança os navios dos gregos, ferindo e matando muitos heróis. Pátroclo, o melhor amigo de Aquiles, pede ao guerreiro ocioso que empreste sua armadura, de forma que os troianos pensem que Aquiles está lutando e batam em retirada. Aquiles reluta, mas acaba cedendo, aconselhando Pátroclo a tomar cuidado. Mas este não segue o conselho e, apesar de repelir os troianos, é morto por Heitor.

O sofrimento de Aquiles não tem limite, e ele volta à batalha em busca de vingança. Em uma cena famosa, persegue Heitor três vezes ao redor das muralhas de Tróia e finalmente o mata em um único combate. Um funeral magnífico é realizado para Pátroclo, mas os troianos não podem fazer o mesmo por Heitor, porque Aquiles escondeu e profanou seu cadáver. Os deuses irados forçam Aquiles a aceitar a oferta de um resgate e a devolver o corpo de Heitor para Príamo (a *Iliada* termina com o funeral de Heitor). Aquiles morre quando é atingido por Páris no calcanhar, seu único ponto vulnerável; sua armadura é oferecida a Odisseu por ser o segundo melhor guerreiro. Pouco depois, o próprio Páris é atingido e morto pelo arqueiro Filoctetes.

Desde a morte de seu principal guerreiro, Heitor, Tróia estava fadada ao colapso. Odisseu teve a idéia de construir um imenso cavalo oco de madeira, no qual a nata dos guerreiros gregos se escondeu enquanto sua esquadra partia como se houvesse sido derrotada. Os troianos, acreditando que o cavalo é uma oferenda aos deuses, o trazem para dentro das muralhas. À noite, os guerreiros saem do cavalo e abrem os portões da cidade para o restante do exército, que havia voltado para a costa. Tróia é saqueada e arrasada pelo fogo, Príamo e os filhos que lhe restam são massacrados e Hécuba e as mulheres troianas são tomadas como escravas.

Os heróis gregos Aquiles e Ajax jogam xadrez nos intervalos da batalha. Detalhe de uma ânfora figurativa preta do século VI a.C. feita por Exékias.

DEPOIS DE TRÓIA

Odisseu e Agamenon



Odisseu e seu companheiro cegam o ciclope Polifemo, de uma ânfora de c. 510-530 a.C.

ODISSEU

Odisseu, uma figura importante na *Iliada* e o principal personagem da *Odisseia*, era uma figura comum na tragédia grega, conhecido por suas artimanhas e seu pragmatismo político. Para os filósofos, Odisseu foi a figura arquetípica do personagem complexo e calculista, em oposição ao nobre e franco Aquiles. Em alguns dos muitos relatos de sua vida diz-se que ele não seria filho legítimo do herói Laertes, como afirma Homero, mas o filho bastardo de Sisífo, cujas artimanhas habituais lhe valeram o eterno castigo no mundo subterrâneo de rolar uma rocha até o topo de uma montanha, para vê-la rolar para baixo novamente assim que chegasse ao cume (ver p. 146).

O profeta Tirésias prevê que a morte de Odisseu virá do mar. Em alguns relatos, Telégono, filho de Odisseu e Circe, navega até Ítaca e acidentalmente mata seu pai.

O saque de Tróia não foi o fim das aventuras dos heróis gregos. Os gregos contaram muitos mitos sobre suas voltas para casa em separado, sendo o mais famoso o grande épico de Homero, a *Odisseia*, cujo nome vem de seu herói, Odisseu (que os romanos chamaram de Ulisses). Dizia-se que os gregos profanaram os altares de Tróia quando saquearam a cidade, e em consequência disso os deuses se enfureceram e causaram tempestades para dispersar a frota grega em sua viagem de volta. Muitos heróis acabaram chegando às costas da Itália ou da África antes de alcançar a Grécia.

Depois que os navios de Odisseu e seus seguidores se separam da frota, chegam à cidade de Cicones, que também saqueiam. Uma nova tempestade desvia os navios do curso para um mundo de monstros e feiticeiras. Odisseu chega primeiro à terra dos lotófagos (comedores de lótus), que dão a alguns de seus homens flores de lótus para comer, apagando suas memórias e provocando uma tal letargia que os que comeram as flores têm de ser carregados para os navios. A aventura seguinte ocorre na ilha habitada pelos ciclopes, monstros de um olho que vivem em cavernas e não têm leis ou sistema social. Odisseu leva um pouco de vinho e alguns tripulantes para explorar a ilha, e na caverna encontra sinais de criação de carneiros. Contrariando o conselho de sua tripulação, ele insiste em ficar para ver o pastor. Este é o ciclope Polifemo, que retorna com seu rebanho e, já na caverna, bloqueia a entrada com um enorme rochedo. Ele encontra os gregos e come dois deles crus no jantar e mais dois no desjejum. Os gregos não podem escapar, porque somente o ciclope pode mover a rocha, possibilitando a saída deles. No entanto, Odisseu tem um plano. Ele usa o vinho para embriagar o ciclope, e quando este pergunta seu nome ele diz “Ninguém”. Quando o ciclope se deita, embriagado, Odisseu o cega com uma estaca de madeira quente. Polifemo grita por ajuda e alguns outros ciclopes lhe perguntam o que está causando a dor, ao que ele responde: “‘Ninguém’ está me ferindo!” Os outros ciclopes supõem que está tudo bem e saem. Então Odisseu amarra cada um de seus homens embaixo de um carneiro, e se pendura do ventre de um macho. Quando o ciclope cego solta seus carneiros de manhã, os gregos escapam. De seu navio Odisseu zomba do ciclope, que o insulta. O deus do mar Posêidon, pai de Polifemo, faz Odisseu vagar pelo oceano durante dez anos.

Em seguida os marinheiros encontram Éolo, rei dos ventos. Odisseu recebe um saco de ventos que permite que os barcos naveguem até avistar Ítaca. Mas o herói adormece e seus homens abrem o saco, pensando que há um tesouro nele. Os ventos escapam e causam uma tempestade que impele os viajantes de volta a Éolo, e dali à terra dos Lestrigônios, gigantes canibais que destroem todas menos uma das naus de Odisseu e devoram seus tripulantes.

O episódio seguinte ocorre na ilha da deusa Circe, uma encantadora. A metade dos homens de Odisseu se aproxima do palácio de Circe nas florestas, ao redor do qual lobos, ursos e leões brincam como animais domesticados. Circe os convida a entrar e lhes dá uma bebida contendo uma droga, então os transforma em porcos e os tranca em um chiqueiro. O único homem que permaneceu fora volta e conta a Odisseu sobre o último desastre. Com a ajuda de Hermes e de uma planta mágica, Odisseu torna-se imune aos encantos de Circe e a obriga a libertar seus homens. A tripulação fica na ilha durante um ano de festas e Circe aconselha Odisseu sobre o restante de sua rota. Primeiro ele deve ir ao mundo subterrâneo consultar o profeta Tirésias sobre o que fazer para voltar a sua casa. Tirésias lhe diz para ir a uma terra que não conhece o mar e fazer um sacrifício a Posêidon. Esta é o mundo subterrâneo, e enquanto está lá Odisseu vê os grandes heróis e

heroínas do passado e os grandes pecadores sendo punidos. Entre estes estão seus companheiros heróis da Guerra de Tróia, Aquiles e Ajax.

Deixando o mundo subterrâneo, Odisseu passa pela ilha das sereias, monstros com corpos de aves e cabeças de mulher, cujos cantos irresistíveis atraem os marinheiros para a morte certa em suas mãos. Odisseu escapa de seu encantamento fazendo-se amarrar ao mastro, como Circe havia sugerido, enquanto os marinheiros remam com os ouvidos fechados por cera.

O herói e sua tripulação se desviam dos monstros marinhos Cila e Caribdis, e finalmente chegam a Trinácia, a ilha do Sol. Circe os havia advertido para não comerem os Bois do Sol, mas o navio foi apanhado numa calmaria e a tripulação faminta não resiste a matar o gado. A carne no braseiro continua mugindo mesmo no espeto, e os couros dos bois continuam andando como se estivessem vivos. O Sol, furioso, destrói o navio e toda a tripulação, exceto Odisseu, que sobrevive ao naufrágio e dá na ilha de Calipso, uma deusa que o mantém numa caverna durante oito anos como seu consorte a contragosto. Odisseu é finalmente libertado por intervenção da deusa Atena. Ele faz uma balsa e com ela chega à terra dos feacos, um lugar glorioso e magicamente fértil cujo povo o entretém com grande luxo. Seu rei, Alcino, envia Odisseu para casa em um navio mágico carregado de presentes.

Finalmente de volta a Ítaca, Odisseu encontra sua mulher, Penélope, cercada de pretendentes e seu filho Telêmaco ameaçado por rivais. Penélope sempre se recusou a acreditar que Odisseu estivesse morto, mas não conseguia mais manter os pretendentes afastados com suas artimanhas. Disfarçado, Odisseu primeiro testa a lealdade de sua família e dos habitantes da ilha. Então, com a ajuda de Telêmaco e de seus fiéis conselheiros, os pretendentes são mortos e Odisseu reúne-se a Penélope depois de vinte anos. *A Odisséia* termina com uma comemoração das conquistas do herói errante e dos valores familiares. Para os gregos, esta mensagem dá à obra grande importância moral.

Agamenon, rei de Argos

A história do destino do rei Agamenon, o vitorioso líder grego da expedição a Tróia, foi contada diversas vezes por autores gregos, como o dramaturgo Ésquilo em sua trilogia *Orestéia*.

Depois da guerra, Agamenon volta em triunfo a seu palácio em Argos com seu prêmio, a concubina Cassandra, uma profetisa filha do rei Príamo. Mas sua mulher, Clitemnestra, e o amante desta, Egisto, prepararam uma armadilha.

Clitemnestra saúda o marido e o leva ao banho. Depois, finge oferecer-lhe uma toalha, mas subitamente atira uma rede sobre a cabeça dele, e o rei é assassinado.



Agamenon luta sob a rede atirada por Clitemnestra (direita) enquanto Egisto (esquerda) o apunhala. Ânfora ática de c. 470 a.C.

Cassandra também é morta pela rainha.

Orestes, filho de Agamenon, distante de casa na ocasião, torna-se adulto e regressa para cobrar sua vingança. Ele entra no palácio disfarçado e mata o usurpador Egisto e Clitemnestra. (Isto teria sido efetuado com a ajuda da irmã de Orestes, Electra.)

Como matricida, Orestes é perseguido pelas Fúrias e foge para Delfos para se purificar de seus atos.

Ele vai para Atenas, onde é julgado e finalmente absolvido de sua transgressão graças ao voto decisivo da deusa Atena. Orestes volta para reinar em Argos.

TRANSGRESSORES

Infratores da ordem natural



DÉDALO E ÍCARO

Dédalo talvez seja mais conhecido pela história trágica de seu filho, Ícaro. O rei Minos de Creta ficou tão enfurecido com Dédalo por ter ajudado Teseu contra o Minotauro (ver p. oposta) que o prendeu, assim como a Ícaro. Para escapar da ilha, o artesão fabricou asas para si e para seu filho, com cera e penas. Dédalo advertiu Ícaro para não voar muito próximo do sol, mas quando eles alçaram voo seu filho esqueceu o aviso. A cera de suas asas derreteu e Ícaro se precipitou para a morte no mar, que foi chamado de mar de Ícaro em sua homenagem. Dédalo chegou à Sicília (ou ao território da Itália, segundo alguns relatos), onde viveu pelo resto de seus dias.

A ilustração acima se baseia em uma estatueta de bronze de Ícaro com as asas postas, preparado para voar.

Muitos mitos gregos falam sobre transgressores e seu castigo. Essas histórias podem ter sido contadas para ajudar a manter a ordem adequada das coisas, especialmente no seio da família, pois muitos mitos envolvem ultrapassar os limites da propriedade sexual. Quase todos têm protagonistas humanos, porque os deuses e as deusas geralmente podiam ter comportamento inadequado impunemente, enquanto os erros dos mortais eram habitualmente punidos com severidade – um paradoxo do qual os gregos antigos tinham consciência. Estes são alguns dos transgressores mais notáveis:

Atreu e Tiestes, filhos de Pélope, que era filho de Tântalo (ver p. 146). Quando Atreu impediu que seu irmão assumisse o trono de Argos, Tiestes seduziu a mulher de Atreu, Érope. Em vingança, Atreu convidou Tiestes para um banquete e lhe serviu seus próprios filhos. Os filhos de Atreu eram Agamenon e Menelau, que se casaram com Clitemnestra e Helena, talvez a mais famosa das esposas adúlteras. Um filho sobrevivente de Tiestes, Egisto, tornou-se amante de Clitemnestra e ajudou no assassinato do marido dela, seu primo Agamenon (ver p. 161).

Dédalo, reverenciado pelos gregos como o maior dos artesãos e inventores mortais, também foi um transgressor. Ele era membro da casa real ateniense, mas foi obrigado a deixar Atenas depois que matou seu sobrinho Perdix, um artesão rival que havia inventado o serrote, tirando a idéia de uma espinha de peixe. Quando Dédalo atirou o jovem em um precipício, ele se transformou em uma perdiz. Dédalo fugiu e rumou para Creta, onde entrou para o serviço do rei Minos. Minos havia orado a Posêidon para que lhe desse um touro para oferecer ao deus em sacrifício, mas era um animal tão esplêndido que o rei o guardou para si. Isso enfureceu Posêidon, que fez a mulher de Minos, Pasífae, apaixonar-se pelo touro. Dédalo construiu um modelo oco em tamanho real de um bezerro, no qual Pasífae podia se esconder para consumir sua paixão inatural, em consequência da qual ela gerou o Minotauro, um animal selvagem que era meio homem, meio touro. Irritado com seu artesão, Minos ordenou que Dédalo construísse o Labirinto como prisão para o monstruoso ser híbrido. Mais tarde Dédalo deu a Ariadne um fio com o qual Teseu se orientou no Labirinto para matar o Minotauro (ver p. 150).

Danaides, as cinquenta filhas de Dânaos, descendente de Zeus e Io (ver p. 134). Elas foram forçadas contra a vontade a casar-se com os cinquenta filhos de seu tio Egito, e na noite de núpcias quarenta e nove das Danaides mataram seus maridos. (A quinquagésima, Hipermnestra, amava seu marido, Linceu, e de sua união nasceram Perseu e Dânae.) As quarenta e nove assassinas foram punidas no mundo subterrâneo, tendo de encher eternamente um jarro de água com uma peneira.

Tereu, rei da Trácia. Ele ajudou o rei Pandion de Atenas, recebeu a filha deste, Procne, como sua mulher e teve um filho com ela, Itys. Quando Filomela, a outra filha de Pandion, estava visitando sua irmã, Tereu a violentou e cortou sua língua para que ela não pudesse contar a ninguém. Mas Filomela teceu um tapete representando seu sofrimento e o mostrou a Procne. Em vingança, as irmãs mataram Ítis, o cozinharam e ofereceram a seu pai desavisado, que descobriu a afronta e perseguiu as irmãs. Como todos tinham cometido assassinato, foram transformados em pássaros: por exemplo, Procne tornou-se um pardal e Filomela, um rouxinol.

Édipo

Édipo foi o mais célebre transgressor sexual na mitologia grega. A versão de sua história mais conhecida é a contada por Sófocles na peça Édipo Rei. Édipo é o exemplo máximo do herói grego que possui todas as qualidades heróicas nobres, mas não obstante é condenado pelo destino a cometer crimes graves contra a ordem natural. Tebas, onãe se passa a história, foi com freqüência o pano de fundo de dramas trágicos gregos.

O rei Laio e a rainha Jocasta de Tebas souberam pelo oráculo de Delfos que seu futuro filho mataria seu pai e dormiria com sua mãe, por isso, quando Jocasta teve um filho, Laio furou seus pés e os amarrrou, abandonando a criança em uma montanha. Mas um pastor salvou o bebê e o levou a Corinto, onde ele foi adotado pelos reis Pólipo e Mérope. Ele foi chamado de Édipo (“pés inchados”).

Anos depois, Édipo foi desafiado por um estranho numa festa, de que não era filho de Pólipo. O insulto o perturbou e ele consultou o oráculo de Delfos, que lhe disse que ele mataria seu pai e se casaria com sua mãe. Supondo que Pólipo e Mérope fossem seus verdadeiros pais, Édipo decidiu fugir de Corinto. Na estrada para Tebas ele matou um estranho que o insultou; esse homem era Laio, seu pai. Nessa época Tebas era assediada pela Esfinge, criatura que matava qualquer pessoa que não conseguisse responder à sua charada: “O que tem quatro pernas de manhã, duas pernas à tarde e três pernas à noite?” Édipo desafiou o monstro e lhe deu a resposta correta, “o homem” (que engatinha de quatro quando bebê, caminha ereto na maturidade e usa uma bengala na velhice). A Esfinge atirou-se no oceano e Édipo foi saudado como salvador da cidade. Ele foi convidado a governar Tebas e a casar-se com a rainha recém-enviuada — sua mãe, Jocasta. Eles tiveram quatro filhos, dois homens, Polinices e Etéocles, e duas filhas, Antígona e Ismênia. Tebas prosperou sob seu reinado. Muitos anos depois, a cidade foi assolada pela seca, a fome e a doença. O oráculo de Delfos contou aos tebanos que o problema só terminaria quando o assassino de Laio fosse expulso. O próprio Édipo empreendeu a busca e acabou descobrindo a verdade de Tirésias (ver p. 165) e do pastor que o havia salvado quando criança. Édipo cegou a si mesmo e foi para o exílio. Jocasta se enforcou.

Pintura em um kylix (taça rasa) de c. 470 a.C., mostrando Édipo com chapéu e cajado de viajante e a Esfinge, na estrada para Tebas.



IXIÃO

Um notório transgressor sexual foi Ixião, rei dos lápitas, uma raça fabulosa da Tessália. Ele tentou violentar a deusa Hera, mas ela o enganou colocando em sua cama uma nuvem com a forma de seu corpo, com a qual Ixião copulou quando estava embriagado. Zeus castigou Ixião por tentar seduzir sua mulher condenando-o a ser amarrado a uma roda em chamas que giraria para sempre no mundo subterrâneo. O filho de Ixião com a nuvem foi Centauros, que mais tarde também se tornou um transgressor sexual ao acasalar com uma égua e produzir o primeiro centauro (ver p. 164). A pintura da vasilha acima mostra o castigo de Ixião.



CENTAUROS E AMAZONAS

Raças de seres fabulosos



Centauros em batalha com os lápitas, como representado numa frisa do templo de Bassae na Arcádia, no Peloponeso.

Os centauros e as amazonas eram criaturas fabulosas consideradas subversivas às normas do comportamento civilizado. Estavam freqüentemente em batalha contra heróis, e tanto a centauromaquia (batalha dos centauros) quanto a amazonomaquia (batalha das amazonas) eram temas habituais na arte e nos mitos.

Os centauros, descendentes de Ixião (ver p. 163), tinham torsos de homens e corpos de cavalos. Eram freqüentemente associados à permissividade sexual e à violência. No casamento do rei Pirítoos dos lápitas, os centauros tentaram roubar a noiva, provocando uma batalha em que Teseu ajudou os lápitas. No entanto, alguns centauros foram sábios e bondosos, como Quíron, que educou vários heróis, incluindo Jasão e Aquiles, e Fólus, que foi anfitrião de Hércules. (Infelizmente, a visita de Hércules terminou mal, quando outros centauros exigiram dividir o vinho que Fólus lhe havia oferecido. Eles foram derrotados na batalha pelo herói revoltado. Outro centauro, Nesso, acabou causando a morte de Hércules: ver p. 148.)

As amazonas eram guerreiras do leste que costumavam se vestir como persas (e eram, portanto, “bárbaras”); cavalgavam, atiravam e saqueavam, e não faziam plantações. Sua arma era geralmente o arco e, em certos relatos, cortavam um seio para facilitar o movimento de puxar a corda do arco. (Algumas fontes afirmam que “amazona” significa “sem um seio”, embora elas sejam representadas com dois.) Dizia-se que tinham em casa homens como escravos, aos quais retornavam uma vez por ano durante um mês para procriar. Os filhos homens eram abandonados à morte, enquanto as meninas eram criadas para ser iguais às mães. Na *Iliada*, Aquiles mata a rainha das amazonas, Pentésiléia (ver p. 158), e aos que visitavam Atenas eram mostradas as supostas tumbas das amazonas que caíram na batalha contra Teseu.

Amazonas combatem os atenienses, como mostrado numa frisa do Partenon, em Atenas, esculpida em 447-432 a.C.



TRANSFORMAÇÕES

Mitos de metamorfose: Orfeu

Nos mitos gregos um ponto crucial da narrativa é alcançado muitas vezes quando um personagem muda de forma, geralmente assumindo a forma de uma planta, de um animal ou de algum outro elemento natural. Um dos mitos de transformação mais conhecidos é o de Alcíone e seu marido Ceice, que presunçosamente decidiram chamar-se de Hera e Zeus. Por isso os deuses os transformaram em aves marinhas. Durante sete dias, a cada inverno, Éolo, rei dos ventos, mantinha as ondas calmas para que Alcíone, que se transformara num martim-pescador (*halcyon* em inglês), pudesse chocar seus ovos com tranqüilidade.

Dois histórias de transformação envolviam a ninfa Eco. Na mais famosa delas, seu tagarelar incessante perturba Hera por tempo suficiente para que Zeus escape do cenário de um de seus casos amorosos sem que Hera perceba. Como castigo, Hera retira de Eco todas as vozes, menos a mais curta. Eco apaixonou-se por Narciso, o belo filho de Céfiso, um deus do rio, mas quando ela tenta seduzi-lo só consegue repetir as últimas palavras dele. Eco dorminha até restar somente sua voz ecoante. Ela amaldiçoa Narciso, que mais tarde torna-se um tanque e, vendo nele seu reflexo, apaixonou-se pela bela imagem que não pode possuir. Ele também definha e ao morrer é transformado na flor narciso.

No segundo mito, Eco é perseguida por Pã, deus das matas e das pastagens, que é muitas vezes retratado com as patas e chifres de um bode. Ela recusa seus avanços e foge, mas Pã, enraivecido pela rejeição, enlouquece um grupo de pastores para que eles destruam a ninfa. Resta apenas sua voz chorosa, que reverbera pelas montanhas.

Hera também aparece no mito de Io, uma amante de seu marido, Zeus. Io, sacerdotisa de Hera, é filha de outro deus do rio, Ínaco. Zeus a deseja e assume a forma de uma nuvem para acasalar-se com ela, mas quando Hera se torna desconfiada ele tenta enganá-la, transformando Io em uma linda novilha branca. Fingindo que foi iludida, Hera pede que Zeus lhe dê a novilha de presente, e quando Io está sob sua posse ela manda que Argos, um monstro de cem olhos, a vigie constantemente. Para libertar sua amante, Zeus pede a ajuda do ardiloso Hermes, que faz Argos dormir contando-lhe histórias (ver ilustração nesta p.) e então corta sua cabeça. Persistente, Hera manda uma mosca varejeira incomodar Io. Enlouquecida pelo inseto, ela vaga pelo mundo miseravelmente até que chega ao Egito. Lá, Zeus a restitui à forma humana com um toque delicado (*epaphein*) que no mesmo momento a engravida de um filho, Épafo, fundador das famílias reais do Egito e de Argos e ancestral das Danaides (ver p. 162).

Tirésias, o mais famoso vidente das lendas tebanas, teria vivido por sete gerações. Em um relato, ele vê duas cobras copulando e as atinge com seu cajado, e assim é transformado em mulher. Oito anos depois, ele encontra as mesmas cobras copulando, as golpeia de novo e é novamente transformado em homem.

Mais tarde, Zeus e Hera discutem sobre quem tem mais prazer no sexo: Hera afirma que as mulheres têm muito menos que os homens. Tirésias, como única pessoa que conhece os dois lados da história, é consultado. Sua resposta, de que as mulheres têm nove vezes mais prazer que os homens, enfurece Hera, que cega Tirésias. Mas a cegueira é compensada pelo dom da visão profética. É Tirésias quem revela que Odisseu matou seu pai e casou-se com sua mãe (ver p. 163).



Hermes prepara-se para cortar a cabeça do guardião de Io, Argos, a quem o deus fez dormir com suas histórias. Pintura em vaso de c. 470 a.C.

ORFEU E OS ÓRFICOS

Um dos mais conhecidos mitos de transformação é a história de Orfeu e Eurídice, em que o grande cantor traz sua amada de volta da morte no mundo subterrâneo, mas torna a perdê-la. O próprio Orfeu foi transformado da morte em vida eterna, embora em forma desmembrada.

Orfeu, um trácio, era filho de Calíope, musa da poesia épica e da eloqüência, e era conhecido como o maior de todos os cantores. Ele era casado com Eurídice, e quando ela morreu ele ficou tão desconsolado que pegou sua lira e entrou no mundo subterrâneo. Enquanto ele tocava e cantava, sua música convenceu os deuses da morte a permitir que Eurídice voltasse à terra, sob uma condição: Orfeu não deveria olhar para trás enquanto a levava de volta à luz. No entanto, quando ele alcançou a saída do mundo subterrâneo, Orfeu ficou dominado pelo medo e pelo amor e virou-se para ver Eurídice. Ela escorregou de volta ao mundo subterrâneo para sempre. Em sua dor, Orfeu rejeitou todas as propostas de mulheres. Algumas mulheres da Trácia ficaram tão furiosas com isso que o desmembraram, mas de nada serviu: sua cabeça sem corpo e sua lira continuaram a cantar. Um templo foi construído sobre sua cabeça, do qual eram feitas profecias.

Acreditava-se que Orfeu foi o fundador de uma religião misteriosa, o Orfismo (ver p. 128).

ROMA



O Fórum Romano era o centro religioso, cívico e comercial da cidade. Ele continha templos para Jano e Saturno, e também um templo de Vesta, onde a chama da cidade era mantida permanentemente acesa.

O Império Romano dominou a maior parte do território da Europa moderna e além dele durante os primeiros quatro séculos da era cristã. Roma tinha uma população de um milhão, enquanto o império reunia cinquenta milhões ou mais, que falavam mais de cem línguas, além do latim, o idioma da administração central.

A extensão do alcance de Roma é vital para se compreender sua mitologia. Em um império tão vasto, um único conjunto de tradições mitológicas e religiosas não poderia se sustentar. Os mitos egípcios de Ísis e Osíris, os mitos gregos de Édipo e Agamenon, os mitos célticos contados na Bretanha (atual Grã-Bretanha) e na Gália (atual França) eram em certo sentido mitos romanos: os habitantes do império, ou de partes dele, os consideravam como seus.

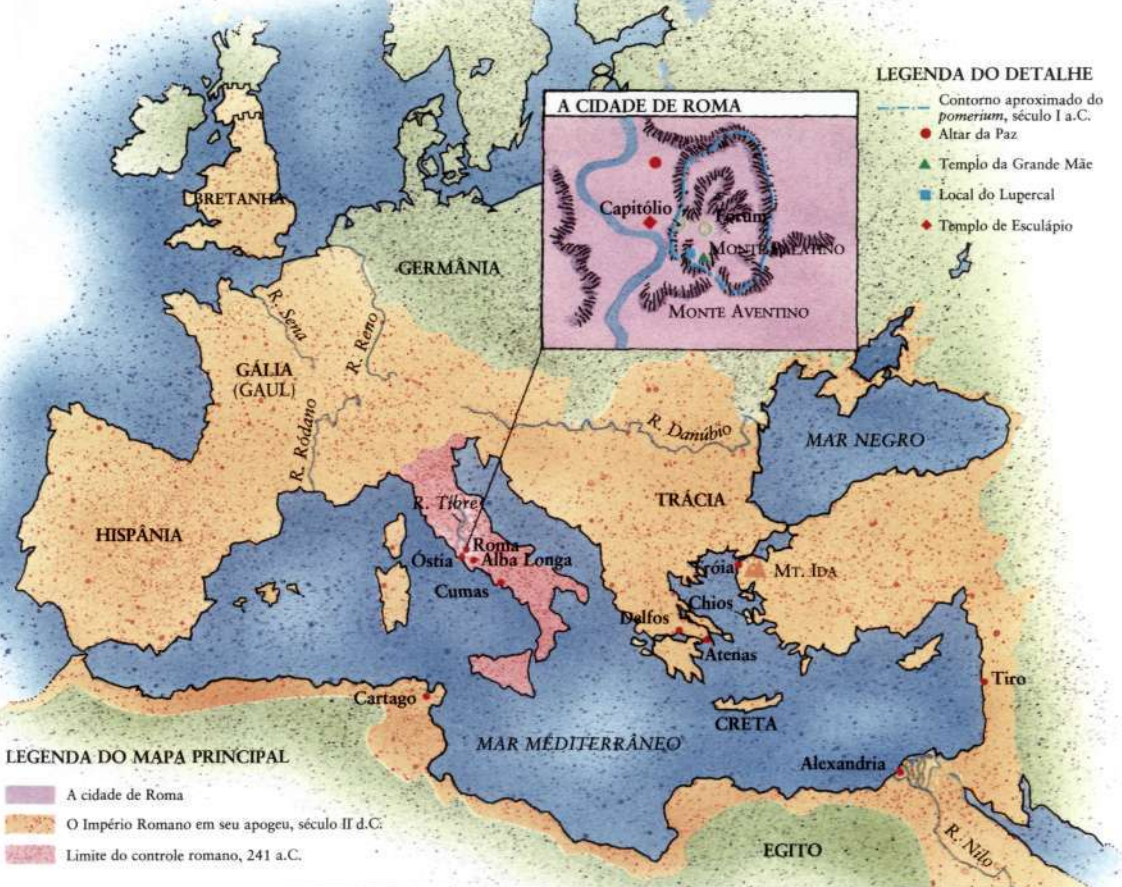
Os romanos também absorveram os mitos de seus súditos conquistados. Para o observador moderno, o resultado é uma série de imagens aparentemente contraditórias — templos de deidades nativas italianas ao lado de deuses gregos ou orientais; os sacerdotes “romanos” de alto escalão conviviam com os estrangeiros da Grande Mãe, castrados e dados à ostentação. Assim, alguns romanos discutiam qual seria a “verdadeira” religião ou mito romano.

Não obstante, nessa cultura eclética, diversos mitos eram considerados claramente romanos. O mais conhecido destes trata da fundação da cidade (os mitos de Enéias e Rômulo) e os heróis legendários de sua história inicial. Para os romanos, a história de sua cidade era o mito mais importante de todos.

A CIDADE DE ROMA

Para os habitantes do império, Roma era uma cidade sagrada, definida por um perímetro sagrado, o *pomerium*. Era nesse espaço religioso que muitos acontecimentos do passado de Roma teriam se dado — sua localização exata ainda era “conhecida” e comemorada até os primeiros séculos d.C. Muitos desses episódios fizeram parte do mito do fundador de Roma, Rômulo. O Lupercal (caverna em que ele e seu irmão Remo foram amamentados pela loba; ver p. 174) era identificado com uma caverna nas encostas do monte Palatino, que era decorado com oferendas rituais. Uma

primitiva choupana de madeira na mesma colina, supostamente a moradia do próprio Rômulo, foi preservada através da história da cidade. E o *pomerium* foi localizado, apesar das várias ampliações, ao sulco de arado que Rômulo marcou ao redor da nova cidade. Um pequeno lago no Fórum — o lago Curciano — marcaria o local onde um jovem guerreiro sabino, Cúrcio caiu do cavalo durante as guerras entre Rômulo e o povo sabino, quase afogando-se em um pântano. Nestes e em outros exemplos, a cidade de Roma funcionava como um constante lembrete da tradição mítica.



DEUSES E O IMPÉRIO

Os romanos acreditavam que seu império fora formado com a ajuda dos deuses, que recompensaram a fé romana com vitórias militares. As conquistas imperiais levaram à adoção de novos deuses — os dos povos conquistados —, e no início da expansão romana estes eram frequentemente semelhantes em personalidade às deidades existentes na cidade. À medida que o império se estendeu, os romanos encontraram mais deidades obviamente “estrangeiras”, como a Grande Mãe (ver p. 171), que eram mais difíceis de incorporar a suas tradições.

TABELA CRONOLÓGICA

753-510 a.C.	Período monárquico
753 a.C.	Fundação lendária da cidade
509-31 a.C.	Período republicano (Roma governada por magistrados eleitos)
c. 241 a.C.	Roma domina a maior parte da Itália, incluindo a Sicília
218-201 a.C.	Guerra de Roma contra Aníbal
c. 206 a.C.	Espanha sob controle romano
c. 146 a.C.	Grécia e costa norte da África sob controle romano
44-31 a.C.	Guerras civis, terminando com a vitória do futuro imperador Augusto
a partir de 31 a.C.	Período imperial
31 a.C. - 14 d.C.	Reinado de Augusto, fundador do sistema imperial. Augusto acrescenta o Egito e partes da Germânia ao império; imperadores posteriores aumentam o território
meados séc. III d.C.	Grandes invasões bárbaras; império em crise
284-305 d.C.	Imperador Diocleciano restaura a unidade do império
307-337 d.C.	Reinado de Constantino; primeiro imperador a ser batizado cristão
364 d.C.	Império Romano é dividido em do Oriente e do Ocidente, com imperadores diferentes
476 d.C.	Rômulo Augusto, último imperador romano do Ocidente, é deposto

DEUSES E DEUSAS

O panteão emprestado; deuses domésticos e virtudes cívicas



Vênus (associada à deusa grega Afrodite) era considerada filha de Júpiter, mulher de Vulcano e mãe de Cupido. Ela também era supostamente mãe de Enéias. Essa pintura mural de Pompéia mostra o nascimento de Vênus.

JANO

Os poderes de Jano (deus das portas e arcos) foram estabelecidos num período inicial da religião romana. Ele não tinha equivalente grego. Jano é mostrado em moedas com faces em duas direções, devido à sua ligação com entradas e saídas (abaixo).



Não é coincidência que os principais deuses e deusas do panteão romano tivessem personalidades semelhantes às das deidades gregas. Alguns deles foram importados diretamente do mundo grego (por exemplo, Esculápio, deus da medicina, derivado do grego Asclépio, que foi introduzido em Roma em 293 a.C. a conselho de um oráculo depois de uma praga devastadora).

Outras deidades nativas foram gradualmente reinterpretadas, conforme aumentavam os contatos de Roma com a Grécia, para tornar-se equivalentes a determinadas deidades gregas (por exemplo, Júpiter equivalente a Zeus, Vênus a Afrodite). A deusa grega Palas Atena tornou-se Minerva, protetora das artes, para os etruscos (cuja civilização pré-romana ao norte do rio Tibre floresceu no século VI a.C.); e os romanos adotaram esta deusa de seus antecessores etruscos. Diana, uma deusa das florestas italianas, com o tempo passou a ser identificada com a grega Ártemis. Apolo, o deus grego da luz e do intelecto, também chegou aos romanos por meio dos etruscos, mas só atingiu proeminência no reinado do imperador Augusto (início do século I d.C.).

Não havia mitos nativos dos quais participassem essas deidades adotadas. Ocasionalmente elas apareciam aos homens em visões, ou participavam de batalhas ao lado dos romanos (Castor e Pólux teriam intervindo na batalha do lago Regillus em 496 a.C.). Mas fora isso a maioria das narrativas que os romanos teceram em torno de seus deuses foram emprestadas da Grécia, ou foram inventadas conscientemente seguindo o padrão grego. Os contos poéticos de transformação de Ovídio, as *Metamorfoses* (43 a.C.-17 d.C.), apresentam vividamente os mitos gregos sob roupagens romanas. São especialmente dignos de nota os relatos de Júpiter enganando sua mulher Juno (a grega Hera) dando à sua amante Io a forma de uma vaca; a ninfa Dafne transformando-se em uma árvore de louro para escapar dos apetites de Apolo; e a história do caçador Acteão, que observa a deusa Diana nua e como castigo é transformado em cervo e atacado até a morte por seus próprios cães de caça.

Paralelos Gregos e Romanos

Deidade	"Equivalente" grego	Principais funções
Júpiter	Zeus	Deus do céu; deus supremo
Juno	Hera	Consorte de Júpiter
Minerva	Atenas	Deusa da sabedoria
Apolo	Apolo	Deus da cura, poesia e música
Diana	Ártemis	Deusa da caça
Ceres	Deméter	Deusa das colheitas
Baco	Dioniso	Deus do vinho
Marte	Áries	Deus da guerra
Vênus	Afrodite	Deusa do amor
Netuno	Posêidon	Deus do mar
Mercúrio	Hermes	Deus do comércio; mensageiro divino
Vesta	Héstia	Deusa do lar
Líber	Dioniso	Deus do êxtase e do vinho
Saturno	Crono	Deus da semeadura e das sementes
Dis Pater	Hades	Deus do mundo subterrâneo (dos mortos)
Fauno	Pã	Um deus das florestas
Cupido	Eros	Deus do amor; filho de Vênus
Vulcano	Hefesto	Deus do fogo e da forja
Esculápio	Asclépio	Deus da medicina
Castor e Pólux	Castor e Polideuces	Filhos divinos de Júpiter

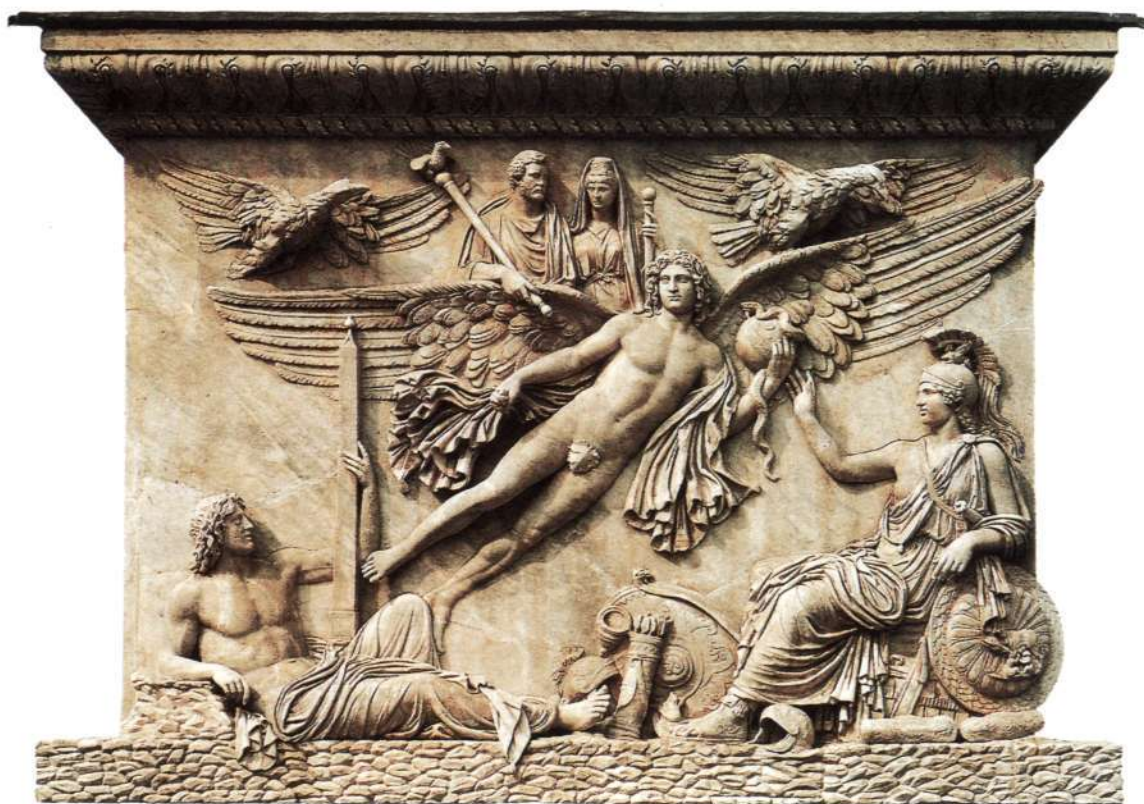
Fauno, aqui mostrado em uma pintura mural, era uma antiga deidade italiana, cujos atributos nos tempos romanos se assemelhavam às do deus grego Pã.



Os Lares eram deidades domésticas adoradas em associação com os Penates (deuses da despensa, e portanto da riqueza familiar). Os altares caseiros geralmente continham estatuetas dos Lares, usando uma túnica curta e segurando uma cornucópia e uma vasilha (acima).

COMPARAÇÃO ENTRE DEUSES GREGOS E ROMANOS

Os autores antigos já reconheciam uma diferença entre as deidades gregas e romanas. Varro (um autor romano do século I a.C.) indicou que nos primórdios de Roma seus deuses e deusas, ao contrário dos homólogos gregos, não eram representados em forma humana. Um historiador grego, Dionísio, escrevendo aproximadamente na mesma época, salientou a superioridade moral das deidades romanas em relação às gregas: ele escreveu que Rômulo elevou o perfil moral dos deuses porque, ao fundar a cidade, rejeitou todos os antigos mitos sobre suas façanhas desonrosas.



HOMENS FEITOS DEUSES

Entre os deuses romanos havia alguns que começaram a vida como mortais. O fundador de Roma, Rômulo, foi supostamente deificado ao morrer, tornando-se o deus Quirino. Ele teria desaparecido misteriosamente, e depois aparecido em um sonho para um cidadão, explicando que tinha sido raptado pelos deuses.

Mais tarde na história da cidade, o Senado romano formalmente declarou muitos dos imperadores como deuses, após sua morte — às vezes suas esposas e filhos também. Um imperador, Vespasiano, brincou em seu leito de morte: “Oh, acho que estou me tornando um deus”. Como todos os imortais, esses imperadores divinos eram adorados e tinham templos e cultos dedicados a eles.

O painel talhado, acima, encontrado em Roma, mostra a deificação do imperador Antonino e sua imperatriz, Faustina.

Os deuses de Roma são obviamente carentes de personalidade. Júpiter, como aparece na *Eneida* de Virgílio, não tem o caráter tirânico e o instinto libidinoso de Zeus, enquanto Vênus não demonstra a sensualidade ou a indiferença de Afrodite. Marte, ao contrário de seu paralelo grego, o deus da guerra Áries, era associado à agricultura, refletindo a preocupação romana pelas virtudes cívicas e responsabilidades comunitárias: ele também tem um aspecto patriótico como pai de Rômulo, primeiro rei de Roma. Especialmente obscuros eram os antigos deuses do lar, os Lares. Os altares aos Lares, característica comum a muitas casas, eram geralmente decorados com estátuas ou pinturas mostrando figuras diminutas vestidas em túnicas curtas de pele de cachorro, carregando um corno para beber e uma vasilha de oferenda (ver p. 169). Mas essas deidades não participavam de qualquer relato mítico: elas não tinham nomes individuais e só existiam como grupo indiferenciado. Da mesma forma, não havia histórias ligadas às deidades que personificavam qualidades humanas — Fides (“fé”), Honos (“honra”), Spes (“esperança”) e outras. Eram apenas simbólicas, “representando” as qualidades a que deviam seus nomes.

Além dos deuses caseiros havia deidades menores associadas a diversas atividades humanas. Santo Agostinho, em sua crítica ao paganismo, as considerava um tema especialmente bom para ridicularizar. Em seu trabalho, ele enumerou o grande número de deidades banais que supervisionariam a noite de núpcias de uma noiva romana — Domiducus (o deus que “governa a casa”), Subigus (o deus “submissor”), Prema (a deusa “limitadora”) e assim por diante. Essas deidades nunca eram representadas em forma humana e nunca foram tema de narrativas míticas.

A Grande Mãe

Uma das deidades mais exóticas introduzidas em Roma foi a Grande Mãe (*Magna Mater*), emprestada da Ásia Menor (atual Turquia) em 204 a.C. Muitos autores romanos desprezaram sua chegada a Roma e os eventos fantásticos que a cercaram. O seguinte relato é extraído, na maior parte, do poeta Ovídio, que escreveu no século I a.C.

Desejando a vitória na guerra contra os cartagineses conduzidos por Aníbal, os romanos consultaram um oráculo local, que deu uma estranha resposta: “A mãe está ausente: busquem a mãe. Quando ela vier, deve ser recebida por mãos castas”. Intrigados, eles pediram uma segunda opinião ao oráculo grego em Delfos, e este aconselhou que deviam “buscar a Mãe dos Deuses, que pode ser encontrada no monte Ida”. Então eles enviaram um embaixador ao rei Átalo, em cujo território ficava o monte Ida, e perguntaram se o rei poderia transferir a imagem de culto da Grande Mãe para Roma.

Átalo recusou a permissão, mas a própria deusa milagrosamente falou, dizendo que era seu desejo ir. Atônito diante dessas palavras, o rei deu seu consentimento e um barco foi construído para transportar a preciosa carga.

A longa viagem através do Mediterrâneo terminou em Óstia, porto romano na foz do Tibre, onde todos os cidadãos se reuniram para receber a deusa.

Os homens tentaram puxar o barco à praia, mas ele estava enclanhado em um banco de areia e não se movia. Os romanos temiam que não conseguissem atender às condições do oráculo. Mas então apresentou-se Claudia Quinta — uma nobre que fora acusada injustamente de não ser casta, porque se vestia com demasiada elegância e tinha a língua afiada nas discussões com os homens. Sabendo-se inocente, ela entrou no rio e ergueu as mãos em oração à Grande Mãe. “Se eu for inocente de todas as acusações”, ela exclamou, “atende, ó deusa, às minhas castas mãos.” Então ela puxou o barco sem esforço e a imagem cultuada foi acompanhada até seu novo templo.

Os romanos sempre tiveram sentimentos dúbios sobre a Grande Mãe. De um lado, seu culto extático, com sacerdotes autocastrados, música e danças desenfreadas, pareciam estranhos. De outro, como sua terra natal perto de Tróia era a origem da raça romana (segundo a lenda de Enéias), ela era considerada uma deidade “nativa”.

Uma placa de prata mostra Cibele em uma carruagem puxada por leões, sentada ao lado de seu “consorte”, o menino pastor Átis.



Uma cabeça de pedra (acima) da Grande Mãe (também conhecida como Cibele).



A FUNDAÇÃO DE ROMA

O destino de Enéias, o troiano



Enéias é mostrado nessa pintura mural de Pompéia recebendo tratamento para sua perna ferida. Ele está abraçado com seu filho e Vênus, sua mãe, observa.

Enéias, na mitologia grega, era um herói menor de Tróia no conflito entre os gregos e os troianos. Ele era filho de Anquises e da deusa Afrodite, que havia profetizado antes de seu nascimento que um dia a criança governaria os troianos e seria o ancestral de uma dinastia eterna. Desde pelo menos o século III a.C., Enéias foi celebrado em Roma como o fundador mítico da raça romana; e a história da fundação foi contada no maior dos poemas épicos latinos, a *Eneida* de Virgílio, escrito no século I a.C.

Quando os gregos destruíram a cidade de Tróia, Enéias escapou vivo, carregando seu pai nas costas, e em seus braços seu filho (Ascânio) e as imagens de seus deuses ancestrais. Ele embarcou numa longa e perigosa viagem ao redor do Mediterrâneo (Anquises, idoso, morreu no caminho), e acabou alcançando Cumas, no litoral da Itália. Lá ele imediatamente consultou a Sibila, uma sacerdotisa de Apolo, que serviu como sua guia numa visita ao mundo subterrâneo. Segundo Virgílio, lá ele se reuniu com seu pai, que lhe falou sobre a futura grandeza da raça que estava destinado a fundar e mostrou-lhe as almas de futuros romanos famosos, ainda não nascidos.

Partindo de Cumas, Enéias atracou no reino italiano do Lácio, cujo rei, Latino, lhe prometeu a mão de sua filha Lavínia. Um oráculo havia dito que ela se casaria com um príncipe estrangeiro. No entanto, Lavínia já havia sido prometida a Turno, líder de outra tribo italiana, os rútuos. Em parte como consequência desse insulto a Turno, irrompeu a guerra, durante a qual Enéias e Latino fizeram uma aliança com Evandro, rei de Palanteum, local da futura cidade de Roma. Afinal Enéias matou Turno num combate individual.

O poema de Virgílio termina com a derrota de Turno, mas diversas tradições contavam o resto da história da criação da dinastia de Enéias. Algumas dessas dizem que Enéias foi o fundador de Roma. Mas a versão mais comum é que Enéias estabeleceu a cidade de Lavínio (do nome de sua noiva), e que seu filho Ascânio fundou uma segunda cidade, Alba Longa.

O objetivo dessas versões, segundo as quais Enéias e Ascânio foram os fundadores dos primeiros assentamentos troianos “pré-romanos” na Itália, era sem dúvida tornar a história de Enéias compatível com o outro relato da fundação de Roma, por Rômulo, que descendia da linhagem real de Alba Longa (ver p. 174).

Enéias tornou-se um símbolo importante dos valores morais romanos — notadamente a compaixão demonstrada pelo heróico resgate de seu pai e a perseverança e sentido de dever que marcaram suas primeiras lutas para fundar a raça romana. Esse simbolismo foi especialmente salientado no reinado do imperador Augusto (31 a.C.-14 d.C.), cuja família (os Julia) alegava descendência direta de Enéias. Em uma de suas mais magníficas construções, o Fórum de Augusto, o imperador dispôs estátuas não apenas de Enéias mas também de Ascânio, dos reis subsequentes de Alba Longa e de outros ancestrais que representavam sua ligação direta com o fundador de Roma.

A história de Enéias contada por Virgílio inclui um relato de seu caso amoroso com a rainha cartaginesa Dido (ver p. oposta). Em versões anteriores da história de Dido, Enéias provavelmente não participava; ao unir os dois personagens, Virgílio criou uma das mais renomadas lendas romanas.

Enéias e Dido

Durante as errâncias de Enéias pelo Mediterrâneo, antes de sua chegada à Itália, ele esteve em Cartago, no litoral da África do Norte. Lá, segundo a Eneida de Virgílio, ele se apaixonou pela rainha cartaginesa, Dido.

Dido era por nascimento uma fenícia da cidade de Tiro. Forçada a fugir após o assassinato de seu marido, ela estava terminando a construção de uma nova cidade em Cartago quando Enéias e seus homens foram dar à praia próxima. Ela os recebeu com generosidade e quase imediatamente se apaixonou por Enéias. Incentivada por sua irmã, Ana, ela começou a aceitar seu desejo pelo estrangeiro e a pensar em casamento.

Certo dia, quando ela e Enéias estavam caçando sozinhos, houve uma tempestade e Enéias e Dido se abrigaram numa caverna. Lá eles fizeram amor e a partir de então viveram juntos como marido e mulher. Enéias se comportava quase como se fosse o rei de Cartago.

Quando a mensagem dos deuses veio lembra Enéias de seu dever de fundar uma nova Tróia na Itália, o troiano decidiu deixar sua amada e continuar a jornada. Dido logo descobriu suas intenções e o acusou de trai-



Enéias e Dido abraçados (acima): detalhe de um piso em mosaico. A cena abaixo, do mesmo local, mostra o início da atração durante uma caçada.

ção. Embora profundamente contrariado, Enéias só pôde alegar que os deuses o obrigavam, e suplicou que Dido não tornasse sua separação ainda mais difícil.

Desesperada, Dido resolveu se matar. Construiu uma enorme pira funerária, fingindo ser um rito mágico para trazer Enéias de volta, ou pelo menos para curar seu amor. Depois de uma noite insone, ela se levantou e viu o navio de Enéias já no mar. Amaldiçoando-o e rezando pela eterna inimizade entre Cartago e os descendentes de Enéias, ela subiu na pira e, pegando a espada de seu amante, feriu-se mortalmente.

Enéias não escapou totalmente de Dido. Em uma visita ao mundo subterrâneo, ele encontrou o fantasma dela e tentou mais uma vez justificar sua conduta. Mas Dido não lhe falou e desapareceu para ficar com o fan-

tasma de seu marido.

A lenda de Dido e Enéias tinha estreitas ligações com a história política e militar de Roma. A oração de Dido por inimizade entre Cartago e Roma ofereceu uma justificativa mitológica para a guerra de Roma contra Aníbal, o Cartaginês (218-201 a.C.).



RÔMULO E OS REIS DE ROMA

A loba e os mitos do passado



A LOBA E OS GÊMEOS

A imagem de Rômulo e Remo amamentados pela loba foi, com o tempo, usada por Roma como símbolo de seu crescente poder. No início do século II a.C., conforme a influência militar de Roma se expandia para o Oriente, um monumento mostrando Rômulo e Remo foi erigido em locais tão distantes quanto a ilha grega de Chios. Em Roma, o imperador Augusto muitas vezes exibia a imagem da loba com os gêmeos ao lado da de Enéias. Alguns romanos sugeriram que Augusto devia usar o nome Rômulo como título oficial — mas por um capricho do destino foi somente o último imperador, Rômulo Augusto, quem o fez. O mosaico acima, da Bretanha romana, ilustra o amplo poder simbólico da loba.

O rapto das sabinas, mostrado em um friso esculpido na Basílica Aemilia do Fórum Romano. Outra parte desse friso (final do século I a.C.) mostra a punição de Tarpéia (ver p. oposta).

O nome da cidade, Roma em latim, vem de Rômulo, seu legendário fundador. Ele e seu irmão gêmeo Remo eram filhos de Réia Silvia, uma mulher da linhagem real de Alba Longa, e do deus Marte, que a havia seduzido em uma gruta sagrada onde ela procurava água. Quando seu tio Amúlio, o rei, percebeu sua misteriosa gravidez, prendeu-a; assim que seus filhos nasceram ele os mandou abandonar nas margens do rio Tibre para morrer.

Os gêmeos foram encontrados por uma loba, que os amamentou até que foram descobertos por um pastor (Fáustulo) que os criou como filhos. Quando estavam mais velhos, Rômulo e Remo começaram a roubar, e em certa ocasião atacaram alguns pastores de Amúlio, que guardavam os carneiros no monte Aventino (parte da futura localização de Roma). Remo foi capturado e levado a Amúlio; e Fáustulo decidiu nesse momento explicar a Rômulo os fatos de seu nascimento (em uma versão ele havia observado o abandono). Depois de ouvir a história, Rômulo foi diretamente resgatar Remo, assassinou Amúlio e deu o trono vago da Alba Longa a seu avô, Numitor.

Rômulo e Remo decidiram fundar sua própria cidade onde a loba os havia salvado. No entanto, surgiu uma disputa entre os dois sobre a localização exata. Rômulo, tendo recebido um sinal dos deuses, começou a marcar um perímetro em seu local preferido no monte Palatino; mas Remo saltou sobre a vala do perímetro (o *pomerium* original), como que para mostrar quão frágil era aquela linha de defesa. Rômulo considerou isso um sacrilégio, matou Remo e tornou-se o único rei da nova cidade.

O problema imediato de Rômulo era a força humana. Ele precisava povoar Roma. Então estabeleceu ali um local de refúgio onde criminosos e fugitivos de toda a Itália podiam estabelecer residência em segurança como os primeiros cidadãos. Para encontrar mulheres suficientes, ele recorreu a um truque. Convidou pessoas das áreas próximas — as tribos dos sabinos — para comemorar um festival religioso conjunto, e no meio deste deu um sinal para seus homens raptarem as mulheres aptas a casar.

Em retaliação, o rei sabino, Tito Tácio, reuniu seu exército e invadiu o território romano. Depois de lutarem, os sabinos penetraram as defesas romanas no monte Capitolino e as mulheres sabinas, agora esposas romanas, intervieram, pedindo que seus pais e maridos cessassem as hostilidades. Fez-se a paz, e os dois povos uniram-se. Até sua morte, pouco depois da guerra, Tito Tácio reinou juntamente com Rômulo. Então Rômulo se encarregou de toda a comunidade, governando por mais trinta e cinco anos — o primeiro rei de Roma.



Mitos da história romana

É difícil definir exatamente o limite entre a história inicial de Roma e o mito romano. Assim como os relatos britânicos do rei Artur ou do rei Alfredo, os ingredientes factuais e lendários se misturam. Muitas das histórias que os autores romanos trataram como "história" seriam consideradas mitos em termos modernos. E elas contêm diversos temas comumente encontrados na mitologia em todo o mundo. Nessas histórias, o papel das mulheres (sua traição ou sua castidade) é um assunto especialmente importante.

Durante o conflito entre os romanos e os sabinos que se seguiu ao rapto das sabinas (ver p. oposta), uma mulher romana chamada Tarpéia, filha do comandante romano encarregado do Capitólio, tentou entregar a cidade ao inimigo. Ela havia visto Tito Tácio em seu acampamento e apaixonou-se. Tarpéia concordou em deixar Tácio entrar na cidade se promettesse casar-se com ela. Em outra versão da história, seu motivo foi a cobiça: ela desejava os braceletes de ouro das sabinas e pediu "o que as sabinas usavam em seus braços esquerdos". Tácio penetrou as defesas de Roma com a ajuda dela, mas se recusou a recompensar sua traição. Ela foi esmagada até a morte pelas sabinas, que atiraram sobre Tarpéia "o que usavam em seus braços esquerdos" — não braceletes, mas escudos. Uma famosa pedra no monte Capitólio, a "rocha Tarpéia", da qual traidores e assassinos eram atirados para morrer, recebeu o nome dela.

O último rei de Roma, Tarquínio, o Soberbo, foi derribado por causa de uma mulher romana, Lucrecia. O

filho do rei queria dormir com ela, apesar de ela ser casada e conhecida por sua conduta fiel. Ele foi à sua casa quando o marido estava na guerra e foi recebido com hospitalidade; então ele a subjugou, de espada na mão, e lhe pediu que fizesse amor com ele. Quando ela se recusou, o jovem Tarquínio aplicou uma forma terrível de chantagem: ameaçou matá-la e a um de seus próprios escravos, dizendo que deixaria os corpos lado a lado para parecer que ela, uma nobre, cometera adultério com um escravo. Lucrecia rendeu-se diante da ameaça vergonhosa, mas depois que seu agressor a deixou chamou seu pai e seu marido e lhes contou o sucedido. Apesar de eles afirmarem que ela não tinha culpa, Lucrecia suicidou-se.

Em vingança por sua morte, seus parentes se ergueram contra o rei, que fugiu para a cidade próxima de Caere. A monarquia foi derrubada e o marido de Lucrecia tornou-se um dos primeiros magistrados (os cônsules) do governo "livre republicano" que se estabeleceu. A violação de Lucrecia foi o mito fundador da nova República — e o título de "rei" foi a partir de então visto com hostilidade em Roma.

Mais tarde, o rei de Clusium, tentando restaurar Tarquínio ao poder, sitiou a cidade de Roma. No entanto, segundo a lenda, ele foi derrotado pelos atos heróicos de Horácio Cocles, que com dois outros defensores contiveram o inimigo perto da ponte sobre o Tibre e então nadaram em suas armaduras até a segurança.

Os setes reis lendários de Roma

Nome	Data lendária do reinado	Realizações	
Rômulo	753-715 a.C.	Fundador de Roma	<i>Esta moeda romana mostra Numa (à esquerda) fazendo um sacrifício animal. Ele está carregando seu cetro sacerdotal.</i>
Numa	715-673 a.C.	Estabeleceu importantes instituições religiosas	
Tulo Hostílio	673-642 a.C.	Guerreiro renomado	
Anco Márcio	642-616 a.C.	Ampliou Roma	
Tarquínio, o Velho	616-579 a.C.	Fundou o templo de Júpiter e Minerva no Capitólio; outras atividades de construção	
Sérvio Túlio	579-534 a.C.	Reformas constitucionais	
Tarquínio, o Soberbo	534-510 a.C.	Expandiu o território romano; governo despótico	



O MUNDO CÉLTICO



Esta vista aérea mostra o forte de Dun Aonghusa, em Inishmore nas ilhas Aran, Irlanda. Seus muros triplos de pedra teriam sido construídos pela raça mítica Fir Bholg, que fugiu depois da derrota na primeira batalha de Magh Tuiredh (ver p. 180).

“Céltico” ou “celta” é essencialmente um termo lingüístico. As regiões célticas são as áreas da Europa e da Ásia Menor onde línguas célticas aparentadas foram faladas em diferentes épocas, desde a Irlanda no Ocidente à Turquia no Oriente.

Infelizmente, não há evidência de um sistema coerente de mitologia pan-céltica. Há certas semelhanças entre as deidades gaulesas descritas pelos romanos e os deuses das literaturas “insulares” (isto é, das ilhas Britânicas e da Irlanda). No entanto, essas correspondências raramente são simples ou isentas de ambigüidades.

A interpretação romana dos cultos e deidades celtas é de fato uma fonte de obscuridade. Quando Júlio César apresenta um panteão gaulês com aparentes precisão e clareza clássicas, na verdade reduz uma multiplicidade de deidades a uma uniformidade derivada de preconceitos romanos. Além disso, ele dá nomes romanos aos deuses gauleses.

É possível que os celtas do continente cultuassem deidades tribais locais. Quando uma inscrição gaulesa usa o nome de um deus romano, às vezes a

referência pode ser a uma deidade local comparada a um deus romano; às vezes a uma deidade pan-céltica que recebeu um nome romano.

Segundo César, o maior dos deuses célticos é o que ele chama de Mercúrio, quase certamente Lugus, o Lugh irlandês. A maioria dos estudiosos acredita que “Lugus” significa “O Brillhante”. O sol era venerado como doador de vida e promotor da fertilidade e da cura, tendo a roda como seu símbolo.

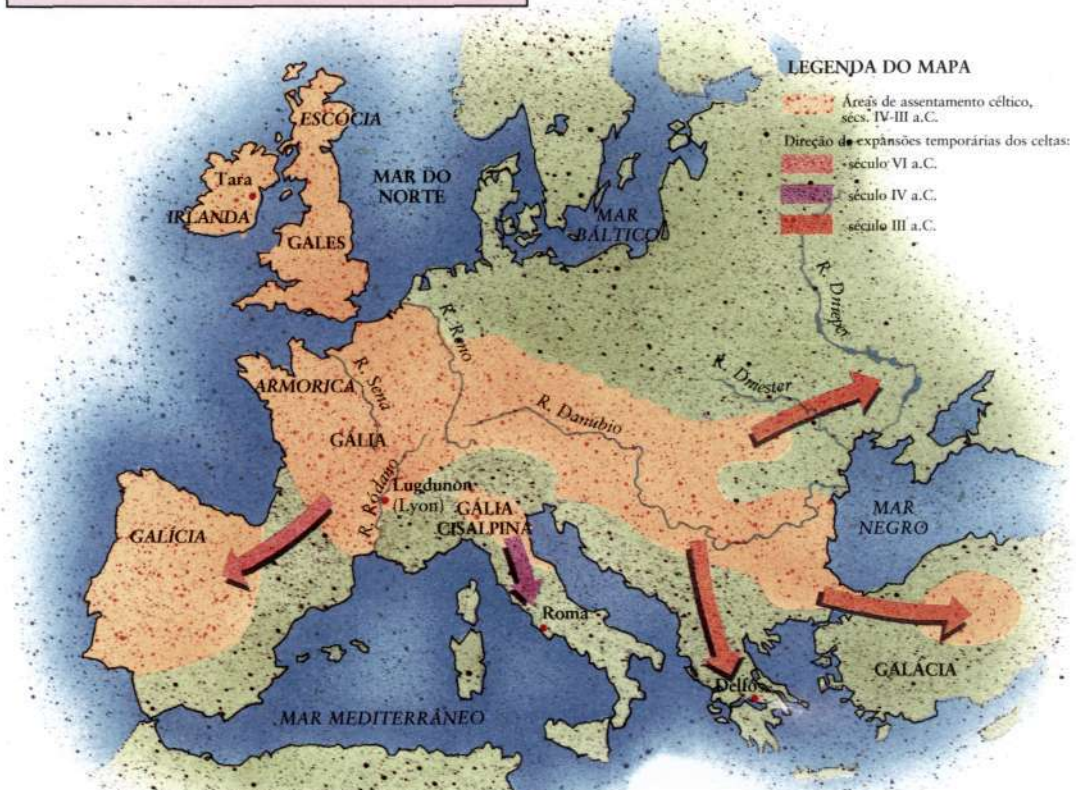
Como os mitos célticos continentais não sobreviveram como narrativa, as narrativas insulares são especialmente importantes como fonte de tradição mitológica. No entanto, há dúvidas sobre sua precisão. Foi demonstrado que certas histórias da coletânea gaulesa medieval *Mabinogion* foram moldadas em conhecidos contos folclóricos internacionais, e portanto não podem ser assumidas com certeza como mitos. As antigas sagas irlandesas sem dúvida baseiam-se em elementos arcaicos, mas hoje são consideradas ficções literárias típicas da civilização cristã européia primitiva.

TABELA CRONOLÓGICA

séc. IX a.C.	Celtas se estabelecem ao norte dos Alpes até o Mediterrâneo
séc. VI a.C.	Celtas se espalham pela França moderna e antiga Checoslováquia
c. 400 a.C.	Celtas invadem o norte da Itália
387 a.C.	Celtas saqueiam Roma
280 a.C.	Confederação Gálata entra na Ásia Menor
279 a.C.	Celtas invadem a Grécia e saqueiam santuário de Delfos
séc. II a.C.	Romanos ocupam a Gália
séc. I d.C.	Romanos ocupam a Bretanha
séc. V	Anglo-saxões invadem a Inglaterra
sécs. V-VI	Celtas britânicos se instalam na Bretanha

O DEUS LUGH EM NOMES DE LUGARES

O deus Lugh é um bom exemplo da maneira como os nomes de lugares refletem a importância de certas deidades. Ele é possivelmente o mesmo que o deus celta que César identificou com Mercúrio e colocou no topo da hierarquia gaulesa: o "Mercúrio" de César é o "inventor de todas as artes", enquanto em irlandês Lugh é designado como "possuidor de, capacitado em, muitas artes". O cognato galês de Lugh é Lleu, e a forma mais antiga desses nomes é Lugus, contida no topônimo Lugdunon (na forma latina, Lugdunum). Esta é a origem lingüística das cidades de Laon e Lyon (a última escolhida por Augusto César como capital da Gália e local de seu festival anual) na França, Leiden nos Países Baixos e Leignitz na Silésia. Luguvalium, ou Luguwallum, o nome romano-britânico da moderna Carlisle, no norte da Inglaterra, é derivado de Luguvalos, que significa "forte como Lugus" ou "forte em Lugus".



LEGENDA DO MAPA

- Área de assentamento celta, sécs. IV-III a.C.
- Direção de expansões temporárias dos celtas:
 - século VI a.C.
 - século IV a.C.
 - século III a.C.

AS LÍNGUAS CÉLTICAS

O conjunto das ilhas Britânicas falava celta antes e durante a ocupação romana, até a chegada dos anglo-saxões à Inglaterra no século V d.C. Havia dois ramos lingüísticos principais de celta "insular": goidélico e britônico. O goidélico inclui o irlandês e o gaélico escocês, que ainda sobrevivem, e o manquês, que desapareceu em séculos recentes. Essas duas últimas línguas surgiram da colonização irlandesa. O britônico inclui o galês, o cornish (que desapareceu no século XVIII) e o bretão, língua da Bretanha (Inglaterra e região noroeste da França). As línguas célticas da Europa continental são conhecidas somente por evidências fragmentárias como inscrições e topônimos.

GUIA DE PRONÚNCIA

Um acento significa que a vogal é longa. A tônica em irlandês é geralmente na primeira sílaba, em galês na penúltima.

Em irlandês, pronuncia-se

c como *k* em inglês *bb* e *mb* como *v*
dh como *th* em *then* *th* como *th* em *thin*
gh mais *a*, *o* ou *u*, como em *got*, mas mais fraco
gh mais *i* ou *e*, como o *y* inicial em *yet*
ch depois de *a*, *o* ou *u*, como *ch* no escocês *loch*
s mais *i* ou *e* como *sh* em inglês

Em galês, pronuncia-se

ll como em inglês *ll*, articulado com força
dd como *th*, como em *then* *f* como *v*
w (como vogal) como em *oo* em *food*

ORIGENS E EXPANSÃO DOS CELTAS

As regiões célticas se estenderam da França (Gália), Ibéria e Gália no Ocidente à Turquia (Gália) no Oriente. Os celtas surgem na visão histórica em textos gregos dos séculos V e VI a.C. O historiador Heródoto, no século V a.C., é o primeiro a mencionar os *keltoi*. Cerca de 400 a.C. tribos celtas invadem o norte da Itália; em 279 a.C. outras tribos celtas saqueiam o santuário de Delfos na Grécia; e em 280 a.C. uma confederação de celtas conhecida como Galatéia cruza a Ásia Menor. Essa foi a era da expansão: o lar original dos celtas ficava provavelmente a leste do Reno, no que depois se tornaram a Baviera e a Boêmia, e a oeste até o Reno.

O PANTEÃO CELTA

Uma miscelânea de deuses

O deus da roda representado nesta cena do caldeirão de Gundestrup (ver p. 181) não pode ser identificado precisamente, mas o símbolo da roda provavelmente representa o sol e o ciclo rotativo das estações.

O DAGHDHA

O Daghdha, “O Deus Bom”, também é “O Poderoso de Grande Sabedoria”. Ao se acasalar com a deusa da guerra (que também é uma deusa da terra), encontrada em uma de suas funções familiares, num rio, lavando as cabeças e os membros dos que morrerão na batalha, ele garante a vitória de seu povo. Ele controla o clima e as colheitas, função que suscita comparações com o romano Silvano, deidade das florestas, do crescimento e do cultivo da terra.

O Daghdha tem dois atributos especiais: um porrete que numa das extremidades mata e na outra traz os mortos de volta à vida; e um caldeirão, por meio do qual, como Senhor do Outro Mundo, ele oferece infinita hospitalidade.

As deusas célticas são frequentemente representadas em forma tripla. O mito irlandês tinha uma triade de deusas da guerra, às vezes tratadas como uma deidade, às vezes como três. Há três deusas chamadas Macha, com aspectos de profetisa, guerreira e matriarca. No continente europeu, as deidades femininas são representadas em trios. Grupos como as deusas-mães abaixo vêm da Bretanha céltico-romana.



Os druidas, a casta sacerdotal dos celtas, ensinavam que todos descendiam do deus dos mortos — em irlandês Donn, o “Escuro”. Mas o título de “Grande Pai” é reservado em irlandês para o Daghdha, “O Deus Bom”, responsável pela abundância e pela fertilidade. Succellos, o “Bom Atacante”, tem como consorte Nantosvelta, uma deusa do rio.

César indica “Minerva” como padroeira gaulesa das artes e ofícios, e sua homóloga irlandesa óbvia é Brighid, filha do Daghdha. Oenghus, filho do Daghdha, é às vezes identificado por autores modernos com o deus do amor, em parte por causa de seu papel na ajuda aos amantes Diarmaid e Gráinne (ver p. 184).

Nuadhu Airgedlámh em irlandês (o equivalente galês é Nudd Llaw Eireint) é uma das principais figuras do chamado Ciclo Mitológico (ver pp. 180-1). Um deus ancestral, rei de seu povo, ele perde um braço na batalha contra invasores e o tem substituído por um membro de prata: seu epíteto significa “do Braço (ou Mão) de Prata”.

O Taranis gaulês é o “Trovejador”, comparado a Júpiter pelos romanos. Ele é amplamente disseminado, mas não encontrado na Irlanda.

Ogmios, que na Gália era ligado à eloquência, pode estar relacionado ao deus irlandês Oghma, o suposto inventor do alfabeto Ogham, que consiste em entalhes em madeira ou pedra.

Há poucas deidades conhecidas na tradição irlandesa cujas funções sejam claramente definidas. Dian Cécht é o médico divino, que fazia seus encantamentos sobre um poço no qual os mortalmente feridos eram atirados para sair curados. Goibhniu é a figura principal em uma triade de deuses-artífices, sendo os outros Luchta e Creidhne; ele também é o anfitrião do Banquete do Outro Mundo, onde uma bebida intoxicante tornava imortais os que a ingerissem. Manannán é associado ao oceano e à jornada marítima para o feliz Outro Mundo. Maponus, venerado na Gália e na Bretanha e comparado a Apolo, é o Jovem Divino — equivalente ao irlandês Oenghus.



Moeda tipicamente céltica, feita na Gália no século I a.C., talvez mostrando uma deidade.

Cernunnos, o deus com chifres

Cernunnos, o “Chifrudo”, é o nome aplicado a várias imagens de uma deidade masculina com chifres. Ele é o Senhor dos Animais (domésticos e selvagens), provedor de frutos, cereais ou dinheiro, um deus da fertilidade e da abundância. Foi comparado a *Dis Pater*, deus dos mortos. Ele quase certamente antecede a suas representações célticas.

Em geral, os chifres simbolizam agressividade e virilidade. Em um conto folclórico gaélico, os viajantes a uma ilha misteriosa comem maçãs que lá encontram e imediatamente lhes crescem chifres. Em uma lenda histórica escocesa, chifres brotam subitamente em guerreiros que se preparam para o combate.

A mais antiga representação registrada de Cernunnos é um entalhe em pedra do século IV a.C. no norte da Itália, mostrando um deus chifrudo que usa em cada braço uma faixa torcida de metal precioso conhecida como *torc* (um atributo comum em figuras divinas, geralmente usada como gargantilha). Ele é acompanhado por uma serpente com cabeça de carneiro e uma pequena figura com o pênis ereto.

O nome Cernunnos só foi encontrado uma vez, em um relevo dedicado por marinheiros no início do século I d.C. O deus tem orelhas de cervo, e há um *torc* pendurado de cada um de seus cornos.

Ele é geralmente representado com animais, às vezes com um touro. Em um relevo em Rheims, ele aparece sen-

tado como um Buda, ladeado por Mercúrio e Apolo, com um cervo e um touro a seus pés. Esses animais são alimentados de um grande saco de cuja boca parecem jorrar grãos. Outras imagens gaulesas mostram o deus chifrudo sentado, entrelaçado por duas serpentes com cabeça de carneiro que comem uma pilha de frutos em seu colo.

Dois representações britânicas são dignas de nota. Um relevo em pedra do sudoeste da Inglaterra mostra o deus com duas grandes serpentes com cabeça de carneiro formando suas pernas; estas se erguem perto de bolsas de dinheiro abertas, de cada lado dele. Uma moeda de prata de c. 20 d.C., do sul da Inglaterra, mostra a deidade com uma roda entre seus chifres. Como a roda é um símbolo solar, esta imagem talvez represente a fertilidade e o renascimento da terra na primavera.

A associação com a serpente é sugestiva, pois a serpente é um símbolo generalizado de fertilidade e renascimento, ligado ao mundo subterrâneo. Na tradição gaélica, ela ressurgue no dia de Santa Brígida, marcando o retorno da primavera. A serpente de cabeça de carneiro ligada a Cernunnos simboliza duplamente, portanto, virilidade e renovação.

Cernunnos: um detalhe notável do Caldeirão de Gundestrup. A figura com chifres está de pernas cruzadas, usando um torc e carregando um segundo, e é acompanhada de uma serpente com cabeça de carneiro. A “posição de Buda” pode ter origem oriental.



MITOS E DEUSES DA IRLANDA

O Ciclo Mitológico

A VITÓRIA DE

LUGH EM MAGH TUIREDH

Antes da segunda batalha de Magh Tuiredh, os Tuatha Dé se reúnem em Tara para um banquete real, cuja entrada é exclusiva para os praticantes das artes. Um belo e jovem guerreiro, Lugh, vestido como um rei, aproxima-se. Ele afirma ter o direito de entrar, pois é “exímio em todas as artes”: afirma ser escritor, harpista, guerreiro, poeta, feiticeiro, médico, servidor de vinho e muitas outras habilidades. Nuadhu lhe dá o assento do rei e ele dirige os preparativos para a batalha.

O avô de Lugh é Balar do Olho Maligno, um dos líderes fomorianos. Segundo a profecia, Balar seria morto por seu próprio neto; e assim Balar mandou prender sua única filha em uma caverna, onde ela foi seduzida e deu à luz a trigêmeos. Balar atirou as crianças ao mar, mas uma delas se salvou e foi criada por um ferreiro: o sobrevivente era Lugh.

Balar tem um olho de olhar venenoso, que quando aberto pode inutilizar um exército de milhares. Assim que Lugh vê a pálpebra erguida na batalha, ele dispara uma pedra com uma atiradeira, que faz o olho afundar-se na cabeça de Balar. Em consequência, as próprias tropas de Balar são dizimadas pelo olhar fatal.

AS DUAS BATALHAS

O mito irlandês conta sobre a Primeira e a Segunda Batalhas de Magh Tuiredh em dois relatos distintos. O principal é o da Segunda Batalha. A história da Primeira Batalha é textualmente posterior, e em certo sentido, derivativa.

As histórias são situadas em contexto pelo *Livro da conquista da Irlanda*, comumente conhecido como *O Livro das invasões*, uma criação de monges que pretendem enumerar as sucessivas invasões da Irlanda desde o dilúvio.

A história central do corpo do mito irlandês, que os estudiosos chamam de Ciclo Mitológico, conta sobre a Primeira e a Segunda Batalhas de Magh Tuiredh (Moynirra). O mito refere-se a um conflito entre dois exércitos de seres sobrenaturais e ao estabelecimento da ordem cósmica e social.

O pano de fundo é um relato dos cinco povos que invadem sucessivamente o país. Primeiro vem Cessair, filha de Bith, filho de Noé, quarenta dias antes do Dilúvio. Toda a sua companhia perece, exceto um Fintan mac Bóchra, que vive mais 5.500 anos na forma de um salmão, uma águia e um falcão, atuando como testemunha dos fatos subsequentes.

A segunda invasão, trezentos anos depois do Dilúvio, é a de Parthalón, um descendente de Jafé, filho de Noé. Seu povo estabelece um modo de vida sedentário: quatro planícies são limpas e tornadas habitáveis, introduz-se o gado, casas são construídas e fabrica-se cerveja. Os inimigos da raça são os fomorianos, descendentes de Ham, filho de Noé a quem este amaldiçoara; por causa dessa maldição eles são seres monstruosos, com um braço e uma perna. Parthalón e seu povo são finalmente destruídos pela peste, e não sobrou inimigos. Só há um sobrevivente, Tuan mac Sdairn.

Trinta anos depois da invasão de Parthalón vem Nemhedh, cujos descendentes no devido tempo atacam os fomorianos em seu forte numa ilha. A maioria morre na tentativa, mas os que sobrevivem à batalha (um barco com trinta homens) se espalham da Irlanda em várias direções — Bretanha, as “ilhas setentrionais do mundo” e Grécia.

As duas invasões seguintes são lideradas por descendentes de Nemhedh. Dos que haviam sido levados à servidão na Grécia vêm os Fir Bholg, os “Homens de Sacos”, nome que lhes foi dado porque em seu exílio na Grécia foram obrigados a tornar a terra arável cobrindo as rochas com terra que transportavam em sacos. Eles têm cinco líderes e dividem a terra em cinco províncias — daí a divisão da Irlanda em Ulster, Leinster, Connacht, Munster e, no centro, Meath. Eles detêm o país por trinta e sete anos e instituem um reino. O último de seus reis, Eochaidh mac Eirc, é o protótipo do bom governante, iniciando uma longa tradição que liga fertilidade e justiça. Em seu reino não cai chuva, somente garoa, e não há ano sem colheita; e a falsidade é banida da Irlanda.

A quinta invasão é a dos Tuatha Dé Danann, descendentes do povo que se exilou nas “ilhas setentrionais do mundo”. Sua chegada leva à Primeira Batalha de Magh Tuiredh, travada contra os Fir Bholg, em que os últimos são derrotados. Enquanto estavam nas “ilhas setentrionais”, os Tuatha Dé tornaram-se hábeis na arte dos druidas, em lendas pagãs e conhecimento demoníaco. Eles levam à Irlanda quatro talismãs: a Pedra de Fál, que grita quando um rei legal senta-se nela; a lança de Lugh, que garante a vitória àquele que a empunhar; a espada de Nuadhu, da qual ninguém pode escapar quando ela é tirada da bainha; e o Caldeirão de Daghdha (ver quadro ao lado).

Na Primeira Batalha, o líder dos Tuatha Dé Dannan, Nuadhu, tem seu braço direito decepado no ombro por um golpe de Sreng, um guerreiro Fir Bholg. Sreng torna-se líder e faz a paz com os Tuatha Dé, deixando toda a Irlanda para estes, exceto Connacht, que ele escolhe para seu povo. Mas Nuadhu perde o reinado, porque um homem com defeito físico não pode ser governante, e Bres passa a ocupar o lugar de rei.

Logo Bres torna-se mau e opressivo. Até os Daghdha são reduzidos a escavar e construir um forte para o rei. Depois que ele é satirizado por um

poeta, Coirbre, é obrigado a renunciar ao reinado e começa a montar um exército de fomorianos contra os Tuatha Dé. Enquanto isso, o médico Dian Cécht cria um braço de prata para Nuadhu. Ele é reinstaurado como rei, mas abdica em favor de Lugh, um estrangeiro que impressiona a corte de Tara por sua habilidade em todas as artes. Na Segunda Batalha, Lugh sai vitorioso e os fomorianos são repelidos para o mar. Bres, cujos atos provocaram a batalha, é poupado por Lugh em troca de revelar os segredos da prosperidade agrícola. Duas profecias da deusa da guerra Morríghan após a batalha, uma de ordem cósmica e prosperidade, a outra de caos no fim do mundo, completam o grande mito.

Na cronologia de *A Conquista da Irlanda*, essas invasões precedem a chegada dos Gaels, filhos de Míl. O nome completo, Míl Espaine, é simplesmente um empréstimo do latim *miles Hispaniae*, “soldado da Espanha” (a palavra latina para Irlanda, *Hibernia*, seria derivada de *Iberia*, Espanha). Os filhos de Míl chegam ao sudoeste da Irlanda na festa de Beltane (1º de maio) e derrotam os Tuatha Dé em batalha. Então partem para Tara e infligem uma derrota final. Depois o poeta Amhairghin divide a Irlanda em duas partes, dando a metade que fica embaixo do solo para os Tuatha Dé Danann, que são exilados para as montanhas e regiões encantadas.

O Caldeirão de Daghdha

A panela do Grande Pai tem um papel central no Banquete do Outro Mundo. A literatura também descreve vários tratamentos paralelos da mesma idéia. No Banquete de Goibhniu o deus do mundo subterrâneo é o Ferreiro Divino: os que comem e bebem à sua mesa não envelhecem nem morrem. Há ainda o Caldeirão dos Da Derga, que cozinha continuamente para os homens da Irlanda. O Caldeirão dos Daghdha, sendo o do Grande Pai, pode ser considerado o protótipo de todos.

O caldeirão de Daghdha é uma fonte de abundância: “nenhuma companhia jamais saiu insatisfeita”. A Segunda Batalha de Magh Tuiredh contém uma história sobre a humilhação dos Daghdha. Durante uma trégua antes da batalha com o Daghdha, os fomorianos preparam para ele uma vasta refeição de mingau de aveia, sabendo que é um de seus alimentos preferidos. A idéia era zombar dele. Eles enchem o caldeirão com 80 medidas de leite novo e a

mesma quantidade de aveia e gordura, juntamente com cabras, carneiros e porcos. Então fervem a mistura e a despejam num buraco no chão. O Daghdha recebe ordem para consumir toda a refeição ou seria morto. O deus comeu tudo e raspou o resto com o dedo. Depois dormiu. Quando acordou, viu uma linda garota mas não conseguiu fazer amor com ela porque seu ventre estava enormemente inchado com o “mingau”.



O Caldeirão de Gundestrup, vasilha de prata de 36 cm de altura, encontrado em cinco pedaços em um pântano na Jutlândia.

Existe também na literatura galesa um Caldeirão do Renascimento, notadamente na história de Branwen, filha de Llyr. Os cadáveres de guerreiros mortos são colocados na vasilha, um fogo é aceso embaixo dela e na manhã seguinte os guerreiros se levantam mais fortes que nunca, exceto que não podem falar. O caldeirão da história é de origem irlandesa. O Caldeirão do Renascimento não é uma idéia irlandesa, mas tem paralelos na de devolver os mortos à vida banhando-os em uma vala cheia de leite ou atirando-os em um poço sobre o qual foram proferidos encantamentos.

O HERÓI DE ULSTER

Contos de Cú Chulainn

O PANO DE FUNDO

A narrativa épica *Táin Bó Cuailnge* (O Assalto ao Gado de Cooley) reúne os feitos de heróis irlandeses, colocando os “Homens da Irlanda” (Connacht) contra os “Homens de Ulster”. Uma coletânea de contos (provavelmente escritos em c. 700 d.C.), o Táin inclui várias histórias prefaciais que dão uma dimensão adicional à narrativa, entre elas a história de Deirdre, que explica como um herói do Ulster, Ferghus, passou para o lado de Connacht. Uma versão posterior harmonizada do épico define da seguinte maneira a cena do conflito. Aillil, rei de Connacht, e sua mulher Medhbh, conversando na cama, discutem sobre um grande touro — de chifres brancos — que fora originalmente dela, mas havia entrado para o rebanho do rei pois não queria ser propriedade de uma mulher. Ela jura que encontrará outro igualmente bom, mas o único animal adequado é o Touro Marrom de Cooley. Mensageiros são enviados ao dono e oferecem condições generosas, mas são ouvidos gabando-se de que se o touro não for dado de graça será tomado à força. Segue-se inevitavelmente a guerra.

A associação de Cú Chulainn com cães de caça deriva da ocasião, em sua juventude, quando ele matou o cão de guarda que pertencia a Culann, o Ferreiro (ver margem ao lado). Esta escultura de cão, apesar da aparência moderna, é do santuário romano-céltico em Lydney, Gloucestershire, sudoeste da Inglaterra.



Na guerra entre os Homens da Irlanda e os Homens de Ulster (ver margem à esquerda), Ferghus é nomeado para conduzir o exército de Connacht, mas seus sentimentos por seu povo o fazem desviar o exército e enviar advertências a Ulster (Irlanda do Norte). Em consequência de uma antiga maldição (lançada contra eles devido à sua brutalidade contra uma mulher sobrenatural, Macha), os homens de Ulster são atingidos por uma doença debilitante, que atinge seus guerreiros em tempo de perigo. Somente Cú Chulainn e seu pai humano, Sualtamh (seu pai divino é o deus Lugh), estão livres da maldição e partem ao encontro do inimigo.

Cú Chulainn mata cem guerreiros, e então, com o acordo de Medhbh, envolve-se em uma série de combates individuais em um rio raso, lutando cada dia com um guerreiro diferente. Ele derrota a todos. Então volta para defender seu território e encontra o Touro Marrom sendo levado. Ele mata o guerreiro que dirige o ataque, mas perde o touro — uma causa de grande decepção para o herói.

Lugh vem em auxílio de Cú Chulainn, curando seus ferimentos enquanto ele dorme durante três dias e noites. Enquanto isso, os rapazes de Ulster lutam três batalhas contra os guerreiros de Medhbh. Eles matam três vezes mais homens que seu próprio número, mas também perdem cento e cinquenta dos seus. Cú Chulainn acorda e ouve a notícia do desastre, e mata cento e trinta reis, mulheres, crianças e camponeses numa furiosa vingança.

Finalmente Medhbh chama Fer Diadh, o irmão adotivo de Cú Chulainn, para combatê-lo. Durante três dias eles lutam sem vantagem para qualquer lado. Toda noite Cú Chulainn manda ervas para curar as feridas de Fer Diadh, e este manda alimento para Cú Chulainn. No quarto dia, Cú Chulainn decide lutar no rio onde seu feito combativo é imaculado. Eles lutam por muito tempo, até que Cú Chulainn pede a *gae bolga*, a arma terrível que só ele aprendeu a usar, com Scáthach, uma guerreira que antes instruíra os irmãos. A arma entra no corpo como uma única lâmina, mas cresce para vinte e quatro lâminas no ferimento. Fer Diadh é morto por esse dispositivo brutal, e Cú Chulainn canta um lamento sobre seu corpo.

O pai de Cú Chulainn, Sualtamh, chega ao local da batalha e Cú Chulainn, prostrado com seus ferimentos, manda-o levantar os Homens de Ulster. Conchobhar, o rei de Ulster, chama os guerreiros e ele e Ferghus lutam escudo contra escudo. Ferghus desferiu três golpes potentes, e o escudo mágico de Conchobhar grita. Cú Chulainn ouve o grito e levanta-se com fúria guerreira. Ferghus, que prometeu que nunca enfrentaria Cú Chulainn, recua com os homens de Leinster e Munster. Cú Chulainn mergulha na batalha, derrota o último bando e domina Medhbh. Ele poupa sua vida porque é uma mulher, e permite que seu exército atravesse o Shannon, para Connacht.

Medhbh enviou o Touro Marrom em segurança para Connacht. Chegando lá, ele dá três fortes mugidos. O touro de chifres brancos os escuta e vem combatê-lo. Todos os guerreiros sobreviventes se reúnem para assistir. A grande luta de touros entra pela noite e é travada sobre toda a Irlanda. De manhã, o Touro Marrom é visto carregando o rival derrotado em seus chifres. Ele galopa de volta ao Ulster, espalhando fragmentos do touro morto. Quando chega à fronteira de Cooley, seu coração falha e ele morre. Aillil e Medhbh fazem a paz com Cú Chulainn e os Homens de Ulster. Durante sete anos não há guerra entre eles e ninguém é morto.

A morte de Cú Chulainn

Na guerra contra Medbhbh, rainha de Connacht, Cú Chulainn mata um guerreiro, Cailidin, cuja esposa mais tarde dá à luz três filhos e três filhas. Medbhbh manda as crianças para longe para estudar feitiçaria, e quando elas voltam são enviadas contra Cú Chulainn.

Conchobhar, sabendo do plano de traição, ordena que Cú Chulainn permaneça em Emhain Mhacha até que a luta termine. Lá o herói foi protegido por mulheres, filhas de reis e nobres, entre elas Niamh, sua amante, e pelos druidas de Ulster. Suas guardiãs o levaram a um certo vale que oferecia segurança, mas quando Cú Chulainn viu o lugar o reconheceu como o Vale dos Surdos e recusou-se a entrar.

Ao mesmo tempo, os filhos de Cailidin conjuraram batalhões de fantasmas ao redor do vale, fazendo Cú Chulainn acreditar que a terra estava dominada por guerreiros e que os sons que escutava eram de batalha. Desconcertado por esse clamor, e sentindo-se insuficientemente preparado para lutar, ele ordenou que seus cavalos fossem atrelados ao carro, mas Niamh o abraçou e o convenceu a ficar. Então Conchobhar ordenou que seus empregados levassem Cú Chulainn ao Vale dos Surdos imediatamente, porque lá ele não escutaria os gritos de batalha. Com relutância, o herói os acompanhou, depois de uma visita de mulheres, poetas e harpistas.

Os filhos de Cailidin o procuraram em vão. Pensando que Cathbhadh, o druida, devia tê-lo escondido, por artes mágicas eles voaram como pássaros, buscando por toda a província até chegarem ao Vale dos Surdos. Lá eles viram Liath Macha (O Cinzento) e Dubh Saingleann (o Preto), os cavalos de Cú Chulainn, com Laegh, o cocheiro, a cuidá-los. Eles compreenderam então que Cú Chulainn também estava ali, ouvindo o ruído e a música ao seu redor.

Então os filhos de Cailidin juntaram espinhos aguçados, fungos e folhas secas das florestas e com estes fizeram guerreiros armados, de modo que não havia um cume ou monte ao redor do vale que não estivesse ocupado por tropas. Toda a terra se encheu de terríveis gritos de batalha que se escutavam até nas nuvens do céu, e com o ruído de cornetas e trombetas.

Cú Chulainn acreditou que os Homens da Irlanda estavam saqueando toda a província. Mas Cathbhadh, o druida, o convenceu de que eram apenas as hostes espectrais conjuradas contra ele pelos filhos de Cailidin. Então Badhbh, filha de Cailidin, tomou a forma de Niamh e pediu que Cú Chulainn combatesse os filhos da Irlanda. Cathbhadh e as mulheres tentaram impedi-lo, mas não conseguiram. Cú Chulainn escutou os gritos tão fortes e terríveis quanto antes, e viu muitos fantasmas estranhos e assustadores. A verdadeira Niamh lhe disse que não era ela, mas Badhbh, quem lhe havia aparecido sob sua forma. Mas ele não acreditou e foi à batalha.

Os filhos de Cailidin tinham preparado três javalis mágicos. O primeiro destes matou o cocheiro de Cú Chulainn, o segundo feriu Liath Macha e o terceiro atingiu o próprio Cú Chulainn. Percebendo que a morte estava próxima, ele se amarrou a um pilar de pedra para enfrentar seus inimigos de pé. Durante três dias ninguém ousou aproximar-se dele, até que uma das filhas de Cailidin chegou sob a forma de um corvo e pousou na pedra. Então todos souberam que Cú Chulainn estava morto.

COMO CÚ CHULAINN GANHOU SEU NOME

O rei Conchobhar convidou seu filho adotivo Sédanta (mais tarde chamado de Cú Chulainn) para um banquete oferecido por Culann, o Ferreiro, mas o menino estava brincando e prometeu ir mais tarde. O rei esqueceu o menino, e quando Sédanta finalmente chegou foi atacado pelo cão de Culann. Então o menino matou a fera com suas mãos nuas. Todos se aborreceram porque o filho adotivo do rei foi ameaçado, mas Culann lamentou-se porque agora estava desprotegido. O menino ofereceu-se para servir como cão de guarda até que pudesse criar um filhote da mesma raça. Cathbhadh, o druida, lhe disse que dali em diante seu nome seria Cú Chulainn, que significa "o cão de Culann".

DEIRDRE

Depois de uma profecia de que ela seria muito bela, mas traria a morte e a ruína aos Homens de Ulster, o rei Conchobhar cria o bebê Deirdre em segredo para casar-se com ela quando for maior. Um dia, a jovem vê seu pai adotivo matando um bezerro lá fora, sob a neve, e um corvo bebendo o sangue do animal, e diz para sua aia Lebhorcham: "Eu amaria muito um homem com essas três cores — o cabelo como o corvo, o rosto como o sangue e o corpo como a neve". Lebhorcham lhe diz que esse homem mora ali perto: Naoise, filho de Uisneach. Eles se encontram e fogem para as terras longínquas da Escócia. Conchobhar os convida a voltar e envia o grande guerreiro Ferghus para escoltá-los. Mas quando chegam a Emhain Conchobhar manda matar Naoise (pelas mãos de Eoghan) e lhe trazer Deirdre com as mãos amarradas às costas. Furioso com essa traição, Ferghus e seus homens saqueiam o Ulster e transferem sua fidelidade para a corte inimiga de Medbhbh, rainha de Connacht.

Deirdre é obrigada a viver com Conchobhar. Quando ele lhe pergunta depois de um ano (durante o qual ela não sorriu uma vez nem levantou sua cabeça do Joelho) o que ela mais odeia, Deirdre responde: "Você e Eoghan". O rei lhe diz que ela deve viver com Eoghan, e no dia seguinte dois homens a levam numa charrete — "um cordeiro entre dois carneiros", como diz Conchobhar. Quando a charrete se desloca, aproxima-se de um rochedo e Deirdre golpeia a própria cabeça contra a pedra e morre, pondo fim a seu sofrimento.

FINN E SEUS GUERREIROS

Os mitos fenianos

A CAÇADA AO JAVALI

O javali (porco selvagem) era um dos principais símbolos dos celtas. Há evidências de sacrifícios de javalis e a deidade gaulesa Mercúrio Moccus (*moccus* é uma forma latinizada da palavra gaulesa para “porco” ou “suíno”) pode ter sido protetora dos caçadores de javalis. O animal tem um papel proeminente no popular conto folclórico de Diarmaid e Gráinne.

Gráinne é prometida, contra sua vontade, a Finn, que na época era um viúvo mais velho. Na noite do casamento, Gráinne foge com Diarmaid, que ela enfeitiçou. Quando Finn e seus homens perseguem os fugitivos, Oenghus, deus do amor e pai adotivo de Diarmaid, os leva à segurança. Os dois vagam por Connacht e Munster, e com o tempo tornam-se amantes. Eles vivem felizes até o dia da grande caçada ao javali de Beann Ghulban (Ben Bulben) em Sligo. O porco tinha sido o irmão adotivo de Diarmaid que, como já fora previsto, causaria a morte de Diarmaid. Ele é ferido pelo porco e sua única chance de viver é beber água das mãos curativas de Finn. Este vem duas vezes com a água, mas quando se lembra de Gráinne, deixa-a escorrer entre seus dedos. Diarmaid morre e Oenghus leva seu corpo para Brugh na Bóinne, o antigo cemitério de Newgrange, no condado de Meath.

A ilustração acima à direita mostra um carro cultural de bronze do século VI ou VII a.C.



O grande corpo literário que os estudiosos chamam de Ciclo Feniano recebe seu nome de Finn (no gaélico moderno, Fionn) e seus seguidores, os fian, um bando de guerreiros-caçadores que já foram considerados existentes no século III d.C., mas hoje são atribuídos a um mito. Finn e seus heróis eram muito conhecidos no fim da Idade Média, mas está claro que isso representa a recriação de uma tradição narrativa conhecida em épocas muito anteriores. Referências a Finn nos séculos VIII, IX e X o relacionam a lutas, romances e caçadas, e o mostram em conflito com seres sobrenaturais em encontros situados em toda a Irlanda. Mais tarde ele é representado como um guerreiro-vidente. Ele é possivelmente identificável com Lugh: os dois nomes significam “Justo” [ou “Claro”] ou “Sábio” [ou “Brilhante”], e Lugh luta contra o caolho Balar assim como Finn combate o “Caolho” Goll, seu principal adversário no Outro Mundo (também chamado de Aodh, ou “Fogo”). No fim do século XII, os fian (muitas vezes representados como gigantes) ocuparam uma posição de destaque na tradição gaélica, evidente em contos folclóricos e baladas na Escócia e na Irlanda.

A grande compilação literária do século XII *O colóquio dos anciãos* identifica Finn como o filho de Cumhall, chefe da Casa de Baoisgne, inimiga de Goll, líder da Casa de Morna. Finn é ao mesmo tempo caçador e poeta, e atua fora dos limites da sociedade estabelecida. Segundo algumas histórias, ele adquiriu o dom da profecia e do conhecimento sobrenatural ao ingerir a bebida do Outro Mundo; outra tradição, que persiste no folclore até hoje, afirma que certa vez ele tocou o Salmão do Conhecimento com o dedo (ver quadro na p. oposta).

Finn tem um filho, Oisín, cuja mãe é uma cerva do Outro Mundo que cria Oisín na natureza. Tradicionalmente Oisín é o poeta dos fian. Um dos principais temas das baladas fenianas que ele supostamente compôs é a ameaça representada pelos vikings. Na crença gaélica, a fabulosa terra de Lothlind

Muitas imagens celtas de javalis

mostram a criatura com espinhas dorsais levantadas. Em uma versão da história de Diarmaid e a caça ao porco, este tem uma espinha dorsal venenosa que causa a ferida mortal em Diarmaid.



(mais tarde Lochlann, “caminho do norte” ou Noruega) é o lar dos vikings, que são representados como seres sobrenaturais.

Os fian, sendo caçadores, têm uma afinidade natural com os animais. Os cães favoritos de Finn, Bran e Sceolang, são seus próprios sobrinhos (ou sobrinho e sobrinha) metamorfoseados. Um dos mais conhecidos heróis fenianos é Conán, o encrenqueiro, cujo nome significa “Pequeno Cão”. Na tradição escocesa, a mãe de criação de Finn, Luas Lurgann (“Perna Veloz”), possui a rapidez do cervo.

O *Colóquio dos Anciãos* conta sobre uma divisão da Irlanda: a nobreza manifesta sua preferência por cidades, fortalezas e tesouros, enquanto os fian escolhem os penhascos e estuários, florestas e terras selvagens da Irlanda, seus belos salmões pintados e sua caça. Oisín e Cailte (hoje Caoilte) são retratados como sobreviventes aos outros membros de seu bando por tempo suficiente para conhecer São Patrício. Acompanhando o santo em uma viagem pela Irlanda, eles (em versões posteriores) discutem sobre paganismo e cristianismo.

Diarmaid, cuja fama se concentra em seu papel na fuga de Diarmaid e Gráinne, é o belo e jovem herói dos fian. Nos contos folclóricos, ele tem uma “pinta do amor”: qualquer mulher que a visse se apaixonaria imediatamente por ele. Às vezes ele é conhecido como Diarmaid Donn, sugerindo uma ligação com Donn, o deus dos mortos.

Conán, o Calvo, é um irmão do grande guerreiro Goll, filho de Morna, que é ao mesmo tempo seguidor e rival de Finn. Na literatura do século XII, Conán é retratado como impulsivo e malicioso, enquanto nas narrativas pós-medievais ele é uma figura cômica. Uma história conta como os fian se vêm presos ao chão pela mágica hostil de seus adversários em um duelo no Outro Mundo, a Hospedaria da Árvore de Rowan. Afinal todos são libertados, exceto Conán, que tem de ser arrancado de seu lugar, deixando a pele das nádegas no chão.



A figura que chupa o polegar nesta cruz celta é provavelmente Finn. Sempre que ele precisava usar sua sabedoria mágica, bastava colocar o dedo no “dente do conhecimento” (ver quadro abaixo).

Finn e o Salmão do Conhecimento

O co fis, o *Salmão do Conhecimento*, adquiriu sua sabedoria sobrenatural ao comer as nozes de nove aveleiras que caíram no Poço de Seghais, a fonte do Outro Mundo em que ele vivia, e formaram bolhas de inspiração mística. Esse poço seria a fonte dos dois grandes rios da Irlanda, o Boyne e o Shannon. Linn Feic, um lago no Boyne, é representado como um dos lares do salmão.

Quando Finn era rapaz (e seu nome não era Finn, mas Demhne), foi buscar os ensinamentos de um poeta chamado Finn, que é descrito como uma emanção da sabedoria atemporal do rio Boyne. Finn, o Poeta, estava esperando havia sete anos pelo Salmão do Linn Feic, porque fora profetizado que comer esse salmão lhe daria uma sabedoria ilimitada. O salmão foi apanhado e entregue a Demhne para cozinhar; mas o poeta lhe disse para não o comer. Quando o rapaz lhe trouxe o salmão cozido, disse ao poeta que não havia comido nada, mas contou que tinha queimado o dedo no salmão e então pôs o dedo na

boca. O poeta disse que a partir dali o nome do menino seria Finn e que a ele fora concedido comer o salmão. Então o garoto comeu a carne do peixe. Ele aprendeu as três qualificações de um poeta — isto é, “conhecimento que esclarece”, “mastigar a essência” e “encantamento das pontas” (possivelmente as pontas dos dedos). No futuro, sempre que o herói põe o polegar na boca e canta “Mastigando a essência” (talvez carne crua ou proibida), tudo o que não soubesse lhe seria revelado.

Outra versão, que é seguida por contos folclóricos modernos, de como Finn recebeu o dom da profecia faz um relato semelhante. O menino é encarregado de cozinhar o salmão, que deve ser preparado com a pele intacta. Uma bolha levanta-se na pele e Finn a pressiona, queimando o dedo. Ele coloca o dedo na boca para aliviar a dor e descobre o dom profético.

DEUSAS

Maternidade, guerra e soberania



A DEUSA EQÜINA

A deusa Epona, o Cavallo Divino, era venerada em todo o mundo céltico, da Bretanha ao Danúbio. Ela possuía a honra única entre as divindades gaulesas de ser homenageada em um festival romano; a cavalaria gaulesa do exército romano era especialmente sua devota. Epona tem associações com água, fertilidade e morte — aspectos que parecem ligá-la à Deusa Mãe.

O culto à Deusa Mãe deixou claros vestígios na mitologia celta. Os Tuatha Dé Danann irlandeses são a família da deusa Danu, enquanto em Gales os deuses descendem de Dôn. Anu, uma deusa da terra ligada a Danu, é descrita como a mãe dos deuses da Irlanda.

As deusas da guerra aparecem sob uma variedade de nomes: Morrighan, Bodhbh (ou Badhbh), Nemhain e Macha. Outras deusas instruem ou dão à luz a heróis. Scáthach, “A Sombria”, ensinou Cú Chulainn. Medhbh de Connacht, que lidera os exércitos dos Homens da Irlanda, é identificada com a potência sexual: nenhum rei pode reinar em Tara sem antes ter acasalado com ela. O sexo e a guerra também ocorrem em Flidhais, a única parceira capaz de satisfazer Ferghus: equivalente céltica à deusa romana Diana, ela é a deusa da lua e da caça. Diana também é equiparada às deusas célticas continentais da caça, como Abnoba da Floresta Negra e Arduinna, padroeira dos porcos selvagens, das Ardenas. Bodhbh e Nemhain são em certa medida intercambiáveis com Morrighan. Seus gritos causam tamanho terror que os guerreiros morrem ao escutá-los. Boann, o espírito divino do rio Boyne, era esposa de Nechtan, um deus da água. Ela une-se a Daghdha (assim como Morrighan) para gerar Oenghus, deus do amor. Quando ela infringiu a proibição de visitar o poço de Nechtan, as águas subiram e a engolfaram, tornando-se o Boyne, o grande rio do mito irlandês.

Todos esses atributos se reúnem no conceito de Soberania. O rei no mito é “casado” com seu reino em uma cerimônia na qual um brinde lhe é oferecido por sua noiva, a Soberania. A Soberania da Irlanda pode aparecer como uma feia bruxa, símbolo do reinado desolado e sangrento. No entanto, quando beijada pelo digno pretendente ao trono, ela torna-se uma linda jovem que se revela como deusa.

Brighid e Santa Brígida

A deusa pagã Brighid era tão popular que foi venerada como uma santa cristã (Santa Brígida de Kildare), com os mesmos atributos de fertilidade e a habilidade de impingir terror em um exército inimigo.

O nome Brighid deriva da raiz céltica *brig* (“exaltado”), que é encontrada com frequência em nomes de lugares e tribos, e sugere que ela era uma deusa da soberania. Filha do Daghdha, era perita em poesia e sabedoria arcana. Suas duas irmãs, também chamadas Brighid, eram associadas às artes da cura e ao artesanato. As três eram com frequência tratadas como uma única deidade.



A deusa romano-céltica Minerva (acima) é identificada com Brighid. Ambas eram comemoradas com uma chama eterna.

O culto a Santa Brígida, que tinha um evidente aspecto de fertilidade, perpetuou o nome da deusa. A santa assumiu muitas funções divinas: suas vacas produziam um lago de leite; seu suprimento de comida era inesgotável; uma medida de seu malte fazia cerveja para todas as suas igrejas. Sua festa é em 1º de fevereiro, a festa pré-cristã para Imbolg, associada à lactação das ovelhas, e um dos quatro grandes festivais sazonais célticos. Na crença popular, Santa Brígida protege os rebanhos, é a guardiã do lar e preside os partos. Ela é a mãe adotiva de Cristo.

VIAGENS AO OUTRO MUNDO

Conla, Mael Dúin e Bran

As Aventuras e Viagens Irlandesas contam sobre jornadas ao Outro Mundo, um lugar misterioso e ambíguo. Embora seus poderes possam ser hostis, é essencialmente um lugar de eterno contentamento, banquetes e música encantada, onde se desconhecem a velhice e a morte. Pode-se entrar nele através de cavernas ou lagos, ou por meio de encontros casuais com seus representantes, que convidam ou atraem os mortais para uma de suas habitações. Seus muitos nomes incluem a Planície das Duas Névoas, a Terra dos Jovens e a Terra dos Vivos. Nas Viagens é com frequência a Terra Prometida do oeste, localizada no oceano ou além dele.

Na Aventura de Conla, uma mulher que só é vista por Conla o chama para a Planície das Delícias. O pai de Conla, Conn das Cem Batalhas, ordena que seu druida impeça que a mulher invisível, cuja voz todos podem escutar, atraia seu filho para longe. Os cantos do druida a afastam, mas quando ela desaparece atira uma maçã para Conla. Durante um mês inteiro essa maçã o sustenta. Ele recusa qualquer outro alimento ou bebida, e a maçã não diminui. Um grande desejo de rever a mulher o acomete. Quando ela aparece pela segunda vez e conta a Conla que eles podem ir juntos em seu navio de vidro, ele a segue. Eles navegam em um barco de cristal e nunca mais são vistos.

A viagem do Barco de Mael Dúin conta como Mael Dúin decide vingar a morte de seu pai. Isso exige uma jornada marítima, e as instruções de um druida sobre a construção do navio e o número exato da tripulação. Essa última diretriz é violada por irmãos adotivos de Mael Dúin, que saem nadando e se juntam à nave. Quando o navio atinge a ilha onde vive o assassino do pai de Mael Dúin, levanta-se uma grande tormenta que os afasta da terra. Então Mael Dúin e seus homens deixam que o navio rume para onde Deus quiser. Sua viagem os leva a trinta e uma ilhas, cada qual com seus terrores e maravilhas. Há bandos de formigas grandes como potros. Há uma fera que tem pés de mastim e salta diante dos viajantes, feliz por vê-los porque pretende comer a eles e a seu barco. E em outra ilha demônios fazem uma corrida de cavalos.

Depois de muitas aventuras, os viajantes chegam a uma coluna de prata com uma rede de prata que se estende de seu topo até muito longe. O navio passa pela rede e um dos homens corta um pedaço dela para depositar no altar em Armagh, se eles conseguirem voltar para casa. Afinal eles chegam à Terra das Mulheres. Depois de banquetear-se, cada homem dorme com uma mulher, e Mael Dúin dorme com a rainha, que convida os visitantes a ficar com ela e viver ali para sempre, gozando os prazeres que eles já provaram. Depois de algum tempo os companheiros de Mael Dúin o convencem a partir. A rainha atira uma bola de linha para ele quando o navio parte; ele a segura e a rainha, puxando a outra extremidade, traz o navio de volta à terra. Isso acontece três vezes. Então Mael Dúin deixa outro homem segurar a bola de fio; ela fica presa à sua mão, mas um tripulante corta seu braço e todos navegam para longe. Depois de outros encontros maravilhosos, eles vêem um falcão voando para sudeste e, seguindo-o, no devido tempo chegam de volta à Irlanda. Eles colocam o pedaço de rede de prata no altar de Armagh e contam o que lhes aconteceu.

Alguns especialistas afirmam que as Aventuras e as Viagens são mitos pagãos com coloração ou acréscimos cristãos. Outros afirmam que as Viagens são composições cristãs, e as Aventuras, pagãs. No entanto, um corpo influente de eruditos considera ambas as alegorias cristãs.



Um modelo de barco de ouro, com mastro e remos, datado do século I a.C., de Broughter, condado de Derry, Irlanda do Norte.

A VIAGEM DE BRAN

A *Viagem de Bran*, um conto em prosa entremeadado de poesia, é hoje geralmente considerado uma alegoria do progresso da alma. Uma mulher procura Bran com o galho de uma árvore que ela trouxe do mundo subterrâneo e lhe pede para partir para aquele lugar mágico. Ela profetiza o nascimento de Cristo: um senhor sem começo nem fim, nascido de uma virgem. Bran e vinte e seis companheiros cruzam a Planície das Delícias, um paraíso onde não há pecado, e chegam à Ilha da Felicidade, cujos habitantes só fazem rir e gritar. No dia seguinte eles chegam à Ilha das Mulheres, um lugar de prazeres libertinos. Um dos viajantes, Nechtin, sente saudade de casa, então a rainha da ilha permite que eles partam, mas adverte-os para que não pisem em terra. Quando eles chegam à Irlanda, Nechtin faz exatamente isso e imediatamente se transforma em cinzas. Quando Bran anuncia seu nome, os que se reuniram na praia dizem: "Não o conhecemos, mas a *Viagem de Bran* é uma de nossas histórias mais antigas". Do navio, Bran faz o relato de suas aventuras e então navega para longe, para nunca mais ser visto.

HISTÓRIAS DE GALES

O *Mabinogion*

A CABEÇA MARAVILHOSA

O Segundo Ramo do *Mabinogion* apresenta os três membros da família de Llyr: Branwen, Manawydan e Brân, o Abençoado. Manawydan e Brân evidentemente ligavam-se a antigas tradições como filhos das irmãs de Beli, o Grande, uma deidade ancestral de várias linhagens reais de Gales.

O gigantesco Brân leva os bretões à guerra contra os irlandeses, e a vitória dos primeiros só é obtida quando o caldeirão mágico do renascimento, que os irlandeses possuem, é destruído. Brân, ferido no pé (como Bron, o Rei Pescador, no romance arturiano), ordena que sua cabeça seja cortada pelos sete sobreviventes da batalha. Eles enterram a cabeça no Monte Branco em Londres para proteger o reino, e enquanto passam sete dias festejando em Harlech, e oitenta anos em Gwales em Penvro, a cabeça decepada permanece íntegra, “como boa companheira que sempre foi”.

Embora elementos míticos tenham sido revelados nos contos medievais galeses, a rica literatura da Gales não é, na opinião de muitos estudiosos, um repositório tão evidente de mitos quanto a literatura mais antiga da Irlanda. Há apenas uma coletânea galesa importante: o *Mabinogion*. Seus contos foram inicialmente reunidos para diversão, por cortesãos que entretinham a nobreza galesa, mas preocupações sociais e políticas maiores devem ter exercido influências conscientes e inconscientes sobre a narração das antigas histórias.

A principal narrativa do *Mabinogion* divide-se nos Quatro Ramos do Mabinogi — as histórias de Pwyll, Branwen, Manawydan e Math. (*Mabinogion* é um título do século XIX.) O Primeiro e o Terceiro Ramos referem-se à família de Pwyll, o Segundo Ramo à família de Llyr e o Quarto Ramo à família de Dôn. Pryderi, filho de Pwyll, aparece nas quatro partes.

Dos outros contos, fora dos Quatro Ramos, a história de Culhwch e Olwen é geralmente considerada a mais antiga na compilação. Culhwch conquista a mão de Olwen, filha do chefe gigante Ysbaddaden, que estabelece diversas tarefas impossíveis como condição para dar seu consentimento. Culhwch recruta alguns homens extraordinários, cada qual com uma habilidade mágica, e com a ajuda deles realiza as tarefas e ganha a jovem. Ao longo da história, Artur faz provavelmente sua primeira aparição na prosa galesa, ajudando Mabon (filho de Modron) e Culhwch a caçar (na Irlanda, Gales do Sul e Cornualha) o porco mágico Twrch Trwyth, entre cujas orelhas há um maravilhoso pente e uma tesoura.

As histórias de Pwyll contêm diversos temas folclóricos internacionais, que não podem ser considerados antigos mitos celtas. Mas seu nome significa “senso” ou “sabedoria”, e portanto é remanescente do epíteto do Daghdha irlandês, “de grande sabedoria”; e o nome de sua noiva, Rhiannon, vem de Rigantona, “Grande, ou Divina, Rainha”. Rhiannon e seu filho Pryderi já foram ligados a Modron e Mabon (“Grande Mãe” e “Grande Filho”), e alguns estudiosos viram uma ligação entre Rhiannon e a deusa equina Epona (ver p. 186).

Dôn, cuja família domina o Quarto Ramo, pode ser equivalente à irlandesa Donu (Danu), “Mãe dos Deuses”. Math, senhor de Gwynedd, só pode viver se seus pés estiverem no colo de uma virgem — exceto quando a guerra torna isso impossível. Seu sobrinho Gilfaethwy seduz a virgem Goewin com a ajuda do irmão dela, Gwydion, durante a ausência de Math numa campanha. Ao voltar, Math vingava-se transformando os dois irmãos em animais. A próxima seguradora de pé será Arianrhod, filha de Dôn. Ela falha no teste de virgindade e dá à luz dois meninos, o segundo dos quais Gwydion, agora novamente humano, esconde. Arianrhod jura que esse seu filho não terá nome enquanto ela não lhe der um pessoalmente; mas é enganada por Gwydion para chamá-lo de Llew Llaw Gyffes, “O Brilhante da Mão Hável”. Ela jura que Llew nunca terá uma esposa humana. Então Math e Gwydion criam uma mulher feita de flores, chamada Blodeuwedd, “Aspecto de Flor”. Com seu amante Gronw Pebyr, a traiçoeira Blodeuwedd planeja matar Llew, que é ferido e foge voando na forma de uma águia. Gwydion o procura e o restaura à forma humana. Gwydion conta a Blodeuwedd que não a matará, mas, por causa da vergonha que ela causou a Llew, a transformará numa ave contra a qual todos os outros pássaros serão hostis — isto é, uma coruja (“Blodeuwedd” significa coruja em galês moderno).

A LENDA ARTURIANA

Artur e seus cavaleiros

A lenda arturiana está enraizada na tradição céltica, mas só alcançou sua prodigiosa popularidade quando se tornou um tema dominante na literatura medieval da Europa Continental, principalmente na França. As versões inglesa e galesa são derivadas da francesa ou influenciadas por ela.

O elo essencial entre o verso e a história celtas e a lenda arturiana na literatura européia é a *História dos Reis da Bretanha*, composta em meados do século XII por Geoffrey de Monmouth. Embora Geoffrey possa ter-se baseado em genuínas tradições galesas, materiais clássicos e bíblicos formam uma parte significativa dessa história legendaria.

No entanto, Artur já era uma figura conhecida na tradição galesa pelo menos no início do século VIII. Em uma das referências mais antigas, a de Nennius em sua história dos bretões, Artur é um líder guerreiro que defende seu país contra os invasores saxões. Seu nome é inquestionavelmente derivado de Artorius, um conhecido nome latino — era o título de um clã romano, o *gens Artoria*, e há registros de um romano do século II chamado Artorius que viveu na Bretanha. O nome de Artur, portanto, como outros nomes latinos, passou para as línguas célticas da Bretanha durante a ocupação romana.

No entanto, a maioria dos contos arturianos situa Artur em um contexto de folclore e mito. No antigo poema galês *Os Despojos de Annwfn*, Artur visita o Outro Mundo, aparentemente para tirar o caldeirão mágico do reino dos mortos, que também é a Cidade de Carousal, cuja bebida é vinho espumante. Artur geralmente combate adversários monstruosos, gigantes ou animais mágicos. Em alguns textos do século XIX, ele é o governante de um reino subterrâneo. Na lenda topográfica do período moderno, ele próprio é visto como uma figura gigantesca.

Existem diversos paralelos em todas essas histórias com os contos de Finn (também visto, especialmente na tradição folclórica, como um gigante) e seus seguidores (ver pp. 184-5). De fato, esses dois grandes ciclos narrativos podem se basear em um fundo comum da tradição mitológica céltica.



Quando Sir Bedivere atira ao lago a espada mágica de Artur, Excalibur, depois do pedido do rei agonizante, ela é apanhada pela Dama do Lago antes de atingir a água. A cena é mostrada aqui em uma ilustração medieval.

Merlin, o mágico

Os textos latinos de Geoffrey de Monmouth fornecem ligações entre a lenda de Merlin em fontes célticas e seu posterior desenvolvimento na literatura continental. O nome de Geoffrey Merlinus vem do galês *Myrddin* (*Merddin*).

Originalmente *Myrddin* é um vidente ou louco profético que vive no que é hoje o sul da Escócia, na época de língua bretã. A história irlandesa de Frenzy de Suibhine (Sweeney) e a história escocesa de Lailoken (Llallogan) são versões da lenda de *Myrddin*, que enfoca o Louco da Floresta. Nas três histórias, o protagonista perdeu a ra-

zão devido ao terror da batalha e é assolado pela culpa das mortes que causou. Os primeiros dois homens, e em algumas versões *Myrddin*, têm mais tarde uma terrível visão nos céus. Esse conto setentrional foi levado a Gales algum tempo depois que o povo do sul da Escócia mudou-se para lá no século V (e foi desenvolvida nos séculos IX e X). Geoffrey liga essa história ao menino-prodígio *Ambrosius*, herói de uma lenda totalmente diferente, registrada na história dos bretões de Nennius (c. 800). Geoffrey acredita à criança, que ele chama de *Merlinus Ambrosius*, a derrota dos mágicos do rei *Vortigern*.

EUROPA SETENTRIONAL



Detalhe de uma carroça de madeira com entalhe elaborado, do cemitério naval do fim do século IX em Oseberg, sul da Noruega, com cobras e monstros representados em forma estilizada.

Os povos de língua germânica originalmente ocuparam a região da Europa circundada pelos rios Reno, Danúbio e Vístula, vivendo em tribos separadas, comandadas por reis e líderes guerreiros. Com o declínio do poderio romano, elas se espalharam em muitas direções, estabelecendo-se no sul da Noruega e da Suécia e no sul e leste da Inglaterra. Outras tribos deslocaram-se para leste até o sul da Rússia, e para o sul à Itália e à Espanha, chegando até o norte da África, mas essas invasões não produziram assentamentos duradouros. A conversão ao cristianismo ocorreu relativamente cedo na Inglaterra anglo-saxã e na Europa continental, mas Dinamarca, Suécia e Noruega mantiveram a antiga religião, que foi levada à Islândia quando os escandinavos lá criaram um "Estado livre". Somente no século XI a cristandade se estabeleceu no norte, e há inúmeros registros de tempos antigos da Islândia, onde a erudição floresceu depois da conversão e houve grande interesse pelo passado escandinavo. Nosso conhecimento dos mitos vem principal-

mente da literatura medieval do norte da Escandinávia, particularmente da Islândia na era viking tardia.

Os mitos germânicos falam do conflito entre deuses e monstros. Os deuses estabeleciam ordem, lei, riqueza, arte e sabedoria nos reinos divino e humano, enquanto os monstros e gigantes do gelo representavam uma constante ameaça ao estado das coisas, tentando restaurar o caos. São contos de um povo vigoroso, inquieto, acostumado à guerra, à insegurança e ao clima adverso — guerreiros que atacavam constantemente e habituados a combater entre si, buscando novas terras onde se assentar. Os escandinavos da era viking mantiveram essa tradição, viajando longe pelo mar em busca de riqueza e fama. As pessoas recorriam aos Aesir e aos Vanir, deidades do céu e da terra, para manter a lei e a ordem e para trazer fertilidade. Os deuses também asseguravam o conhecimento do passado e do futuro, inspiração na poesia e na oratória, apoio aos reis e vitória na batalha — e, depois da morte, as boas-vindas ao reino dos ancestrais.

TABELA CRONOLÓGICA

séc. I a.C.	Povos germânicos vivem a leste do Reno
sécs. III-VI d.C.	Período da expansão germânica (Fase da Migração)
século V	Estabelecimento de anglos e saxões na Inglaterra
597 d.C.	O cristianismo é levado a Kent, Inglaterra
sécs. VIII-XI	Expansão dos escandinavos (era viking)
a partir de 955	O cristianismo se difunde na Dinamarca
995 d.C.	Conversão da Noruega iniciada por Olaf Tryggvason
1000 d.C.	Cristandade aceita na Islândia

DEIDADES ESCANDINAVAS DA ERA VIKING

BALDER, filho de Odin, condenado a morrer.
 FREIA, deusa da fertilidade, irmã de Freyr.
 FREYR, deus da fertilidade e dos ancestrais.
 FRIGG, rainha dos céus e mulher de Odin.
 HEIMDALL, protetor de Asgard, conhecido como o pai da humanidade.
 HOENIR, deus silencioso, companheiro de Odin.
 LOKI, companheiro dos deuses, enganador.
 NJORD, deus do mar e dos navios, pai de Freyr e Fréia.
 ODIN, deus da magia, da batalha e dos mortos, e governante dos deuses.
 THOR, deus do céu e do trovão, protetor da lei e da comunidade.
 TYR, lembrado como o que amarra os lobos.
 ULL, deus com esquis e arco, venerado na Escandinávia.



LEGENDA DO MAPA

- Áreas de assentamento escandinavo
- Direção da expansão viking
- Rota comercial viking
- Rota de exploração viking
- - - Primeiros povos germânicos, c. 100 a.C.
- ▲ Montes fúnebres
- ⚓ Funeral naval
- ◆ Cidade viking

EVIDÊNCIAS DOS MITOS

As evidências da mitologia germânica e escandinava são ricas, mas fragmentadas e dispersas. A maior parte da literatura foi produzida em mosteiros cristãos. Os contos em prosa conhecidos como sagas islandesas foram compostos muito depois da conversão ao cristianismo, mas contêm certas memórias de antigas crenças e costumes. Alguns poemas pré-cristãos sobre deuses sobrevivem, e no século XIII Snorri Sturluson escreveu um livro em islandês, a *Prosa Edda*, em que registrou tudo o que conseguiu aprender sobre os antigos mitos, para benefício dos jovens poetas. Outros historiadores que escreveram em latim, como o anglo-saxão Bede (século VIII) e o dinamarquês Saxo Grammaticus (fim do

século XII), também oferecem valiosas evidências sobre os mitos.

A evidência literária é comparada à evidência de antigos artefatos. Sítios fúnebres pré-cristãos incluem os famosos cemitérios navais de Sutton Hoo e Oseberg (ver ilustração na p. oposta): homens e mulheres eram enterrados ou cremados em navios, e entre os tesouros encontrados nos sítios fúnebres estão amuletos e objetos rituais em metal trabalhado, assim como pequena figuras, escudos e punhos de espadas. Pedras votivas e altares de regiões ocupadas pelos romanos às vezes mostram deidades nativas, assim como romanas, e cenas mitológicas são encontradas em lápides memoriais da era viking, especialmente na ilha de Gotland, no mar Báltico, e na ilha de Man.

DEIDADES GERMÂNICAS PRIMITIVAS

DONAR, deus do céu e do trovão (nome anglo-saxão: Thunor).
 FREA, deusa principal, mulher de Wodan (anglo-saxão: Frig).
 ING, deus da fertilidade com carro, conhecido pelos anglo-saxões.
 NEHALENNIA, deusa da fertilidade e do mar, cultuada na costa da Holanda.
 NERTHUS, deusa da terra, adorada na Dinamarca.
 TIWAZ, deus do céu, da lei e da batalha (anglo-saxão: Tiw ou Tig).
 WODAN (ou WOTAN), deus do mundo subterrâneo, da magia, inspiração, poesia e batalha (anglo-saxão: Woden).

DEUSES PRIMITIVOS

Fragmentos de mitos nórdicos

Águia de um escudo que faz parte do tesouro enterrado em um navio em Sutton Hoo, no leste da Inglaterra, século VII d.C. A águia era usada como símbolo do deus Wodan.



O NOME DOS LANGOBARDOS

Um mito sobre Wodan e sua mulher, Frea, foi narrado por Paulo, o Diácono, em sua história latina dos langobardos, escrita no século VIII. Ele conta que a deusa Frea se empenhou para que Wodan favorecesse a tribo dos winniles, em vez dos vândalos, que ele havia apoiado antes. Ela disse à tribo para aparecer ao amanhecer com suas mulheres, que deveriam puxar seus longos cabelos sobre os rostos para parecerem homens barbados. Então ela virou a cama de Wodan para leste, de modo que ao acordar estivesse de frente para os winniles, em vez dos vândalos. "Quem são esses longas-barbas?", ele exclamou, e Frea disse que agora que eles havia dado um nome precisava garantir sua vitória. Assim eles adquiriram o nome de langobardos, em homenagem ao favor do deus. Nesse conto Wodan aparece como o deus do céu, em vez de do mundo subterrâneo.

Esta gravação em rocha na Suécia, da Idade do Bronze, mostra uma figura masculina com uma lança — provavelmente um deus do céu. Também há evidências de uma deusa da terra.



Evidências primitivas de mitos no norte da Europa incluem uma gravação em rocha da Idade do Bronze de uma figura com uma espada (abaixo à esquerda), que pode ter evoluído para Tiwaz, o deus germânico identificado com o deus da guerra romano Marte, mas igualmente ligado à transmissão da lei. Ele também pode ser a deidade que Tácito chama de "deus e governante de todos", adorado em uma floresta sagrada. Os que entravam na floresta deviam ser amarrados — idéia ligada ao escandinavo Tyr, uma forma posterior de Tiwaz, lembrado por amarrar os lobos (ver p. 195). O deus do trovão, Donar, associado às grandes florestas de carvalhos da Europa setentrional, foi identificado com o romano Júpiter e com Hércules. Seu símbolo era o machado, representando o poder do relâmpago.

A literatura anglo-saxã contém vestígios de mitos referentes a um deus jovem que chega sobre o mar para trazer bênçãos. O mar, assim como a terra, era associado à fertilidade, e um navio era um dos principais símbolos das deidades da fertilidade. Na Dinamarca havia uma poderosa deusa lembrada como Nerthus, e nos Países Baixos uma deusa do litoral do mar do Norte chamava-se Nehalennia. Havia também uma rainha dos céus e consorte da deusa do céu Frea. Companhias de deidades femininas conhecidas como as Mães (muitas vezes representadas em tríades) são mostradas em muitas pedras do período romano, em regiões célticas e germânicas. Muitas dessas são representadas com crianças: é provável que as mulheres recorressem a elas no parto e para ajudar a criar os filhos. Outro símbolo das deidades da fertilidade era o javali, também usado como amuleto de proteção na batalha.

Uma deidade importante era Wodan, identificado com o romano Mercúrio. Wodan trazia boa sorte na batalha, às vezes simbolizado como um guerreiro a cavalo, mas era uma figura sinistra, condenando seus seguidores à derrota e à morte. Homens eram sacrificados a ele por enforcamento. Embora fosse um guia para o mundo subterrâneo (como Mercúrio), também passou a ser associado ao céu, e foi simbolizado pela águia. Outros símbolos dele eram o lobo e o corvo, criaturas do campo de batalha. Ele era ligado à adivinhação, aos símbolos rúnicos e ao dom do êxtase: inspirava ao mesmo tempo guerreiros e poetas. Ancestral dos reis, concedia-lhes favores, dos quais dependia seu sucesso. Como Tiwaz, possuía uma lança, e o poder de prender e libertar através de seu conhecimento dos feitiços de batalha.

COSMOLOGIA NA ERA VIKING

A Árvore do Mundo e seus reinos



Detalhe de lâpide em pedra lascada da era viking, do norte da Inglaterra. O relevo mostra quatro figuras segurando um arco — sugerindo os gnomos que sustentam o céu na criação.

Esta pedra memorial de c. 500 d.C., de Sanda, Gotland (abaixo), parece ser um diagrama primitivo do cosmo: o disco giratório do firmamento, o sol e a lua abaixo, e a Árvore do Mundo no centro. O navio na parte inferior, encontrado em muitas pedras memoriais, provavelmente mostra os mortos partindo deste mundo.

Poemas mitológicos da Islândia refletem um forte interesse pela criação do mundo e sua destruição final e recriação. A terra é representada como um círculo de terra cercado pelo oceano. Nas profundezas do oceano vive a Serpente do Mundo, enquanto no centro da terra há uma árvore poderosa, o Freixo do Mundo, Yggdrasil. As raízes da árvore descem até o mundo subterrâneo, e abaixo delas borbulha uma nascente, fonte da sabedoria oculta. Um ágil esquilo sobe e desce pelo tronco, levando mensagens entre a águia no topo e a serpente que morde suas raízes. Um cervo alimenta-se dos galhos, e de seus chifres fluem rios possantes; aqui também pasta uma cabra, que não produz leite, mas hidromel, para os guerreiros no salão de Odin. Yggdrasil provavelmente significa Cavalo de Ygg, um dos nomes de Odin. Ele teria se pendurado em agonia da árvore, num sacrifício voluntário, para conquistar o poder sobre as runas que davam conhecimento aos que soubessem interpretá-las. A transpiração de Yggdrasil goteja na terra, e os frutos da árvore ajudam nos partos. Esta é a árvore guardiã dos deuses, que realizam suas reuniões sob sua copa. É um símbolo de universalidade, ligando as diferentes raças de seres e formando o centro de nove mundos. Uma visão de mundo anterior pode ter se baseado nos nove mundos superpostos na árvore.

Talvez seja impossível produzir um diagrama ou mapa cosmológico coerente partindo do que nos dizem as fontes, e sem dúvida houve tradições diversas. Duas raças de deuses, os Aesir (deuses do céu) e os Vanir (deuses da terra), teriam vivido em Asgard, aparentemente no firmamento; mas os Vanir também têm seu reino de Vanaheim embaixo da terra. Entre as raízes da Árvore fica Jotunheim, terra de gigantes e também um reino dos mortos, regida por Hel, filha de Loki, o trapaceiro (ver p. 195). Outros mundos mencionados nos poemas são os dos elfos e gnomos, o dos heróis no saguão de Odin e as misteriosas Forças Poderosas (talvez as Parcas). Jotunheim fica abaixo de Asgard, mas pode ser alcançada por uma longa e perigosa jornada sobre a terra; outro caminho liga Asgard ao reino dos mortos. A ponte de



A CONQUISTA DO HIDROMEL MÁGICO

Odin foi responsável por levar para os deuses o hidromel da inspiração (mistura de água e mel, que pode ser fermentada, tornando-se alcoólica). Quando os Aesir e os Vanir, as duas raças de deuses, fizeram a paz, todos cuspiram em um vaso e assim criaram um gigante sábio, Kvasir. Mais tarde ele foi morto por dois gnomos, que misturaram seu sangue com mel e assim fizeram o hidromel da inspiração mágica, que encheu três vasos enormes. No entanto, um gigante, Suttung, cujos pais tinham sido mortos pelos gnomos, veio buscar vingança e levou consigo o hidromel, que escondeu no interior de uma montanha. Odin foi recuperá-lo para os deuses. Primeiro ele fez nove homens que trabalhavam para Baugi, o irmão de Suttung, discutirem e matar-se uns aos outros, e então assumiu o lugar deles, pedindo como recompensa nada além de um gole de hidromel. Isso Suttung recusou, mas Baugi ajudou Odin a entrar na montanha em forma de serpente, e lá ele dormiu por três noites com a filha do gigante e a convenceu a lhe dar três goles da bebida. Ele engoliu o conteúdo dos três vasos, voou de volta para Asgard em forma de águia e cuspiu o hidromel novamente nos vasos preparados pelos deuses: essa cena é possivelmente representada na pedra de Gotland, abaixo. Assim eles voltaram a possuir a inspiração do hidromel.

Este painel de uma pedra em Gotland — uma águia com duas figuras — parece mostrar Odin voltando a Asgard com o hidromel mágico. A bebida é vista jorrando do bico da ave enquanto as figuras seguram taças para recebê-la.



Bifrost, que dava acesso a Asgard, é guardada contra os gigantes: esta seria o arco-íris que liga o céu e a terra, mas originalmente pode ter sido a Via Láctea. Os mitos criam uma imagem vívida de trânsito constante entre os reinos, envolvendo jornadas perigosas por vastas distâncias.

No início havia um grande abismo, Ginnungagap, o Penhasco do Bocejo (ou talvez da Ilusão), cheio de energia latente. Camadas de gelo e faíscas de fogo uniram-se para criar o gigante andrógino primeiro Ymir, de cujo corpo foram engendrados os gigantes e os primeiros homem e mulher. O gigante era alimentado por uma vaca primeva que lambeu os blocos de gelo salgado até que surgiram os Filhos de Bor — três deuses criadores que mataram Ymir e formaram a terra de seu corpo, o mar de seu sangue e o céu de seu crânio. O céu era mantido no ar por quatro gnomos ou anões, criaturas que procriavam como vermes na terra. Outra tradição é a de que um homem e uma mulher foram criados quando os três deuses deram forma humana, respiração e compreensão a duas árvores na praia.

Os deuses então estabeleceram a ordem, colocando o sol e a lua em suas trajetórias indicadas, promulgando leis, construindo belos saguões em Asgard e produzindo tesouros de ouro. No início houve guerra entre as duas companhias de deuses, os Aesir e os Vanir, mas fez-se uma trégua que resultou no preparo do hidromel da inspiração (ver margem à esquerda), um dos tesouros divinos. Outro tesouro, que preservava sua juventude, era seu estoque de maçãs douradas, guardadas pela deusa Idun (ver p. 202). Outros tesouros divinos foram forjados pelos gnomos. Odin tinha um anel de ouro, Draupnir, do qual caíam outros oito anéis a cada nove noites; e uma lança, Gungnir, que decidia a sorte na guerra. Thor tinha seu poderoso machado-martelo Mjollnir, que provocava o relâmpago, e Freyr e Fréia dos Vanir possuíam um porco de ouro que corria pelo céu e pelo mundo subterrâneo, e um navio mágico que era sempre soprado por ventos favoráveis.

A fortificação de Asgard

Quando os deuses fundaram seu reino de Asgard, precisaram de uma muralha ao seu redor.

Um hábil artesão ofereceu-se para construí-lo para eles, mas pediu como pagamento o sol e a lua, e também a deusa Fréia como sua esposa. Os deuses concordaram, desde que o trabalho fosse terminado em um inverno e que nenhum outro homem o ajudasse: eles tinham certeza de que isso estava além dos poderes do artesão e que o pagamento não seria cobrado. No entanto, o construtor foi ajudado por seu cavalo, um garanhão de grande força e inteligência, que trabalhava à noite carregando pedras e realizava o dobro de seu mestre. Três dias antes da chegada da primavera, a muralha estava quase pronta, e os deuses ficaram atônitos. Eles culpavam Loki, que os havia convencido a fazer o acordo, e portanto foi ele quem decidiu entrar em ação. Transformou-se em uma égua e atraiu o grande cavalo para longe, de modo que a muralha não foi concluída. O construtor foi tomado de tremenda raiva, e quando ficou claro que ele era um inimigo gigante de Jotunheim, os Aesir (deuses do céu) chamaram Thor, que o matou com seu martelo. O resultado do encontro de Loki com o garanhão foi que ele deu à luz um potro cinza com oito pernas: era Sleipnir, o famoso cavalo de Odin, com o qual ele cavalgava entre os mundos (ver p. 196).

LOKI E RAGNAROK

O trapaceiro, o lobo e a última grande batalha



Pedra de fornalha em Shaptun, Dinamarca, supostamente mostrando Loki com os lábios costurados pelos gnomos para puni-lo por tentar enganá-los quando forjavam os tesouros dos deuses (ver p. 194).

Loki, que tem um papel importante nos mitos do norte, é uma figura matreira, um ladrão e mentiroso, que abusa dos deuses e os coloca em perigo com suas artimanhas, mas também os salva com sua espreteza. Ele é um companheiro íntimo de Odin e Thor, mas gera monstros que os destruirão e provoca a morte de Balder com sua malícia (ver p. 197). Não fica claro se Loki é um deus ou um gigante. Certamente ele é até certo ponto uma figura criadora, que faz os gnomos produzirem alguns tesouros dos deuses e ele mesmo gera o cavalo de Odin (ver p. 194), além de monstros como a Serpente do Mundo e Hel, senhor dos mortos.

Um dos filhos monstruosos engendrados por Loki era o lobo Fenrir. Ele cresceu entre os deuses, e ninguém além de Tyr, que parece ser uma forma posterior de Tiwaz e um deus da batalha, tinha coragem para alimentá-lo. O lobo se libertava de todas as correntes, até que Odin mandou os gnomos fazerem uma faixa mágica, macia como seda mas de uma força insuperável, de coisas impalpáveis como a raiz de uma montanha e o ruído de um gato em movimento. O lobo ficou desconfiado e não deixou que colocassem a faixa em seu pescoço, a não ser que um dos deuses colocasse a mão entre suas mandíbulas, como sinal de boa-fé. Tyr foi o único que se dispôs a isso. Enquanto a faixa era apertada e o lobo imobilizado, os deuses riam — menos Tyr, que perdeu a mão direita. O lobo foi amordaçado com uma espada entre os dentes e amarrado a uma enorme pedra, onde permaneceu preso até Ragnarok.

Como punição por causar a morte de Balder, Loki foi finalmente amarrado a três rochas, incapaz de se libertar até a última grande batalha, quando se uniu aos gigantes no ataque a Asgard em Ragnarok (ver margem à direita). Durante a batalha, Loki e seu principal inimigo, Heimdall, mensageiro dos deuses, lutaram e mataram-se um ao outro.

RAGNAROK

Depois de livrar-se de suas amarras, Loki liderou os gigantes contra os deuses na última grande batalha, conhecida como Ragnarok. O mundo estava sob constante ameaça dos gigantes, que cobriavam os tesouros dos deuses e a deusa Fréia, e ameaçavam o retorno ao caos e à esterilidade. Odin reuniu os maiores heróis que haviam caído na batalha no Valhala, para que eles ajudassem os deuses. Thor usou seu martelo contra os gigantes e os manteve fora de Asgard até Ragnarok.

Um poema de c. 1000 d.C., *Voluspá* (Profecia dos Videntes), descreve a criação e a destruição do mundo, como numa visão. Em Ragnarok os filhos de Muspell da região do fogo destroem a ponte de Bifrost, enquanto os gigantes chegam por mar, com Loki como piloto. Os monstros libertam-se e o lobo Fenrir devora Odin. Thor mata a Serpente do Mundo, mas é destruído por seu veneno. O gigante do fogo Surt incendeia a terra, o céu cai e o mundo é inundado pela alta maré. Mas não acaba aí, porque a terra ressurgue, verde e bela; os filhos dos deuses, juntamente com um casal humano que se abrigara na Árvore do Mundo, repovoam céu e terra; e um sol novo e mais claro percorre o céu. Essa imagem de destruição pode se basear em parte nas terríveis erupções do vulcão islandês Hekla no início da Idade Média. Seja qual for a origem do conceito, porém, evidências na arte e na literatura indicam que Ragnarok teve grande influência no imaginário da era viking.

ODIN

O Senhor de Asgard

ODIN E O VALHALA

Dizia-se que Odin chamou os reis e heróis que haviam morrido em batalha ao seu Pavilhão dos Mortos, o Valhala, onde eles passavam o tempo entre banquetes e lutas, prontos para defender Asgard em caso de ataque. O Valhala pode ter se baseado originalmente no túmulo onde os mortos festejavam com seus ancestrais. Mas na literatura dos vikings o reino dos mortos importantes era maior, e nele se entrava com cerimônia: os heróis mortos eram escoltados pelo ar até o salão de Odin em Asgard por deusas guerreiras, as valquírias. Aqui (à direita) vemos uma pedra memorial de Alskog, Gotland, representando o cavalo de oito pernas Sleipnir, de Odin, com um cavaleiro (ou o deus ou um herói morto) sendo recebido no pavilhão por uma valquíria com um corno de hidromel.



Na crença viking, Odin, o Pai de Todos, era o senhor de Asgard, tendo herdado a lança de Tiwaz que lhe dava o controle das batalhas. Seu antecessor, Wodan, era o deus supremo dos langobardos e de outras tribos germânicas (ver p. 192). Como Wodan, Odin tem estreitas ligações com o mundo subterrâneo e os mortos. Ele era o deus dos reis, que ajudava jovens príncipes promissores e lhes dava espadas mágicas e outros presentes como sinais de seu favor, mas os destruía impiedosamente quando era oportuno. A cremação, muitas vezes necessária para dar fim aos mortos depois da batalha, estava ligada ao culto de Odin.

Existem muitos contos sobre os dedicados seguidores de Odin, os Furiosos, que usavam peles de urso ou de lobo na batalha e eram tomados de êxtase, o que os tornava imunes à dor. O dom do êxtase de Odin também estava disponível a poetas e oradores, e há muitas referências na poesia islandesa ao fato de ele ter ganhado o hidromel mágico, que dava inspiração (ver p. 194). Ele também trazia riqueza a seus seguidores, simbolizada por seu anel, Draupnir, que se multiplicava para garantir o suprimento de ouro.

Além disso, Odin era um deus da magia e da adivinhação, especialmente em um contexto militar. Os prisioneiros de guerra eram sacrificados a ele, a golpes de espada ou enforcamento. Esses sacrifícios podiam ser uma forma de adivinhação, pois os últimos movimentos da vítima poderiam prognosticar a vitória ou a derrota. O próprio Odin se enforcou na Árvore do Mundo para obter o conhecimento dos símbolos rúnicos usados na adivinhação. Ele também deu um de seus olhos pelo bem do conhecimento, e aparecia na terra como um velho caolho em um manto e chapéu de aba larga ou capuz. Seus companheiros constantes eram as criaturas do campo de batalha, lobos e corvos; e dois corvos lhe traziam notícias das batalhas do mundo inteiro. Odin era hábil em mudar de forma, projetando seu espírito como ave ou animal, e isso, juntamente com sua capacidade de viajar ao reino dos mortos, lhe dá algo em comum com os xamãs dos povos do norte da Eurásia.

Balder, filho de Odin

Muitas das viagens de Odin foram motivadas por seu desejo de obter conhecimento sobre o futuro. Ele consultava as runas, e também a cabeça do gigante sábio Mimir, morto pelos Aesir. Ele fez viagens perigosas para ver outros gigantes famosos por sua sabedoria, e até invocava os mortos para interrogá-los. Assim ele soube que o mundo estava condenado a ser devorado pelo lobo Fenrir, e que Loki estava constantemente tramando contra os deuses (ver p. 195).

A primeira ameaça séria a Odin veio pela perda de seu filho Balder, descrito como o mais belo dos deuses e o mais amado por Odin e sua mulher Frigg, embora na tradição dinamarquesa ele não seja lembrado como um deus, mas como um guerreiro filho de Odin combatendo na terra. Balder tornou-se vítima de sonhos malignos, e Frigg tentou protegê-lo pedindo que todos os seres criados, assim como árvores, plantas e todos os objetos de metal, madeira e pedra, jurassem que nunca lhe fariam mal. Depois disso os deuses puderam se divertir atirando armas contra Balder de brincadeira, sabendo que ele permaneceria ileso. Mas o trapaceiro Loki descobriu que uma pequena planta, o visco, não havia feito a promessa a Frigg, que a havia considerado jovem demais para causar mal. Loki a transformou num dardo e o entregou ao deus cego Hother para que atirasse em Balder, orientando sua mão para não errar o alvo. Quando o dardo perfurou Balder, ele caiu morto. Odin e os outros deuses mergulharam no luto. Os deuses pegaram seu corpo e o depositaram em uma pira fúnebre construída em seu próprio navio, juntamente com o corpo de sua mulher, Nanna, que morrerá de tristeza, e seu cavalo.

Após a morte de Balder, quando Frigg pediu que alguém fosse a Hel, o reino dos mortos, e tentasse trazer seu filho de volta, foi Hermod, o Corajoso, irmão de Balder, quem se ofereceu. Ele montou o cavalo de Odin, Sleipnir, viajando durante nove dias e noites por vales profundos e escuros, até que chegou a uma ponte dourada sobre o Rio do Eco. A



Um gigante amarrado: talvez uma alusão ao castigo de Loki por ter participado da morte de Balder. De uma cruz de pedra em Cúmbria, Inglaterra.



Pendente de prata da era viking, mostrando um mensageiro a cavalo, que lembra Hermod no mundo subterrâneo.

virgem que a guardava lhe disse que ele não podia ser um dos mortos, porque a ponte ressoava sob seu cavalo, o que não fizera quando cinco hostes de mortos haviam passado sobre ela pouco tempo antes. Quando Hermod lhe disse que estava procurando Balder, ela o orientou a seguir a estrada do norte para o portão de Hel, o que Sleipnir percorreu com um salto fácil. Hermod entrou no salão onde Balder estava sentado e ali esperou três noites. Ele suplicou a Hel, a governante do reino que levava seu nome, que deixasse Balder voltar com ele, mas ela respondeu que só o choro de todas as pessoas e de todas as coisas do mundo poderiam causar isso.

Hermod voltou a Asgard com o anel, Draupnir, que havia queimado na pira fúnebre de Balder, como prova de que cumprira sua missão. Então mensageiros percorreram o mundo inteiro pedindo que todos demonstrassem seu amor por Balder chorando para que ele saísse de Hel. Não só homens e

mulheres choraram, mas também pedras, árvores e metais, como choram essas coisas quando chega o degelo. Mas afinal eles encontraram uma gigante em uma caverna que se recusou a chorar, afirmando que Balder não lhe fora útil. Acreditava-se que essa gigante fosse Loki disfarçado, maliciosamente evitando o retorno de Balder.

Balder permaneceu em Hel, e quando se soube da participação de Loki nisso ele fugiu da ira dos deuses e se escondeu no rio como um salmão. Foi apanhado em uma rede mágica que ele mesmo criara e os deuses o amarraram em três pedras, com cobras pingando veneno em seu rosto. Sua esposa Sigyn ficou sentada com uma tigela tentando apanhar as gotas de veneno, enquanto os estertores de Loki causavam terremotos. Ele ficou amarrado até se libertar em Ragnarok, e liderou os gigantes contra Asgard.

A morte de Balder levou inevitavelmente a Ragnarok, quando Odin foi devorado pelo lobo e depois vingado por seu jovem filho Vidar, que destruiu o monstro. Vidar foi um dos filhos de deuses que substituíram seus pais depois de Ragnarok.

THOR

O deus do trovão



Neste broche viking de Birka, Suécia, dois bodes olham para uma "pedra do trovão", na verdade um ouriço do mar fossilizado — objeto que se acreditava ser despejado durante as tempestades.

RITUAL E CULTO A THOR

Thor era especialmente popular no oeste da Noruega e na Islândia: a comédia encontrada em muitos mitos sobre ele pode ser considerada um sinal de afeto. Quando a cristandade chegou à Islândia, o culto a Thor foi o mais difícil de erradicar. Havia vários rituais associados a ele. Um martelo era colocado no colo da noiva no casamento, erguido sobre recém-nascidos e representado em marcos de pedra.

Os escandinavos usavam martelos de prata como amuleto: este abaixo, da Suécia, mostra o deus com face de águia, barba estilizada e um símbolo de serpente. O martelo de Thor também era entalhado em lápides fúnebres.



Um deus da comunidade, guardião dos agricultores e dos que se reuniam em assembléia, Thor também era o deus do céu, semelhante a Júpiter e Zeus, sendo seu martelo-machado um símbolo do trovão e do raio. Estes marcavam seu caminho pelo firmamento, e rochas e montanhas se partiam diante dele. Existem muitos contos, ao mesmo tempo bárbaros e bem-humorados, de suas expedições a Jotunheim, onde ele matava os gigantes, inimigos dos deuses. Ele era uma deidade popular, representada como uma figura maciça, mas de certa forma bondosa, que não tinha cavalo mas atravessava vigorosamente os rios, ou conduzia uma carroça puxada por bodes. Famoso por seu enorme apetite, chegava a devorar seus bodes para jantar, recolhendo depois seus ossos e devolvendo-os à vida pelo poder de seu martelo. Sua barba ruiva parece ter representado o raio (talvez por causa da massa de fibras vermelhas que se forma quando um raio atinge uma árvore). Também sabemos de seus olhos fogosos, sua força tremenda e sua temível raiva. Pedras memoriais mostram seu martelo como uma arma num cordão, às vezes atirada contra os inimigos e também desferida contra seus crânios.

Um antigo poema conta sobre uma visita ao reino do gigante Geirrod, que Loki, com intenções malignas, o convenceu a fazer. Thor teve de reunir toda a sua força divina para cruzar um rio violento e evitar que morresse esmagado pelas duas filhas do gigante, que ele matou juntamente com o pai. Outro mito relata um famoso duelo com o gigante Hrungnir, que havia conseguido entrar em Asgard. O gigante atirou uma pedra de amolar contra Thor, e um fragmento dela se alojou em sua cabeça, mas Thor destruiu seu inimigo com o martelo. Seu inimigo mais mortal era a Serpente do Mundo, que certa vez ele retirou do fundo do mar. Uma forma anterior desse mito pode ter sido a idéia corrente do deus do céu derrotando o monstro do caos na época da criação; no entanto, na era viking dizia-se que foi em Ragnarok que Thor venceu a serpente, para depois ser derrubado pelo veneno.

Somente quando a magia ilusória era usada contra Thor sua força parecia ineficaz. Em uma jornada ao misterioso reino de Utgard, ele encontrou um gigante tão grande que Thor conseguiu entrar em sua luva como se fosse um saguão. O gigante lhe deu um corno de cerveja para esvaziar, que constantemente era enchido pelo mar; mandou-o lutar com Age, capaz de derrotar os mais fortes; e o desafiou a erguer um gato cinzento do chão, que na verdade

era a Serpente do Mundo. Todas essas tarefas eram impossíveis, mas Thor demonstrou tal força que o gigante astuto ficou aterrorizado: o nível do mar diminuiu durante a prova da bebida, e o mundo quase foi destruído quando ele ergueu do chão uma pata do gato (esta pode ser outra versão do mito de Thor puxando a Serpente do Mundo das profundezas do oceano).

A mãe de Thor teria sido Fjorgyn, nome usado pelos poetas para indicar a terra. Sua mulher era Sif, da qual pouco se sabe além de que era famosa por seus cabelos dourados, que certa vez foram cortados pelo maligno Loki; mas o encrenqueiro ficou tão assustado diante da ira de Thor que mandou os anões fazerem para ela um novo cabelo de ouro puro. Isso teve uma importante consequência para os deuses, pois levou à fabricação de seus mais valiosos tesouros, incluindo o martelo de Thor (ver p. 194).

Thor pesca a Serpente do Mundo

Um dos mitos mais populares do período viking é o da visita de Thor ao gigante do mar Hymir. Esse encontro é descrito em alguns dos poemas mais antigos que sobreviveram, e é representado em três pedras entalhadas da era viking. Existe uma pedra do século VIII de Gotland que parece mostrar Thor com a cabeça do touro, remando no barco de um gigante.



Detalhe de uma pedra de Cúmbria, norte da Inglaterra, que mostra Thor pescando a Serpente do Mundo.

Segundo um relato, Thor foi ao mar disfarçado de jovem e perguntou se podia pescar com o gigante. Hymir no início não quis levá-lo, e lhe disse para encontrar iscas; então Thor foi até o rebanho de bois do gigante, matou o maior e trouxe sua cabeça.

Eles partiram no barco e Thor remou com tremenda força, até que estivessem muito além do local de pesca habitual do gigante. Thor armou seu anzol com a cabeça de boi e o atirou na água. A Serpente do Mundo nas profundezas do oceano o agarrou, e Thor puxou a criatura até que sua terrível cabeça surgiu sobre as ondas.

A força prodigiosa de Thor aumentava enquanto ele puxava, atravessando o barco com seus pés e firmando-se no piso oceânico. Enquanto a Serpente cuspiu veneno, Thor olhou para ela e ergueu seu martelo, mas o gigante aterrorizado cortou a linha.

Segundo Snorri (em sua *Prose Edda* islandesa), os narradores discordam sobre se Thor atingiu a Serpente, mas acreditava-se que ela escapou e voltou ao mar, enquanto Thor atirou o gigante à água e voltou vadeando à praia.

O FURTO DO MARTELO

Um dia, Thor perdeu seu martelo, a única arma eficaz contra os gigantes. Loki emprestou de Fréia a forma do falcão e voou muito longe à sua procura, e afinal voltou com a notícia de que estava em posse do gigante Thrym, enterrado no fundo da terra. O gigante se recusava a devolvê-lo a menos que a deusa Fréia se tornasse sua esposa. Fréia ficou tão furiosa ao ouvir isso que, arquejante, arrebeutou seu famoso colar. O sábio Heimdall aconselhou Thor a se disfarçar de Fréia em um véu de noiva e viajar com Loki até Jotunheim, o reino dos gigantes. Thor aceitou com relutância e partiu com Loki em sua carroça, acompanhado por trovões e raios. Os gigantes receberam a noiva com prazer, mas ficaram surpresos com seu enorme apetite na banquetes de casamento, e alarmados por seus olhos incendiados que brilhavam através do véu. O esperto Loki, disfarçado de criada da noiva, os tranquilizou dizendo que o comportamento incomum de Fréia se explicava pelo fato de ela não ter comido ou dormido há oito noites, tal era sua ansiedade pelo casamento. Afinal o martelo foi trazido e colocado no colo da noiva para abençoá-la, e esta foi a oportunidade de Thor: ele empunhou o martelo, destruiu o noivo e os convidados e voltou com Loki em triunfo para Asgard.

FREYR E OS VANIR

Deuses do céu, da terra e da água



Esta pequena figura fálica (7,6 cm de altura), encontrada em Rällinge, Suécia, seria uma representação de Freyr.

O principal deus da fertilidade e da abundância escandinavo era Freyr, cujo nome significa "senhor", possivelmente usado como título. Ele era um dos Vanir, grupo de deidades masculinas e femininas principalmente associadas às profundezas da terra e da água, em oposição aos Aesir, deuses do céu. Os Vanir traziam paz e prosperidade à terra e apoio aos governantes, desde que estes não causassem ofensas. O culto a Freyr era popular na Suécia na era viking, e gradualmente se espalhou para a Noruega e a Islândia. As sagas islandesas falam de famílias que adoravam o deus e de certos locais a ele dedicados. Como Odin e Thor, Freyr ajudava com conselhos, e a adivinhação era uma parte importante do culto. Os reis vikings de Uppsala, na Suécia, parecem ter sido identificados com ele após sua morte, e eram considerados portadores de prosperidade à terra. Presentes de ouro e prata eram colocados no monte fúnebre de Freyr, e a imagem do deus foi levada por toda a Suécia em uma carroça para abençoar as fazendas, assim como a deusa da terra Nerthus havia percorrido a Dinamarca séculos antes, segundo o autor romano Tácito.

Um símbolo Vanir era o javali dourado, que viajava pelo céu e embaixo da terra como o sol. Embora não fosse um deus do céu, Freyr morava com os Aesir, e o sol tinha uma participação importante em seu culto. Era um deus da paz, mas seu símbolo do javali aparecia no capacete dos guerreiros ou como cristas, dando proteção na batalha. Os capacetes de javali dos reis suecos de Uppsala (os Ynglings) eram tesouros nacionais. Cavalos também eram dedicados a Freyr, e dizia-se que ele mantinha alguns em seu templo. Outro símbolo dos Vanir era o navio, e Freyr tinha um especial, em que podia viajar para onde desejasse: nele cabiam todos os deuses, mas dobrava-se numa pequena bolsa quando não estava sendo usado. O funeral naval era praticado pelas famílias reais, assim como pessoas comuns, do século VII em

O namoro de Gerd

Freyr se aventurou a sentar-se no trono de Odin, de onde podia enxergar os mundos lá embaixo. No mundo subterrâneo ele viu a linda Gerd, e ficou tomado pelo desejo.

Freyr sentiu que seria impossível conquistar Gerd no reino dos gigantes hostis. Sua mãe Skadi pediu que Skirnir (desconhecido fora deste conto) ajudasse seu filho, e Freyr lhe deu um cavalo mágico e uma espada, pois a jornada era longa e perigosa. Quando ele chegou ao salão de Gymir, pai de Gerd, seu cavalo saltou entre as chamas que cercavam o prédio. Ele ofereceu maças de ouro para Gerd, e o anel de Odin que dava riquezas, mas ela se recusou a ser sua noiva, mesmo quando ameaçada pela espada. Finalmente, quando Skirnir a convenceu de que a recusa desencadearia a fúria dos deuses, Gerd concordou com o casamento.



Placa miniatura em folha de ouro, de pouco mais de 1,5 cm, talvez simbolizando o casamento de Freyr com Gerd.

Os espíritos da terra

Os espíritos da terra habitariam em montanhas, cachoeiras, lagos e florestas, ou em grandes rochas.

Muitos contos falam dos colonos que chegaram à Islândia no século IX e fizeram contato com os espíritos da nova terra e receberam ajuda deles em troca de oferendas de alimento. Esses espíritos ajudavam as pessoas na caça, pesca e criação de animais, e davam bons conselhos sobre o futuro em sonhos. Um agricultor que tinha perdido grande par-



Cabeças de dragão e colunas esculpidas como esta do cemitério naval de Oseberg eram consideradas proteção contra forças hostis. Os espíritos da terra impediriam os navios com essas figuras de entrar nos portos da Islândia.

te de seu gado se associou a um espírito da terra, e então um estranho bode entrou em seu rebanho e suas cabras floresceram.

Os espíritos da terra também incluíam gigantes benevolentes das montanhas, que protegiam homens e mulheres de seres hostis e ajudavam quando havia mau tempo. A crença nesses benfeitores sobrenaturais é encontrada no folclore da Escandinávia e em outros países europeus, e sobreviveu muito após a chegada do cristianismo. Os espíritos da terra estavam preparados para defender a terra de ataques inimigos e mostravam sua ira contra as pessoas que infringiam a lei. É difícil distinguir claramente esses seres dos Vanir, mas os espíritos da terra parecem ter sido cultuados individualmente por pessoas, mais que pela comunidade.

dante: homens e mulheres eram enterrados em navios ou barcos, ou queimados com eles em cerimônias de cremação, e uma ligação com o culto dos Vanir parece provável. O pai de Freyr era Njord, um deus de certa importância na era viking, associado aos navios e ao mar. Sua mãe, Skadi, uma deusa misteriosa que viajava pelos céus e caçava nas florestas setentrionais. Um fragmento de poema surpreendente conta como o casamento de Njord e Skadi terminou porque Njord não suportava ficar distante do mar, enquanto Skadi só ficava feliz nas montanhas.

Freyr cortejou e conquistou Gerd, uma bela garota do mundo subterrâneo, filha de um gigante. Essa união pode ter simbolizado o calor do sol penetrando a terra e produzindo milho. Pequenos pedaços de folha de ouro com as figuras de um homem e uma mulher, ou abraçados (ver quadro na p. oposta) ou com um galho de folhas entre eles, descobertas nas fundações de casas e também em locais sagrados, podem representar o casamento desses deuses dos Vanir.

Outros deuses que podem ter pertencido aos Vanir, além de Freyr e Njord, são Balder (ver p. 197) e Heimdall, chamado o Deus Branco. Heimdall tinha ligações com o mar, e nove virgens gigantes, aparentemente ondas, o teriam dado à luz. Em um poema antigo ele foi representado como um gerador de crianças no mundo humano. Ligado a Freyr há o germânico Ing, saudado como o fundador da dinastia Yngling.

As deusas também são uma parte importante da companhia dos Vanir, e geralmente são representadas como as filhas de gigantes do mundo subterrâneo. Além disso, havia os elfos, muitas vezes citados nos poemas ao lado dos Aesir, e os espíritos da terra — seres sobrenaturais ligados a localidades definidas, que ajudavam os agricultores e os pescadores. Também havia alguns gigantes sábios (diferentes dos gigantes do gelo) que podiam lembrar-se dos primeiros tempos antes da chegada dos deuses do céu.

Nenhum governante podia ignorar os Vanir, porque acreditava-se que as boas colheitas e um reinado próspero dependiam de sua aprovação: existem contos de antigos reis que foram depostos ou mortos pela população quando não conseguiam obter boas colheitas.

Homens com capacetes de javali, vistos numa placa para capacete. Esses dispositivos invocavam a proteção de Freyr para os guerreiros na batalha.



DEUSAS E ESPÍRITOS FEMININOS

Fréia, maçãs douradas, valquírias e Nornas



Este pendente sueco do período viking seria uma representação de Fréia com o maravilhoso colar de ouro Brisingamen, que teria sido feito por gnomos.

A principal deusa dos Vanir, a irmã de Freyr, Fréia, cujo nome significa "senhora", tende a ser subestimada, porque a ênfase na literatura recai sobre os deuses masculinos. Mas ela era uma figura poderosa, venerada não só por mulheres (que deixavam poucos registros), mas também por reis e heróis. Ela compartilhava os símbolos Vanir do javali e do navio, e era ligada ao culto do cavalo, embora sua carruagem fosse puxada por gatos. Uma tradição afirma que ela e seu irmão eram casados, e que esse era o costume dos Vanir. Dizia-se que ela concedia favores sexuais a todos os deuses, assim como aceitava governantes terrenos como amantes, ajudando-os durante seu reinado e recebendo-os após a morte. Jarl Hakon, o último pagão que governou a Noruega, seria devoto da deusa Thorgerd, que pode ter sido a noiva de Freyr, Gerd; e ambos seriam identificáveis com Fréia. Como Freyr, Fréia era associada a riquezas: ela chorava lágrimas de ouro e tinha um colar maravilhoso (ver ilustração à esquerda), um símbolo da Grande Deusa desde tempos primitivos.

Outra figura que pode representar Fréia é a deusa Gefion, que transformou seus quatro filhos em bois e dividiu a terra na Suécia para formar a ilha dinamarquesa de Zealand. Os nomes Gefion e Gefn, alternativo de Fréia, derivam da palavra que significa "dar", e Fréia era uma deusa doadora, levando fertilidade à terra e ao mar e ajudando no casamento e no parto. Um lado de seu culto a relaciona à preservação da família, outro ao abandono sexual e à magia sinistra. As sagas islandesas lembram de um ritual conhecido como seid, em que uma mulher percorre a terra e de uma plataforma

O furto das maçãs douradas

Fréia tem uma participação pequena, mas importante, na recuperação das maçãs douradas da imortalidade quando elas são roubadas por um gigante de sua guardiã, a deusa Idun, que as vigia em Asgard.

Um dia, quando Odin, Loki e Hoenir estavam viajando juntos, eles tentaram assar um boi para o jantar, mas a carne não cozinhava adequadamente. Uma grande águia (na verdade o gigante Thiazzi) pousou num carvalho sobre eles e ofereceu-se para ajudar, em troca de um pedaço de carne. Quando o boi finalmente assou, a ave carregou a maior parte da carne. Loki, furioso, a atingiu com um pau, mas a grande águia fugiu com o pau fincado em seu corpo e Loki segurando na outra extremidade. Loki foi arrastado pelo chão e Thiazzi não o libertaria enquanto ele não jurasse que lhe traria a deusa Idun e as maçãs douradas da imortalidade.

Quando Loki chegou a Asgard, ele atraiu a deusa com suas maçãs para a floresta, sob o pretexto de que ia lhe mostrar maçãs ainda mais belas que as suas. Então o gigante Thiazzi, em forma de águia, baixou e a carregou para Jotunheim, a terra dos gigantes.

Sem as maçãs, os deuses começaram a envelhecer, e, quando descobriram que Loki participara do furto, ameaçaram matá-lo a menos que trouxesse Idun de volta. Então Loki emprestou a forma de falcão de Fréia e voou até o salão de Thiazzi, transformou Idun em uma noz e voou com ela em suas garras. Logo o gigante o perseguiu em sua forma de águia, mas quando Loki voou para Asgard os deuses atearam fogo a restos de madeira e as asas de Thiazzi foram queimadas quando ele passou do limite em sua perseguição. Ele caiu ao chão e os deuses o mataram, e as preciosas maçãs continuaram em Asgard, garantindo a eterna juventude deles.

elevada responde a perguntas que lhe fazem sobre o futuro: isso teria sido ensinado por Fréia aos deuses. Há evidências de que a deusa era servida por sacerdotisas, uma das quais seria a mulher de grande distinção enterrada no navio de Oseberg (sul da Noruega) no século IX, com símbolos de fertilidade como maçãs e nozes, e uma esplêndida carroça processional (ver p. 190). A mulher de Odin, Frigg, tem muito em comum com Fréia, e ambas podem ter se desenvolvido da antiga deusa germânica Frea. Ambas podiam viajar em forma de ave, e são descritas como deusas que choram (talvez lamentando o destino de filhos e amantes).

Um mito tardio sobre Fréia (possivelmente obra de um narrador cristão) conta como ela obteve seu famoso colar. Dizia-se que ele foi obra de quatro artesãos gnomos, e que teria sido muito cobiçado por Fréia, que tentou comprá-lo deles. No entanto, o preço definido pelos anões era que ela passasse uma noite com cada um deles, e Fréia concordou para ter o colar. Loki contou isso a Odin, e recebeu ordem para roubar o colar. Ele entrou no aposento de Fréia sob a forma de mosca enquanto ela dormia, então tornou-se uma pulga e a mordeu no rosto, fazendo-a virar-se na cama para que ele pudesse abrir o fecho e levar o colar. Quando Fréia descobriu que havia desaparecido, adivinhou que fora obra de Odin, e exigiu que ele o devolvesse. Odin concordou, desde que ela provocasse uma guerra entre dois reis poderosos, o que ele desejava por motivos pessoais. Assim, o conto leva a uma das grandes lendas heróicas da era viking.

O conceito de deusas mães e deidades femininas associadas a nascentes e lagos especiais no período primitivo da Europa setentrional continuou na era viking. Algumas delas se transformaram em espíritos locais; algumas, no período cristão, foram substituídas pela Virgem Maria. Seres femininos também ajudavam nas tarefas femininas, como fiar, ordenhar e curar.

Vários grupos de espíritos femininos pertencentes aos Vanir estavam ligados ao campo de batalha. Destes, os principais eram as valquírias, enviadas por Odin para decidir o curso das batalhas e conduzir os nobres mortos ao Valhala. Na literatura da era viking elas são mulheres nobres a cavalo, usando lanças, mas também há uma tradição de gigantes temíveis que aparecem em sonhos como visões de futuras chacinas, despejando sangue sobre a terra, devorando homens na batalha ou cavalgando lobos acompanhadas de aves de rapina. Muitas vezes são representadas como companheiras de corvos — aves que acorrem ao campo de batalha para se banquetear de cadáveres. Um aspecto diferente das valquírias é seu papel como espíritos guardiões das famílias; esses seres tornam-se amigos de jovens príncipes, dando-lhes um nome e uma espada, tornam-se suas noivas sobrenaturais, ensinam-lhes as lendas da guerra, os protegem na batalha e os recebem em seu túmulo após a morte. Há muitos nomes de valquírias, sendo os mais simples palavras que significam batalha, como Hild. Muitos desses nomes são invenções poéticas, sem bases míticas.

Há também deusas individuais das quais pouco se sabe, como Skadi, mulher de Njord, supostamente dotada de arco e esquis (ver p. 201). Nanna (casada com Balder), Sif (casada com Thor) e Sigyn (casada com Loki) são pouco mais que nomes. Ran, mulher do deus do mar Aesir, que receberia os marinheiros afogados em seu salão, parece ser uma personificação do mar, como seu marido.

Mais interessantes são as Nornas, deusas ou gigantes que decidiriam os destinos da humanidade e dos deuses. Elas visitavam as cortes reais para planejar a sorte dos príncipes recém-nascidos, e eram associadas ao Poço do Destino — a nascente sob a Árvore do Mundo, fonte de conhecimento secreto. Há referências a três Nornas, mas às vezes um grupo maior é mencionado. Também havia um culto às Disir: deusas para as quais seriam feitos sacrifícios, às vezes humanos, em Uppsala. Seu principal festival parece ter sido no outono, o início do novo ano e a época de uma importante festa em homenagem aos deuses.

Valquírias aparecem em muitas pedras memoriais da era viking na ilha de Gotland, recebendo os heróis com cornos de hidromel.



MATADORES DE DRAGÕES

Beowulf e Sigurd



Painéis de uma porta de igreja do século XII em Setesdale, Noruega, mostram a espada de Sigurd sendo reforjada, o teste da espada na bigorna (acima à direita), a morte do dragão (acima), o cozimento do coração e a morte de Regin.



O mito de um herói que matou um grande dragão fazia parte da tradição do norte. A versão mais corrente é o conto do dragão Fafnir, morto pelo jovem herói Sigurd, o Volsung, que se tornou popular a partir do século X.

Sigmund, o pai de Sigurd, era um dos maiores heróis de Odin (na verdade, ele pode ter sido o matador de dragão original, pois Sigurd não é mencionado nas fontes mais antigas). Quando Sigmund caiu na batalha, o próprio Odin destruiu a espada maravilhosa que ele lhe havia dado. Sua viúva, Hjordis, guardou os fragmentos para seu filho, Sigurd, criado na corte de seu segundo marido, Hjalprek. Sigurd foi criado por um hábil mas maligno ferreiro, Regin, que lhe ensinou muitas artes. Um dia, quando escolhia um cavalo, ele foi ajudado por Odin, disfarçado como um homem velho, e assim obteve o maravilhoso garanhão Grani, descendente do cavalo de Odin, Sleipnir. Regin contou a Sigurd sobre um grande tesouro guardado pelo dragão Fafnir, seu irmão.

A história por trás desse tesouro era complexa. Havia um terceiro irmão, Otter, que estava comendo um peixe na margem do rio em sua forma ani-

mal quando Loki atirou uma pedra e o matou, retirando sua pele de lontra. Quando os três deuses, Odin, Loki e Hoenir, se hospedaram com Hreidmar, pai dos irmãos, ele os aprisionou e pediu como resgate por seu filho Otter que eles cobrissem de ouro a pele de lontra. Loki foi enviado para capturar um gnomo, Andvari, e roubar todo o seu ouro, incluindo um anel que podia multiplicar a riqueza; mas o anão colocou uma maldição no anel para que ele trouxesse destruição a qualquer um que o possuísse. Todo o tesouro, incluindo o anel, era necessário para que a pele fosse coberta e os deuses ficassem livres para partir. Fafnir então matou seu pai Hreidmar para conseguir o ouro, e transformou-se em dragão para protegê-lo.

Regin mandou que Sigurd derrotasse Fafnir e ganhasse seu tesouro. O ferreiro forjou duas espadas para ele, mas as duas se partiram quando foram testadas, então Sigurd conseguiu os fragmentos da espada Gram com sua mãe e com estes Regin forjou uma nova arma com tremendo poder de corte. Ele aconselhou Sigurd a cavar um buraco e lá sentar-se, para golpear o dragão por baixo quando a criatura passasse sobre ele a caminho da água. Mas Odin, disfarçado de ancião, apareceu novamente, avisando Sigurd que ele se afogaria no sangue, a menos que cavasse vários buracos — o que salvou a vida do herói. Sigurd atingiu Fafnir sob o ombro. Regin então pediu que Sigurd assasse o coração do dragão para ele comer. Ao fazê-lo, Sigurd queimou o dedo e o colocou na boca, e quando o sangue tocou sua língua ele pôde compreender a fala dos pássaros, e ouviu-os dizer que Regin pretendia matá-lo. Então Sigurd cortou a cabeça de Regin com sua espada, carregou o tesouro nas costas de Gram e foi embora. A posse do anel fatal causou mais tarde a morte de Sigurd, por meio das maquinções de Brunilde, que tinha ciúme da mulher de Sigurd, Gudrun.

O mesmo conto é lembrado na tradição medieval alemã posterior como o de Siegfried e o Tesouro dos Nibelungos, mas aqui há pouco interesse pela morte do dragão.



Combate entre um leão e uma serpente, numa pedra do cemitério da Igreja de São Paulo, em Londres. Um memorial para um escandinavo que morreu em meados do século 11, ela mostra a influência da tradicional imagem do dragão.

Beowulf

Uma vívida imagem em palavras de um feroz dragão aparece no poema heróico anglo-saxão Beowulf, geralmente considerado do século VIII. Apesar do fundo cristão do poema, o retrato de monstros mortos pelo herói Beowulf tem um sabor de lenda pré-cristã.

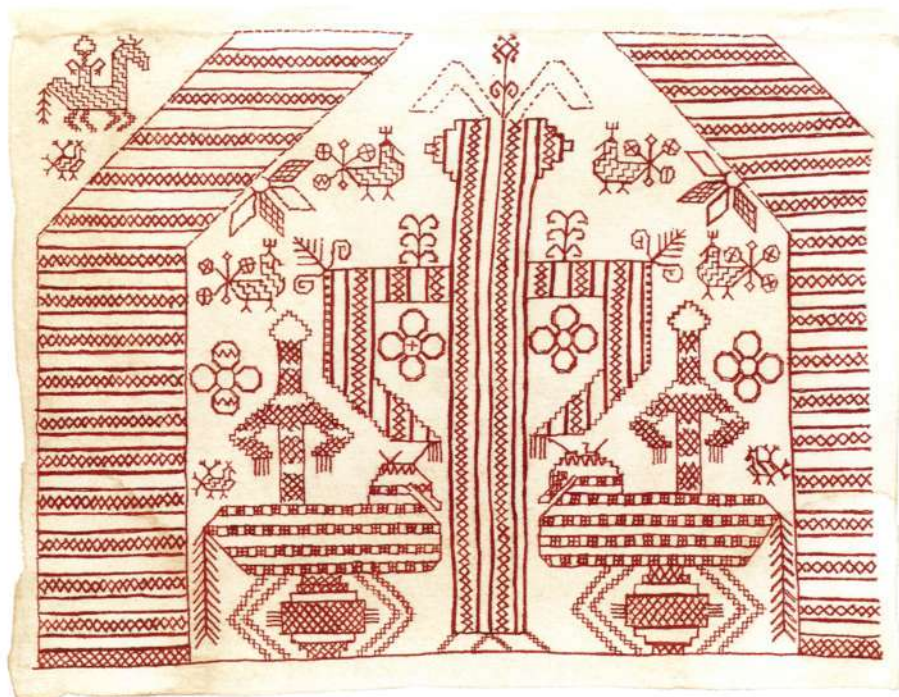
Quando jovem, Beowulf veio da terra dos Geats para ajudar o velho rei dinamarquês Hrothgar, e numa luta matou o monstro devorador de homens Grendel, que estava invadindo o palácio real à noite. Quando a mãe de Grendel veio vingar seu filho, Beowulf seguiu a criatura até seu covil embaixo de um lago e a matou.

Beowulf mais tarde reinou sobre os Geats durante cinquenta anos, até que na velhice seu reino foi ameaçado por um dragão que há séculos guardava um grande tesouro em um cemitério. Sua ira foi despertada quando um fugitivo roubou uma rica taça de seu tesouro, e naquela noite ele voou para devastar o reino. Beowulf

foi enfrentar a fera com um grande escudo de ferro para resistir ao seu fogo, e um grupo de guerreiros escolhidos. Sua espada não conseguia perfurar a pele espinhuda, e quando o dragão avançou seus companheiros fugiram aterrorizados, exceto um jovem chefe leal, Wiglaf. Quando o dragão pegou o pescoço de Beowulf em suas presas, Wiglaf furou sua barriga com a espada. Beowulf puxou sua faca e ambos atacaram o dragão até que ele caiu. Mas Beowulf ficou enfraquecido pelo hálito venenoso do dragão. Ao morrer, ele deu o tesouro, com seu colar e sua armadura, para Wiglaf.

O dragão cuspidor de fogo em forma de serpente alada, que podia voar à noite, talvez deva algo aos monstros-serpentes dos mitos e lendas primitivos. A morte de Beowulf lembra a última batalha de Thor em Ragnarok, quando ele matou a Serpente do Mundo mas depois foi derrotado por seu veneno.

EUROPA CENTRAL E DO LESTE



O motivo central deste tradicional bordado eslavo do norte da Rússia é considerado uma representação da deusa eslava oriental Makoch, que era o centro de um amplo culto à fertilidade.

Não um povo, mas vários, os eslavos vão desde os kashubianos no norte até os macedônios, no sul, cada grupo com sua própria língua, refletindo uma idéia de identidades distintas. No entanto, por causa de sua relativa juventude entre os povos europeus, os eslavos participam em grande medida de uma tradição mítica comum. Essa tradição escapou à influência preservadora da língua escrita, pois os primeiros textos só surgem nos séculos IX e X, com a conversão ao cristianismo, que ignorou, interpretou mal ou condenou as práticas pagãs. Detalhes de antigas crenças têm de ser montados num trabalho de detetive. Mas o atraso econômico e o isolamento (em especial na Rússia) permitiram a sobrevivência, embora em forma distorcida, de uma série de mitos de origem antiga.

A mitologia dos eslavos relata seres sobrenaturais, geralmente perigosos, que os mortais encontram. Os nomes de deuses pagãos foram preservados, mas pouco sobrevive de seus cultos, exceto em casos excepcionais como o da deusa da fertilidade Makoch (ilustrada acima). Antigas crenças relacionadas a ritos de passagem ou ao xamanismo se refletem em contos folclóricos. O Outro Mundo ao qual os xamãs tinham acesso é guardado por monstros, mas as canções épicas contam como esses seres malignos, enquanto extraíam seu poder do Outro Mundo, o deixaram para ameaçar a humanidade.

Também é evidente o culto dos ancestrais, talvez originalmente animais totêmicos, hoje vital nos contos folclóricos e nas crenças populares sobre espíritos domésticos.

OS POVOS ESLAVOS

Os eslavos surgiram com uma clara identidade étnica por volta do século V d.C. Ao longo dos dois séculos seguintes eles se dividiram em três grupos, expandindo-se para leste de sua terra natal, provavelmente no leste da Eslováquia, para ocupar a Boêmia, a Polónia e partes da Alemanha. Outros rumaram para o sul, passando pelos Balcãs, e outros ainda foram para o leste e o norte, habitando partes da atual Ucrânia e nordeste da Rússia. O milênio seguinte foi um período de novas expansões para leste através da Rússia europeia até a Sibéria e a Ásia Central.

CRENÇAS PRÉ-CRISTÁS SOBRE OS ESLAVOS

Na evolução da crença mitológica eslava, podem-se distinguir três fases superpostas:
LUZ CONTRA ESCURIDÃO
 Uma crença dualista em um mundo governado pela força criativa da luz e o poder destrutivo da escuridão obrigou a humanidade a recorrer à ajuda do bem para aplacar ou lutar contra o mal. Com a conversão ao cristianismo, as forças boas foram identificadas com a Igreja, mas as forças malignas na forma de mortos redivivos (como vampiros, ou espíritos que habitavam florestas ou rios) mantiveram sua força no imaginário popular.
O CULTO DOS ANCESTRAIS MORTOS
 Cada casa era protegida pelos ancestrais mortos, que determinavam sua saúde e fertilidade. Além desse nível puramente local, havia um culto geral de um deus da fertilidade masculina, Rod, acompanhado por deidades mãe e filhas, as Rojantisi. Rituais elaborados, ligados ao ciclo do calendário de morte e renascimento, provavelmente incluíam práticas xamânicas de contatar as almas dos ancestrais no Outro Mundo.
DEUSES ELEMENTAIS
 A etapa final foi o surgimento de deuses elementais antropomórficos. Deuses do sol e do fogo exprimem a reverência eslava pelos poderes da luz e, mais especialmente, o respeito pelo fogo. Em uma cultura em desenvolvimento, o deus do trovão tornou-se o deus da guerra, e surgiu um patrono do comércio. Os mais abrangentes são os deuses e deusas da fertilidade.



LEGENDA DO MAPA

- Áreas de colonização eslava, séc. VI d.C.
- Expansão dos eslavos ocidentais, sécs. V-VII
- Expansão dos eslavos orientais, sécs. VI-VIII
- Expansões de eslavos meridionais, séc. VII
- Áreas de colonização de eslavos orientais, séc. X
- Povo: RUSSOS

GRUPOS LINGÜÍSTICOS ESLAVOS		
Os agrupamentos lingüísticos dos eslavos refletem as três direções de migração — oeste, sul e leste. Na época dos primeiros textos escritos (sécs. IX-X), muitos grupos étnicos eslavos modernos já eram diferenciados. Na área oriental, o ucraniano e o bielorusso surgiram como línguas distintas somente depois do século XIII.		
ESLAVOS OCIDENTAIS polábios polacos kashubianos lusacianos checos eslovacos	ESLAVOS MERIDIONAIS eslovenos croatas sérvios búlgaros macedônios	ESLAVOS ORIENTAIS bielorusso ucranianos russos

OS ANTIGOS DEUSES ESLAVOS
Segundo evidências da terminologia, a religião eslava primitiva tinha semelhanças com a crença iraniana, mas alguns deuses tinham origem local. SVAROG, relacionado ao sânscrito <i>svarga</i> (céu). O mais velho deus elemental. Ele tinha dois filhos, DAJBOG, deus do sol, e SVAROJITCH, personificação do fogo. SVANTOVIT, um deus ligado a um culto de ancestrais, tinha quatro cabeças, que simbolizavam seu grande poder, e segurava um corno cheio de vinho, por cujo nível ele podia prever a colheita. Com a ajuda de um cavalo branco sagrado, Svantovit previa o resultado da guerra. Nas áreas eslavas orientais Svantovit era representado pelo culto ancestral de ROD, um deus da
fertilidade, da luz e da criação. PERLIN era o deus do trovão, do raio e da guerra, que no fim do século X substituiu Rod nos círculos aristocráticos. VELES, ou Volos, era uma deidade dos mortos e protetor dos rebanhos e do comércio. MAKOCH, ou Mokoch, grande deusa da fertilidade, fartura e umidade, parece ter sido exclusiva dos eslavos orientais. (Ver ilustração na p. oposta.) STRIBOG, deus dos ventos para os eslavos orientais, é refletido na crença russa posterior sobre os ventos tempestuosos serem veículos de demônios. As ROJANTISI eram mãe e filha deusas da fertilidade, cujo dia de festa marca o término da colheita. Elas eram estreitamente ligadas a Rod.

O OUTRO MUNDO

O décimo reino triplicado



ROUXINOL, O BANDIDO

O mais surpreendente inimigo sobrenatural é Rouxinol, o Bandido (mostrado acima em um desenho tradicional de azulejo), uma criatura meio ave, meio humana, que vive em uma árvore que bloqueia a estrada para Kiev. Ele pode conjurar um vento uivante que achata árvores e flores e mata os mortais. Iliá de Murom, um famoso *bogatir* (herói épico), fazendo seu cavalo ignorar o terrível ruído, atira na tampa direita do Rouxinol e o leva a Kiev amarrado a seu estribo.

Alcançado somente após uma longa jornada feita pelo herói para conquistar o objeto de sua missão, o Outro Mundo pode estar além de uma floresta impenetrável do outro lado de um rio caudaloso, ou além ou abaixo do mar, ou acima ou abaixo da terra. Para ter acesso a ele, pode ser necessário escalar uma montanha escarpada ou descer numa caverna ou em um buraco no chão. Onde quer que se situe, porém, o “décimo reino triplicado” (como é chamado no folclore eslavônico oriental) está intimamente ligado ao sol. Os objetos dos esforços do herói são quase sempre dourados — maçãs douradas em um conto búlgaro, enquanto outra história fala de um Pássaro de Fogo mágico com plumas douradas em uma gaiola dourada. Os palácios são adornados com ouro e prata.

O remoto reino dourado lembra a antiga crença eslava de que a terra é uma ilha flutuando na água, e que abaixo da água existe outro mundo no qual o sol mergulha à noite. Também é possível que o conceito de mundos acima e abaixo reflita longinquamente noções xamanísticas da Árvore do Mundo, com as raízes mergulhando abaixo e os ramos erguendo-se para o céu. Em seu transe, a alma do xamã voaria para o mundo superior ou desceria acompanhando a alma de um morto. Assim, a jornada do herói representa a jornada mágica do xamã à terra dos mortos e seu retorno como um homem mais sábio e poderoso. Outra teoria vê a origem das viagens ao Outro Mundo em ritos de iniciação em que o iniciado teria de morrer antes de renascer em uma nova etapa de sua existência. Certamente, o herói deve enfrentar terríveis perigos antes de emergir do Outro Mundo. Além disso, a crença na morte como uma jornada envolvendo uma ascensão parece ter sido preservada em partes da Rússia, no costume de guardar as unhas cortadas de uma pessoa para que se transformem em garras após a morte.

Dragões

O dragão ou a serpente aparece em contos folclóricos assim como nos épicos sérvios e russos. Conhecida como a Serpente de Fogo, ela é ligada ao fogo, à água e às montanhas, as fronteiras do Outro Mundo. Na Rússia pré-cristã, acreditava-se que os relâmpagos fossem dragões, além de serem associados ao deus do trovão, Perun. Isso talvez explique o épico folclórico *Dobrinia e o Dragão*, que representa em forma alegórica a conversão da Rússia (fim do século X) através da vitória de Dobrinia contra um dragão simbólico do paganismo e seu deus Perun. Em geral, o dragão eslavo aparece como seqüestrador de mulheres — ou uma mulher

próxima ao herói que é transportada para o Outro Mundo, ou virgens vitimadas em uma campanha de terror. A criatura também age comumente como guardião da ponte feita com madeira de choupo sobre o rio de fogo que leva ao Outro Mundo. Nos dois casos, o herói deve derrotar o dragão e, quando apropriado, resgatar a prisioneira. Antes de tentar decapitar o dragão, ele deve ignorar as ameaças de que será engolido e resistir ao terrível desejo de dormir.



O dragão aparece em muitos objetos. Nesta vigia entalhada (Novgorod, século XI), as formas do dragão estão em verde.

BABA IAGA E AS AMAZONAS

Criaturas folclóricas femininas

A figura mítica mais conhecida no folclore eslavo é a bruxa Baba Iaga. Ela tem poder sobre aves e feras e viaja em um almofariz ou morteiro, deslocando-se com um pilão e apagando seus rastros com uma vassoura. Mais freqüentemente ela é encontrada em sua choupana, que se ergue sobre pernas de galinha no meio de uma densa floresta. Para entrar, o herói ou heroína deve pronunciar uma fórmula mágica, e então a cabana gira para revelar a porta. A Baba Iaga ocupa todo o interior, uma mulher velha e horrível cujo longo nariz toca o teto, enquanto suas pernas se estendem por todo o quarto. Ela é tão magra que parece um esqueleto com dentes aguçados. É conhecida como “Perna de Osso”, e a cerca de seu jardim é feita de ossos. A localização remota da casa indica a vigilância do portão do Outro Mundo; certamente a entrada em sua cabana pode significar a morte. Existe uma clara ligação com os ritos de iniciação pré-históricos: a iniciação na masculinidade em muitas culturas é praticada em uma casa especial fora da aldeia, e acredita-se que os iniciados morram antes de renascer. O dia e a noite obedecem aos comandos da Baba Iaga, sugerindo que suas origens podem estar numa deusa do Outro Mundo, outrora poderosa. Essa teoria é sustentada pelo papel positivo ocasional que ela desempenha ao ajudar o herói em sua missão, uma relíquia do tempo anterior à abolição de seu culto.

Vestígios de uma crença em mulheres poderosas de outro tipo também existem entre os eslavos. Um conto do século XI da Boêmia descreve um grupo de amazonas que combatem como homens e assumem a iniciativa sexual. Essas virgens guerreiras vivem em um castelo nas margens do rio Vltava. A batalha com os homens termina em paz e casamento. No épico folclórico russo, as *polenitsa*, como são chamadas, cavalgam sozinhas. Na história de *Dobrinia e o Dragão*, o herói, ao encontrar uma dessas mulheres, tenta dominá-la. Ela o segura pelos cachos amarelos, o arranca de seu cavalo e o coloca no bolso. Ela concorda em libertá-lo, sob a condição de que se case com ela — em geral as amazonas são mortas no final ou domadas pelo casamento.



A BABA IAGA E MARIA MOREVNA
Em um conto folclórico, o príncipe Ivan, cuja mulher Maria Morevna fora abduzida pelo monstro Kachtchei, a procura mas descobre que só pode salvá-la se adquirir um cavalo tão rápido quanto o de seu inimigo. Por meio de Kachtchei, Maria fica sabendo que a Baba Iaga, que vive além do rio de fogo, possui um rebanho desses cavalos. Quando seu marido a encontra, Maria lhe dá o poder de cruzar o rio. Antes de atender ao seu pedido do cavalo, Baba Iaga impõe ao príncipe a tarefa impossível de guardar seu rebanho de éguas por três noites. Cada noite, seguindo suas instruções, as éguas galopam para longe, mas são arrebanhadas de novo por animais e insetos que Ivan tratou com bondade. Finalmente eles o aconselham a roubar o potro magro que está deitado sobre o monte de esterco no estábulo e fugir com ele. Ivan o faz, e, perseguido pela Baba Iaga em seu almofariz e pilão, escapa atravessando o rio de fogo. Com o potro, agora milagrosamente capaz de superar o garanhão de Kachtchei, Ivan resgata sua amada.

A Baba Iaga, montada num porco, enfrenta um "crocodilo" nesta xilogravura do início do século XVIII. Ela brande um pilão, normalmente seu meio de propulsão quando viaja dentro do almofariz.

ESPÍRITOS ANCESTRAIS E DO LAR

Ivan, o Tolo, e o *domovoi*

ESPÍRITOS DA FAZENDA

Estreitamente ligados ao *domovoi* havia vários espíritos da fazenda — o *dvorovoi*, o *ovinik* e o *banik*. As atividades do *dvorovoi* limitavam-se ao quintal, mas fora isso ele se comportava e parecia muito com o *domovoi*. O *ovinik* (espírito do celeiro de debulha) era muito mais hostil à humanidade, de acordo com a natureza perigosa do lugar da debulha. O *banik* (espírito da casa de banho, lugar de adivinhação e magia) também era hostil. A crença no *domovoi* e no *banik* sobrevive ainda hoje nas aldeias da Sibéria russa.

Cerimônias elaboradas em honra dos mortos eram praticadas por todos os grupos eslavos (embora no século XIX elas só sobrevivessem entre os eslavos que eram cristãos ortodoxos). Três ou quatro vezes por ano, em dias definidos, a memória dos ancestrais mortos era comemorada com comida e bebida junto ao túmulo, sendo uma parte da comida deixada para consumo do ancestral.

A veneração dos ancestrais também se reflete em contos folclóricos russos na figura de Ivan, o Tolo, cujo lugar na casa é sobre o fogão e que pode até ter uma aparência fuliginosa. Ivan, e não seus irmãos mais velhos, é o mais próximo de seus ancestrais; e é ele quem recebe uma recompensa por observar os desejos de seu pai morto. A crença eslava generalizada nos espíritos do lar é testemunhada pelo *deduchka domovoi* (“espírito do avô da casa”: este é o russo, e há formas variantes em outras línguas). O *domovoi*, que atua à noite, deve ser tratado com respeito pela família, que evita dormir em seu caminho e deixa do lado de fora seus alimentos preferidos toda noite. Se essas coisas não forem feitas, o *domovoi* pode se comportar mal, quebrando louças ou perturbando os animais. Em geral ele era invisível, mas os que o viram dizem que é um velho de barba grisalha, às vezes sugerindo que seu corpo é coberto de pêlos. Com certeza seu toque presagiava boa sorte se fosse macio, má sorte ou morte se fosse frio e duro. Os novos animais da fazenda eram apresentados a ele, e tentava-se manter só os animais das cores de que ele gostaria. A prosperidade doméstica dependia de sua felicidade, e deviam-se fazer esforços extras para agradá-lo quando as coisas iam mal. Ritos elaborados garantiam que, se a família tivesse de mudar, o *domovoi* a acompanhasse. Muitas vezes ele era atraído por brasas do fogo antigo — mais uma evidência da ligação com um antigo culto dos ancestrais.

O cavalo de prata

A história russa do Cavalo de Prata descreve como um guardião do lar e das tradições familiares é recompensado pelo presente de um cavalo mágico. As instruções de um ancião para seus três filhos para que guardassem seu túmulo por três noites após sua morte são ignoradas pelos dois filhos mais velhos. Em seu lugar eles mandam Ivan, o Tolo, que passa os dias deitado sobre a lápide, sujo. À meia-noite da terceira noite, o pai morto aparece, dando a Ivan o Cavalo de Prata, cujos olhos brilham como fogo e cujas ventas soltam fumaça.

Quando o czar declara que qualquer homem que conseguir agarrar o véu de sua filha em uma grande altura se casará com ela, Ivan pronuncia um encantamento para

chamar o Cavalo de Prata, entra em seu ouvido e se transforma em um belo jovem.

Eleganha o concurso na terceira tentativa, e então, sem ser reconhecido, volta à sua existência pobre. O czar oferece banquetes na esperança de encontrar o belo rapaz. Ivan, sentado atrás do fogão no salão de banquetes, enxuga sua caneca de cerveja com o véu e é reconhecido. Ele ganha sua recompensa, para decepção de seus irmãos.



Um ornamento de sela do sul da Rússia.

ALMAS E ESPÍRITOS DOS MORTOS

As *rusalka*, *vila* e outros visitantes

A idéia de que a alma é uma parte separável do corpo e pode emergir durante o sono, assim como na morte, é encontrada entre todos os eslavos. Chamadas *zduhatch* pelos sérvios, as almas se reúnem no cume de montanhas e podem lutar entre si. A vitória nessas batalhas traz prosperidade ao seu dono adormecido, mas se a alma perecer ele nunca acordará. Na Rússia as almas podem assumir a forma de *kikimora*, um pequeno ser feminino com cabelos esvoaçantes, que, como os *domovoi*, habita as casas, mas cujo papel como oráculo de desastres a torna uma presença menos bem-vinda. Após a morte, as janelas e portas da casa de um camponês eram deixadas abertas para permitir que a alma, na forma de uma ave, voasse para dentro e para fora sem ser vista. As almas dos que morriam sem ser batizados, em consequência de morte violenta ou de ser amaldiçoados pelos pais, assumem diversas formas.

Uma *nava* é a alma de uma criança não batizada ou natimorta. Entre os macedônios, acredita-se que ela assuma a forma de uma ave que voa à procura de sua mãe e atacando as mulheres em parto. Ela pode ser libertada pelo batismo. Mais conhecida é a *rusalka*. No sul da Rússia e na Ucrânia, acreditava-se que as *rusalka* fossem as almas de bebês ou de virgens afogadas. Elas gostavam de cantar, e os homens afogados seriam atraídos pela canção das *rusalka*: assumindo a forma de virgens atraentes vestidas de folhas, elas atrairiam os rapazes da aldeia para suas casas subaquáticas. No fim da primavera durante a Semana da Rusalnaia (a sétima semana depois da Páscoa), elas surgiriam da água nos campos e nas florestas para atacar as vítimas por trás e matá-las de cócegas. Elas não gostavam das mulheres, e há relatos de que tentavam roubar a alma de garotas desprevenidas; e castigavam as mulheres que, por exemplo, fizessem tarefas domésticas na Semana da Rusalnaia. Embora no século XIX as *rusalka* russas fossem ligadas à morte, pode ser uma evolução tardia; a associação original seria com a fertilidade, e em especial com a festa pagã de Rusalii, conhecida em Kiev no século XI (que tem ligações com o festival romano das rosas, ou Rosalia).



O SIRIN

O *sirin* é uma ave do paraíso com rosto de menina. Diferente de outras criaturas míticas que surgem da tradição folclórica eslava, ele tem origem grega, chegando com o cristianismo ortodoxo. Ligado à sereia grega (ver p. 147), era popular na Rússia, onde sua imagem adquiriu características cristãs e folclóricas. Como seu protótipo grego, acredita-se que canta maravilhosamente, mas é mais conhecido não como criatura cujo canto atrai os marinheiros para a morte, e sim como uma ave de felicidade e beleza, que voa do céu para a terra como recompensa por uma boa vida. Aquele que escuta seu canto esquece tudo e morre.

A vila

Como a *rusalka*, a *vila* é considerada uma mulher eternamente bela e jovem com longos cabelos claros. Ela também é associada à alma dos mortos — garotas que morreram sem batismo (uma crença búlgara) ou garotas frívolas cujas almas flutuam entre o céu e a terra (crença polonesa).

A *vila* tem uma relação estreita, às vezes amigável, com a humanidade. Nos países eslavos do sul, ela é a mais conhecida figura mítica, absorvendo características de outros

espíritos cuja identidade é diferente em outros lugares.

As canções épicas dos eslavos meridionais frequentemente incluem as *vilas*. Em uma canção, o herói Marko espia um grupo de *vilas* dançando. Ele manda seu falcão capturar as asas e a coifa de sua chefe, Nadanojla, e então volta para casa seguido pela *vila* furiosa. Explicando que ela é uma pastora, Marko casa-se com ela. Mas um dia, quando ele tolamente se gaba de que sua esposa é uma *vila*, ela pega suas asas e voa para longe. Somente depois de ser recapturada por Marko ela aceita o papel de esposa.

ESPÍRITOS MALIGNOS

Criaturas da floresta, lobisomens e vampiros

LOBISOMENS

Os que nascem com uma marca na pele, tufo de pêlos ou uma parte da placenta na cabeça eram considerados lobisomens. A membrana era em geral enrolada e guardada como amuleto ou costurada nas roupas. Acreditava-se que isso traria boa sorte. Entre os sérvios e os eslovenos, e no norte da Polônia e entre os *kachubs*, essa criança, assim como as nascidas com cabelos ou marcas, possuiria poderes mágicos de vidência e metamorfose. Embora pudessem se transformar em vários animais, acreditava-se que preferissem o audacioso lobo, sedento de sangue, mostrado na gravura (à direita) de Lucas Cranach do século XVI. Nesse século a igreja na Rússia sentiu-se obrigada a condenar as crenças no poder da placenta e suas associações com lobos.

A crença no lobisomem se reflete em várias histórias sobre Vseslav, o príncipe do século XI de Polotsk (hoje na Bielorrússia). Ao contrário dos outros príncipes de Rus que se converteram ao cristianismo em 988, Vseslav e sua família continuaram pagãos. Fontes históricas sugerem que seu nascimento, com a placenta na cabeça, coincidiu com um eclipse do sol. Filho de uma princesa violada por uma serpente, o príncipe-lobisomem rapidamente assimilou as artes mágicas e as habilidades da caça e da guerra. Como adulto, ele teve sucesso milagroso como um guerreiro “que corria como um animal selvagem, à meia-noite, envolto em névoa azul”, como diz um texto do século XII.



A *vila* (ver p. 211) é em geral amigável com os seres humanos, mas os outros espíritos que, segundo os eslavos, viviam perto da casa são mais inclinados a aplicar peças nos humanos ou mesmo a ser hostis. Entre os eslavos orientais, o mais temível é o *lechiu*, ou espírito da floresta. Ele é o senhor da floresta e guardião dos animais que vivem nela. Em 1859, uma grande migração de esquilos pelos Urais foi explicada em termos de espíritos da floresta siberianos que, tendo perdido no jogo de cartas para os espíritos da Rússia européia, estavam enviando seus animais para eles como pagamento da dívida. De caráter antropomórfico, o *lechiu* aparece como um camponês, mas varia de tamanho conforme o habitat — da altura da árvore mais alta até a de uma folha de grama. Ele possui o poder de se metamorfosear em vários animais, mas para enganar pode aparecer na forma de um parente. A miséria aflige o agricultor que não tomar precauções ao entrar na flo-

resta, especialmente em certos dias, seja pronunciando uma oração protetora ou virando suas roupas do avesso. O *lechii* fazia as pessoas perder o rumo, às vezes para a beira de um precipício, e carregava virgens e até crianças, em geral depois que a mãe exclamasse impacientemente para o filho: "Que um *lechii* o carregue!"

A crença nos espíritos da floresta sobrevive ainda hoje em áreas remotas da Rússia, enquanto a idéia de um espírito masculino da água ameaçador vem diminuindo há mais de um século. O *vodianoi* difere da *rusalka* não somente por ser masculino, mas feio, coberto de visgo, esfarrapado, com garras, ou às vezes inchado e branco. Ele se compraz em afogar os que o ofenderam. Em uma aldeia do sul da Rússia, contava-se a história de um camponês que gostava de mergulhar para apanhar carpas em um poço profundo onde viveria o *vodianoi*. Quando, depois de vários êxitos, ele gabou-se de que traria o próprio demônio da água, ele se afogou.

Toda a região eslava foi permeada desde tempos antigos por crenças sobre lobisomens (licantropia: ver margem na p. ao lado), que com o tempo se fundiu com a idéia do vampiro. Canções sérvias e bósnias sobre Zmaj Ognjeni Vuk (o Lobo Dragão Flamejante) ligaram a idéia de um herói-lobisomem a um governante do fim do século XV, o déspota Vuk. A canção o retrata como nascido com uma marca (vermelha no ombro de seu braço de lutar, ou na forma de um sabre), com tufo de pêlos de lobo e expirando fogo. Ele cresceu com uma rapidez assombrosa, tornou-se um guerreiro e era a única pessoa capaz de derrotar o dragão (que pode ter sido seu pai).

Vampiros

De todas as criaturas míticas conhecidas pelos eslavos e seus vizinhos, nenhuma é mais famosa que o vampiro. A palavra vem do eslavo-meridional vampir, com formas variantes em outras línguas (upir, upyr, upior e assim por diante).

No século XIX, as crenças nos vampiros predominavam entre os ucranianos e bielorrussos, mais que entre seus vizinhos eslavos orientais russos, mas a lenda teve seu maior alcance entre os eslavos ocidentais (em especial os kashubs, que vivem na foz do rio Vístula) e os eslavos meridionais. Nessas regiões do sul, o conceito de vampiro era entrelaçado com o do lobisomem, em tal medida que a palavra moderna para vampiro é *vukodlak* (pêlo de lobo). No entanto, ao contrário dos lobisomens, os vampiros são essencialmente manifestações dos mortos impuros que retornam. Certas categorias de pessoas tornam-se vampiros após a morte, incluindo os lobisomens, feiticeiros, bruxas, pecadores e ateus (que na Rússia incluíam os hereges). Em certos lugares (por exemplo, a Bulgária), acreditava-se que assassinos, ladrões, prostitutas e outras pessoas socialmente indesejáveis também se transformavam em vampiros. Até pessoas não-infiéis que morrem podem se tornar vampiros, em especial quando os ritos fúnebres não foram lidos para elas, ou quando tiveram morte imprevista (por exemplo, por suicídio). As pessoas

concebidas ou nascidas num dia santo, os natimortos e os que nascem com uma saliência óssea no final da coluna vertebral ou com dentes são marcadas como vampiros.

Os vampiros ficam nos túmulos sem se decompor e geralmente inchados, e pode haver sinais de movimento do cadáver no caixão (os macedônios acreditavam que o cadáver virava-se com o rosto para baixo). À meia-noite eles visitam as casas para sugar o sangue dos adormecidos, ou fazer sexo com eles, em geral seus conhecidos, que então definham e morrem. Eles também podem sugar a carne de seu próprio seio ou de seus trajes fúnebres, o que causa a morte de seus parentes. Os vampiros também são encontrados em encruzilhadas ou em cemitérios em busca de vítimas, em geral com uma mortalha nos ombros. Há diversos métodos de se combater os vampiros. Alguns destinam-se a permitir que o vampiro descance em paz, como colocar no túmulo pequenas cruces de madeira de choupo-branco, ou sementes de linhaça ou milhete para que eles se distraiam contando-as (uma crença macedônia e kashub). Das medidas mais rígidas, a mais conhecida é a estaca de madeira de pilriteiro ou choupo fincada no corpo, ou uma estaca ou prego na cabeça. Alternativamente, o corpo era decapitado (eslavos ocidentais), desmembrado (eslavos ocidentais e meridionais) ou os calcanhares e tornozelos eram amarrados para impedir o movimento (croatas).

A crença nos vampiros ainda existe em áreas remotas.

AS REGIÕES ÁRTICAS



Esta fotografia mostra a caça a leões-marinhos na Groenlândia. Muitos povos árticos acreditam ainda hoje que os animais de caça são um presente do Espírito do Mar, que no inverno os fornece através de buracos no gelo.

A mitologia das regiões do Ártico reflete um meio ambiente duro e perigoso — uma paisagem desolada com população rarefeita. Contra esse pano de fundo sombrio, a ameaça da fome é um tema mítico comum.

A agricultura é impossível, e todo alimento deve vir dos animais, que aparecem nos mitos como auxiliares ou matreiros. Cruciais para a sobrevivência, em todo o Ártico considera-se que os animais têm almas próprias, e assim são respeitados: é comum o caçador pedir desculpas ao animal que acaba de abater. Alguns inuítes atiram de volta ao mar a bexiga de uma foca abatida, para que a foca renasça e na próxima encarnação se ofereça como presa ao mesmo caçador.

As estações, a saúde e a fertilidade dos humanos e animais, a benevolência e a severidade dos elementos — tudo teria origem no mundo dos espíritos. A função de ajudar as pessoas da comunidade a ter êxito e evitar o infortúnio cabe ao espírito-médium, ou xamã, cujo chamado é atendido somente por alguns (em geral homens, mas nem

sempre). Ao bater num tambor especial em uma performance dramática, o xamã entra em transe para comunicar-se com o mundo dos espíritos. Enquanto está inconsciente, sua alma viaja entre os espíritos, para descobrir o paradeiro de animais de caça (ou de uma rena perdida, ou de um urso perigoso), saber qual espírito está causando uma doença ou para resgatar a alma roubada de uma pessoa doente, e assim salvar sua vida.

Os relatos de cura xamânica nas culturas inuítes descrevem um processo de incansável interrogatório, enquanto o xamã tenta descobrir da pessoa doente por que os espíritos estão ofendidos. Talvez o paciente tenha fumado um cachimbo proibido, ou quebrado um osso de carne que não devia ser tocado, ou comido um pedaço de caribu cru congelado que era tabu para aquele indivíduo. Se o paciente for uma mulher, talvez ela tenha penteado o cabelo depois de dar à luz. O xamã pergunta sobre essas possíveis transgressões e toda a comunidade reunida na casa de gelo no inverno pede pela libertação do doente.

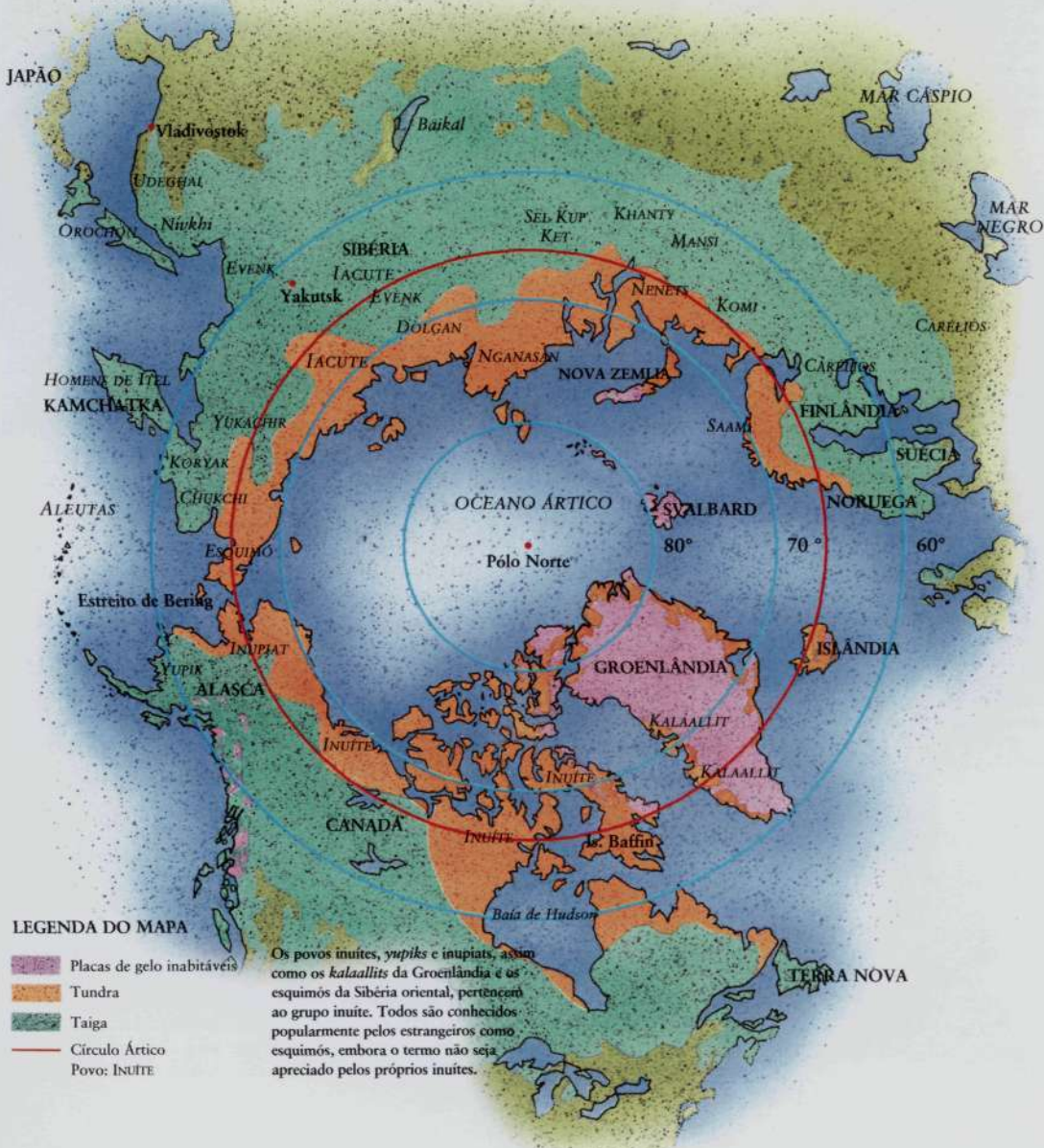
OS INÚITES (INUIT)

Os povos de língua esquimó do Novo Mundo ártico e da Groenlândia se dividem em diversos grupos lingüísticos e políticos, sendo os principais os *kalaallits*, inuítes, inuïats e *yupiks*. O termo inuíte ("povo genuíno"), que os grupos canadenses aplicam a si mesmos, é hoje amplamente usado para abranger todas essas populações. Exceto no sul do Alasca e em Labrador, os inuítes vivem além do limite das árvores setentrional, tradicionalmente seguindo um estilo de vida nômade ou seminômade de caça e pesca, em grupos que raramente passam de algumas centenas de pessoas. No inverno e na primavera, no litoral, eles caçam mamíferos marinhos (em especial focas, leões-marinhos e, quando encontram, baleias); no verão e no outono eles às vezes vivem no interior, e sua caça seria o caribú (a rena norte-americana), peixes e aves. Desde o contato com os europeus, uma vigorosa economia de peles foi adicionada a esse padrão de subsistência.

POVOS DO NORTE DA RÚSSIA

Esta imensa região se estende entre a Finlândia e o Pacífico, e do sul ao norte abrange dois tipos principais de paisagem: a floresta de coníferas praticamente ininterrupta (taiga), com um cinturão de tundra sem árvores perto do litoral do oceano Ártico. Os numerosos povos nativos pertencem a diversas famílias lingüísticas, algumas no oeste ligadas ao finlandês (como os *saami* ou lapões), outras no leste relacionadas às famílias turca e tungus-manchu. A língua *ket* não pode ser relacionada a nenhuma outra do mundo, enquanto o esquimó e o aleuta se relacionam a outras línguas esquimós do Alasca, Canadá e Groenlândia.

Levando tradicionalmente uma vida nômade de caça, pesca e criação de renas, esses povos foram radicalmente afetados pela colonização russa, em especial desde a Revolução de 1917. Todos, exceto os *komis*, carélios e iacutes, são considerados vulneráveis, devido à sua pequena população, e recebem proteção especial.



MITOS DOS INUÍTES

Espíritos do mar e do céu

O ESPÍRITO DA LUA

Um dos principais espíritos dos inuítes é o Espírito da Lua (Tarqeq), cujos interesses são a fertilidade, a propriedade moral e, no caso dos inuítes do Alasca, o controle dos animais. O Espírito da Lua é masculino, um poderoso caçador, cujo lar é a terra no céu. Ilustrada aqui (à direita) está uma máscara do Espírito da Lua do oeste do Alasca. A borda branca ao redor do rosto simboliza o ar, os aros de metal denotam os níveis do cosmo e as penas representam estrelas.



AS ALMAS DOS ANIMAIS

Esta ilustração mostra a efigie de uma baleia que teria sido amarrada a um barco. Os inuítes acreditam que a presa não é “apanhada” pelo caçador, mas permite que seja morta. Quando o animal morre, o caçador realiza uma breve cerimônia para garantir que sua alma volte ao mundo não terreno para reunir-se à sociedade dos animais — pronta para ser enviada de novo aos caçadores. Na maior parte do Alasca, os inuítes realizam importantes festivais para reconhecer e influenciar o aparecimento dos animais na terra. Por exemplo, o Festival da Bexiga é um evento de cinco dias no inverno em cujo clímax bexigas infladas de todos os mamíferos marinhos apanhados pela comunidade durante o ano são empurradas por buracos no gelo, assim devolvendo as almas dos animais para o mundo dos espíritos.



Os poderes espirituais, de maior ou menor importância, dominam a vida dos inuítes. O mais famoso é o Espírito do Mar dos inuítes do Canadá e da Groenlândia. Conhecidos como *sedna* (também Nuliajuk, entre outros nomes), o Espírito do Mar exerce a suserania sobre todos os animais que fornecem alimento para os seres humanos. Em sua residência no fundo do mar, de onde ela envia os animais para caça, assume a forma de uma mulher. Até os xamãs a temem. Outra grande entidade é o Espírito do Ar, conhecido em muitas partes como Sila (“clima”, “inteligência”). Este espírito, reconhecido em praticamente todas as regiões inuítes, controla a chuva, a neve, o vento e o mar de um domínio acima da terra. Embora concebido como uma pessoa, o Espírito do Ar não assume uma forma física. O Espírito da Lua é a terceira dessas grandes forças espirituais. Todas são inerentemente benévolas, mas os humanos as consideram ameaçadoras, em especial o Espírito do Mar, porque são sensíveis a maus comportamentos, aos quais reagem enviando mau tempo, fracasso nas caçadas e doença. Para evitar essas visitas, as pessoas entoam palavras mágicas, usam máscaras e amuletos (as extremidades dos animais são as preferidas) e mobilizam seus xamãs.

Entre o grupo de espíritos menores, tanto benignos quanto poderosamente maléficos, os mais interessantes são os “espíritos de ajuda” — espíritos de animais, objetos ou pessoas mortas, que os xamãs encontram em seu longo aprendizado: ao possuir um xamã, um espírito de ajuda pode dar assistência vital a todas as empreitadas xamânicas.

Os inuítes acreditam em terras no céu e sob a superfície do mundo, sendo cada reino definido por um espírito principal que ali habita, o que leva ao conceito de “almas” e à idéia de que estas são recicladas. Uma idéia impor-

tante é a de que os animais têm almas (ver margem à esquerda), o que leva a um respeito especial pelas presas.

A essência espiritual do ser humano é mais complexa. Na morte física, uma parte da essência entra, talvez para sempre, no mundo subterrâneo ou na terra no céu, dependendo de como a pessoa morreu. Outra parte, personificada no nome da pessoa, será reincorporada em um parente recém-nascido: dar a uma criança o nome de alguém morto recentemente significa que certas qualidades pessoais serão transferidas do ancestral para a criança.

Atualmente, quase todos os inuítes professam o cristianismo, que prontamente adotaram à luz de suas crenças tradicionais. O mito inuíte tradicional não reconhece uma divindade criadora onipotente, mas os inuítes associaram o Deus cristão aos principais poderes espirituais, e os missionários aos xamãs. Em partes do sudoeste do Alasca, os inuítes professam a fé russa ortodoxa e realizam uma cerimônia de Natal que chamam de Selaviq. A festa, que para eles incorpora significados cristãos e tradicionais, começa e termina com um serviço na igreja. Ela pode durar até dez dias, e envolve uma procissão que vai de casa em casa, puxada por grandes representações de estrelas que anunciam o nascimento de Cristo. Em cada casa visitada há cantos de hinos e grande distribuição de presentes.

As procissões de casa em casa eram importantes na prática religiosa tradicional entre os povos alascianos. Por exemplo, antes do Festival da Bexiga (ver margem, p. oposta), a comunidade humana se abria para o mundo espiritual levando os meninos de casa em casa pela aldeia. A distribuição de presentes no Selaviq é uma versão moderna da tradicional distribuição de alimentos na comunidade, refletindo a ética inuíte da generosidade.

O CORVO

O Pai Corvo, uma figura-chave na mitologia dos inuítes do Alasca (como também entre as sociedades vizinhas indígenas e siberianas), é a única manifestação clara de um criador personificado.

Descendo do céu, o Corvo primeiro criou a terra seca, depois um homem e várias espécies de animais e plantas; mais tarde ele criou a mulher para ser companheira do homem. Sob forma humana, o Corvo também era um professor. Depois de fazer o homem e a mulher, ele os instruiu na utilização dos animais, a cuidar das crianças, a fazer fogo e assim por diante.

Uma característica interessante do mito é que o homem teria brotado de uma fava trepadeira que o Corvo havia feito. Mais tarde, outros homens surgiram dessa fava — uma explicação simples da evolução da raça.

Depois dessas “primeiras vezes”, o Corvo passou a exercer somente poderes limitados. Em sua morada no céu, ele pode ser convencido a propiciar bom tempo; e se alguém matar um corvo, certamente haverá mau tempo.

A origem do Espírito do Mar

Um mito inuit canadense fala sobre as origens do Espírito do Mar e dos animais marinhos.

A história começa com uma jovem que é forçada por seu pai a casar-se com um cachorro. Na verdade, o casamento começa bem, mas depois do nascimento de várias crianças as coisas azedam. O pai afoga o cachorro e os filhos tentam se vingar. Eles são mandados embora depois de falhar na tentativa. Então aparece uma ave, um albatroz disfarçado como um homem feio, e a garota vai com ele em seu caiaque, como sua esposa. O pai dela consegue recuperá-la, mas o pássaro os alcança e inicia uma tempestade que ameaça virar o barco. O pai aterrorizado tenta

atirar a jovem ao pássaro, mas ela se agarra ao casco do barco. Então o pai corta seus dedos pelas juntas até que ela cai na água. Assim foram criados os animais marinhos — as focas menores das pontas dos dedos da jovem, as focas barbadas das partes médias e os leões-marinhos das partes maiores. A jovem cai no fundo do mar, onde

se torna o Grande Espírito, com os animais (possivelmente incluindo os animais terrestres) sentados ao seu lado.

Lá ela recebe seu pai, que foi arrastado para o mar em sua dor, e por seu primeiro marido, que era seu cachorro.

O cão assume o papel de seu guardião, enquanto o pai continua na função de atormentador irascível dos seres humanos que transgridem as regras da vida.



A foca originou-se dos dedos cortados da jovem que se tornou o Espírito do Mar. Esta caixa representa uma foca deitada de costas. O rosto humano na tampa é a alma da foca.

MITOS DA SIBÉRIA

Animais, árvores e xamãs

Todos os povos siberianos tradicionalmente praticavam a caça e a pesca, e muitos deles criavam renas. Os iacutes e os buriates migraram do sul para a região e introduziram a criação de cavalos e de gado, assim como o estilo de épico mitológico da Ásia Central.

É na caçada que a relação especial com os animais fica mais clara. Na crença siberiana, os animais se entregariam por vontade própria ao caçador que os respeita. Os animais têm posição igual à de seus caçadores, e nos mitos muitas vezes se tornam humanos ou casam-se com eles. O urso pardo, considerado o Senhor da Floresta, tem um enorme poder anímico que pode ser perigoso, mas também pode ser usado para a cura. Ainda hoje, ferimentos são curados aplicando-se uma pata de urso sobre a parte atingida ou esfregando-a com banha de urso. Uma caçada de ursos é rodeada de tabus, e em muitas áreas a alma de um urso morto deve ser pacificada por um rito elaborado. Por exemplo, os olhos são costurados para evitar que o urso persiga o caçador.

Os *yukaghirs* contam sobre um herói ancestral que é meio humano, meio urso. Uma versão da história fala de um homem que se refugiou no covil de uma ursa. Na primavera ela pariu uma criança, que mais tarde quis conhecer a aldeia de seu pai humano. Mas a criança não suportou a aldeia e fugiu para a floresta. Mais tarde, após derrotar vários inimigos mágicos no mundo subterrâneo, onde ele encontrou uma esposa, o homem-urso voltou ao mundo humano, voando sobre uma águia e trazendo uma noiva para seu irmão.

Não são apenas os animais vivos que aparecem no mito. Na mitologia *evenk*, o mamute, cujos restos são encontrados com frequência no solo, é um dos senhores do mundo inferior. Ele usou suas presas para tirar lama da água e fazer a terra. Onde o mamute andava, criava rios em seu rastro, e onde se deitava criava lagos.

Em toda a Sibéria, as pessoas acreditavam tradicionalmente em vários mundos, em geral três, cinco ou sete, empilhados um sobre o outro. Nosso mundo é o mediano. Os mundos superiores são em geral reinos de espíritos bons, enquanto os inferiores costumam conter espíritos maus. O caminho entre esses mundos é geralmente visto como uma árvore com raízes no mundo inferior e os galhos no superior. Durante um transe, o xamã monta ou voa para os outros mundos para negociar ou lutar com os espíritos. Em uma sessão, o xamã pode subir por degraus cortados no tronco de uma árvore, a cada passo cantando sobre sua jornada pelas diferentes camadas e seus encontros com espíritos em cada uma.

Essa árvore aparece repetidamente nos mitos. Segundo os *niukhs*, havia originalmente duas luas e dois sóis, tornando o mundo frio demais à noite e quente demais de dia. Nada permaneceu vivo, exceto dois pássaros irmãos, os chapins. Estes chegaram a um enorme pinheiro, o larício, que alcançava o céu e comeram a comida deixada ali por um ancião que era o senhor da árvore. Duas aves, uma prateada e a outra dourada, apareceram e desafiaram os irmãos chapins para uma luta. A ave dourada subiu para o céu e um dos irmãos a seguiu. Para escapar, a ave se transformou em urso, depois em foca, em peixe e em humano, mas o perseguidor também se transformava nesses animais e a apanhava sempre. Em sua forma humana, ela era a filha de um velho, a quem o herói (originalmente um dos irmãos chapins) pediu permissão para casar-se com ela. O velho concordou, sob a condição de que o herói primeiro matasse o sol e a lua excessivos. Nisto o herói foi ajudado pelo mestre do mar, que o trancou num cal-

Um xamã tungus em traje ritual, com o tambor xamânico, numa fotografia antiga. Os detalhes da roupa tinham importância ritualística.



deirão e o ferveu; então ele raspou os restos e os moldou em uma nova pessoa. Assim o herói foi transformado no homem de ferro. Dotado de um arco e flechas de ferro e de um cavalo voador, ele atingiu o segundo sol e lua e a terra tornou-se novamente habitável.

O cozimento e a reconstrução do herói são sinais inconfundíveis da iniciação xamânica. O iniciado é levado sozinho para um caldeirão pelos espíritos e depois recomposto, osso a osso, como uma pessoa renascida com poderes xamânicos. O poder do ferro é tal que o ferreiro é a única pessoa que o xamã deve temer como mais forte que ele.

Os mitos de origem siberiana incluem a história evenk que atribui a sucessão de dia e noite a um poderoso alce que vivia no mundo superior. Um dia o alce saiu correndo da floresta e subiu até o cume de uma montanha, onde empalou o sol com seus chifres e o carregou de volta para a floresta. Os humanos no mundo mediano mergulharam na escuridão. Um herói chamado Main vestiu um par de esquis alados e subiu ao mundo superior, onde perseguiu o alce. À meia-noite, Main alcançou a criatura e a atingiu com uma flecha. A luz do dia voltou ao mundo mediano. Main, porém, não voltou ao seu mundo, mas foi transformado em um espírito que guardava o sol. Desde então no mundo mediano o episódio se repete: toda noite o alce captura o sol em seus chifres e toda noite Main o recupera e o devolve a seu povo de manhã.



Uma ave de duas cabeças, entalhada em madeira, representando a capacidade do xamã de viajar ao mundo superior.

O xamã e o chefe de polícia

Os xamãs costumam ser ligados a um determinado grupo ou clã, protegendo o território desse clã e garantindo o renascimento de suas almas. As guerras entre clãs levaram a extraordinárias batalhas de magia entre xamãs rivais.

Depois da revolução russa de 1917, os xamãs foram perseguidos pelos comunistas, e mitos mais antigos sobre conflitos entre xamãs rivais foram reformulados como disputas entre um xamã e o delegado que o prende. A seguinte história yakut cai nessa categoria de mito modernizado.

Um jovem chefe de polícia ameaçou um xamã com seu revólver. O xamã o advertiu para não gesticular com a arma: “Meu filho, não faça isso, você vai se ferir!”

O policial então atirou em seu próprio polegar. Furioso, ele prendeu o xamã, mas este escapou. O policial prendeu o xamã diversas vezes, em cada uma colocando-o em uma cela mais segura que a anterior, mas o prisioneiro sempre escapava e voltava andando pela porta da frente.

Finalmente o xamã foi condenado a trabalhos forçados na floresta, cortando árvores para lenha.

Uma equipe de inspeção o visitou lá no verão e viu o machado voando magicamente pela clareira, derrubando árvores e empilhando a madeira em montes arrumados.

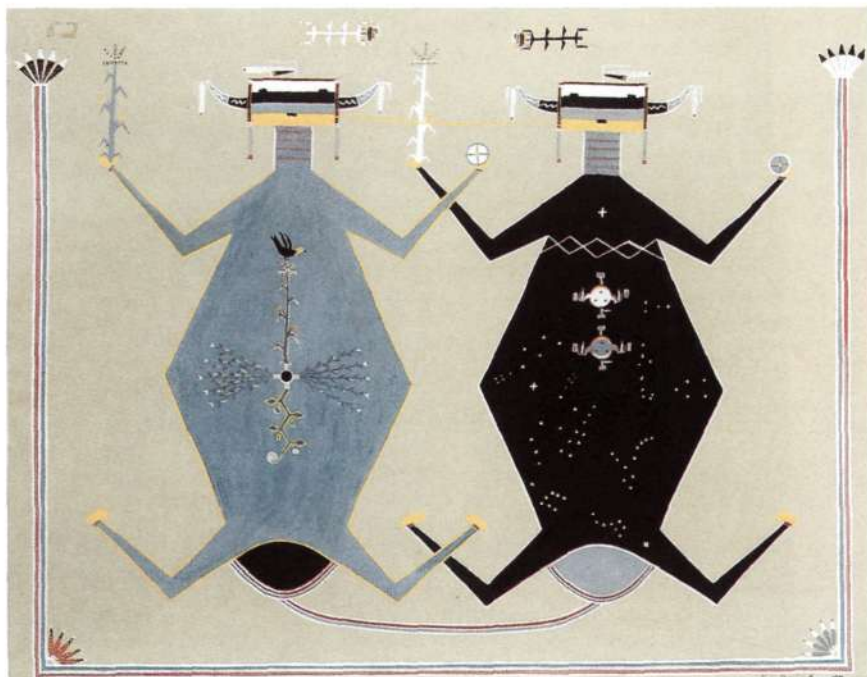
No início do inverno, quando as autoridades voltaram, o xamã e a lenha tinham desaparecido. A madeira voltara a se unir para formar árvores, no mesmo lugar onde estavam antes que o xamã começasse a trabalhar.

Alguns filhos de xamãs modernos tornaram-se poetas ou cirurgiões, e acredita-se que isso seja uma continuação do dom do xamã. Na era pós-comunista há movimentos para reavivar o xamanismo.

Um capacete de xamã com chifres de rena, feito de ferro. Este teria sido fabricado para o xamã por um ferreiro depois que ele provou seus poderes. A rena era associada ao mundo superior.



AMÉRICA DO NORTE



Reprodução de uma pintura em areia navajo, mostrando as figuras da Mãe Terra (esquerda) e do Pai Céu, dois deuses comuns na mitologia indígena americana (ver p. 222).

Desde a chegada de seus ancestrais à América do Norte — estimada entre 12 mil e 60 mil anos atrás —, os habitantes nativos do continente desenvolveram uma grande variedade de culturas orais, restritas, muitas das quais sobrevivem nas reservas onde a maioria dos indígenas americanos vive hoje. Tradicionalmente, dependendo muito do terreno, suas sociedades variavam de tribos caçadoras nômades a agricultores estabelecidos. Para os indígenas americanos, a religião permeia todos os aspectos da vida e da natureza. Os mitos são considerados sagrados: eles ajudam a explicar a ordem cósmica e social, assim como as relações entre os humanos e os deuses. Espiritualmente, os mitos mais importantes são os que relatam as atividades dos deuses, em especial sobre a criação e outros que explicam a estrutura básica do universo e as origens dos seres humanos, a morte, o

milho e a caça. Esses mitos muitas vezes só podem ser contados em certas circunstâncias ou em certas épocas do ano. Também são importantes os mitos “institucionais”, que relatam como surgiram as instituições e a cultura humanas, em geral por meio das atividades de um herói cultural primordial que deu as primeiras instruções aos ancestrais humanos. Os mitos “rituais” são a base de cerimônias sagradas em que as histórias são encenadas em circunstâncias rituais preestabelecidas, como, por exemplo, as cerimônias hopi que encenam partes da história do surgimento (ver p. 223). Esses mitos são mais destacados nas sociedades agrárias estabelecidas. Os mitos de “entretenimento”, contados por prazer e instrução moral, gozam de maior liberdade de interpretação da parte do narrador. Os mais prevalentes destes envolvem os astutos ou trapaceiros (ver p. 227).

LÍNGUAS E POVOS

Das cerca de 300 línguas que existiam na América do Norte antes da chegada dos colonizadores europeus, cerca de 200 sobrevivem, faladas por cerca de 750 mil pessoas. Elas variam do navajo, com 160 mil falantes, a línguas ameaçadas de extinção como o chinook, com apenas 30. O mapa mostra as regiões culturais amplas da América do Norte (que não correspondem estritamente a áreas geográficas) e as localizações históricas de muitos povos indígenas nativos. Desde o século XIX, a maioria dos nativos americanos vive em reservas; as maiores destas são mostradas.



TABELA CRONOGRÁFICA

60 mil-12 mil anos atrás - Primeiros povos chegam à América do Norte atravessando pontes de terra ou gelo do nordeste da Ásia
 10 mil-8 mil anos atrás - Surgem as primeiras culturas distintas
 c. 1000-1300 d.C. - Falantes das línguas atabasquianas (apache, navajo) migram do Canadá para o sudoeste
 c. 1600-1750 Povos como cheienes e dakotas mudam-se para as planícies. Cavalos, introduzidos pelos espanhóis, revolucionam a guerra e a caça nas planícies
 1830-40 - Os EUA expulsam para oeste a maioria dos indígenas americanos que viviam a leste do rio Mississípi
 1890 - Massacre pela cavalaria americana de 200 dakotas no rio Wounded Knee, Dakota do Sul, encerra resistência à expansão branca

LEGENDA DO MAPA

Regiões culturais:

Oeste e Noroeste

Planícies

Sudoeste

Florestas e Sudeste

Reserva (EUA)

Povo: CHEROKEE

País atual: CANADÁ

NOROESTE

Os povos da cultura costeira do noroeste vivem em aldeias de grandes casas de madeira. Gozando de clima temperado e abundância de alimento (em especial o salmão), eles conseguem dedicar muito tempo a cerimônias e à produção de materiais cerimoniais. Cada clã tem um fundador animal mítico, representado em totens e outros artefatos. O Corvo, o Pássaro do Trovão e o Espírito Canibal são figuras míticas significativas.

PLANÍCIES

A cultura clássica das Grandes Planícies, lar dos ex-caçadores de búfalos nômades, só se desenvolveu após a introdução do cavalo e do influxo de povos migrantes das florestas. As relações pessoais com os espíritos são importantes, e os mitos refletem a importância dos deuses dos elementos, assim como a ideia de um ser supremo. São importantes os mitos animais e outros relacionados a instituições como o cachimbo sagrado (ver p. 231).

SUDOESTE

Esta área de cultura desértica inclui os vários povos pueblo, assim chamados porque viviam assentados em aldeias (*pueblos* em espanhol). Eles compartilham ideias derivadas da mitologia do "surgimento" (ver p. 223) e da agricultura, e os intérpretes mascarados de espíritos míticos são importantes para a prática religiosa pueblo. Os navajos e os apaches chegaram a essa região em c. 1400 d.C. e adotaram, em graus variados, elementos da mitologia e do ritual locais.

FLORESTAS E SUDESTE

Estendendo-se por grande parte do norte e leste da América do Norte há densas florestas interrompidas por lagos e rios. A mitologia da região reflete o terreno, com muitos relatos de espíritos, demônios e monstros florestais. Há também deuses elementais, um ser supremo e a ideia de um mundo superior e um inferior. Principalmente sob pressão da colonização europeia, alguns povos das florestas migraram para as planícies, mas mantiveram boa parte de sua mitologia.

MITOS DA CRIAÇÃO

Grande Espírito e Mergulhador da Terra

Esta máscara (à direita), coletada em 1913, representa um criador-ancestral que, nos mitos dos bella coola no noroeste, veio à terra como uma águia.



Apesar da enorme diversidade de culturas na América do Norte, há relativamente poucos tipos de mito sobre a criação do mundo. A maioria dos povos norte-americanos atribui a concepção, ou mesmo a feitura, do universo a uma deidade suprema ou “Grande Espírito”. Esse ser, conhecido, por exemplo, como Gitchi Manitou entre os algonquinos das florestas do nordeste e como Wakan Tanka entre os lacotas das planícies (ver p. 230), é amplamente reverenciado, mas é demasiadamente passivo e vagamente definido para ser considerado uma personalidade clara. Em geral seu papel nos mitos é apenas criar figuras mais definidas, como as deidades amplamente disseminadas Mãe Terra e Pai Céu, ou o Sol e a Lua, que são encarregados de outros atos de criação enquanto o deus supremo se retira para o céu. Essas figuras também podem ser instrumentais na criação dos seres humanos (ver p. oposta).

Na maioria das histórias da criação, as deidades ativas incluem figuras de animais: por exemplo, em partes distintas do oeste, a Aranha teria feito uma teia que afinal formou a terra. Mas de longe o mito da criação prevalecente é o do Mergulhador da Terra, uma criatura muitas vezes secundária que vai até o fundo do mar primevo e apanha lama que então se expande para formar a terra. O mundo é frequentemente citado como repousando nas costas de uma tartaruga, um personagem comum na mitologia das florestas (ver margem, à esquerda). Como os relatos da grande inundação, que ocorrem em algumas versões da história da criação, esse tipo de mito tem paralelos na Eurásia, sugerindo que ele pode ter migrado para leste.

O MERGULHADOR DA TERRA

A tartaruga, representada neste detalhe de um escudo cheiene do século XIX (direita), tem uma função importante nos mitos do Mergulhador da Terra de muitos povos. O relato cheiene contém todos os elementos essenciais dessa história. Maheo, o “Todo Espírito”, criou a Grande Água juntamente com as criaturas e as aves aquáticas. Estas se cansaram de voar e revezaram-se mergulhando em busca de terra. Fracassaram, até que finalmente o mergulhão tentou. Quando ele retornou, deixou cair uma pequena bola de lama de seu bico na mão de Maheo. Quando Maheo rolou a lama em suas mãos, ela se expandiu, e logo havia tanta que somente a velha Avó Tartaruga podia carregá-la. Em suas costas a lama continuou crescendo; assim foi criada a primeira terra.



ORIGENS DA HUMANIDADE

Os primeiros ancestrais humanos

A criação das primeiras pessoas é em geral atribuída a uma ou mais das deidades envolvidas na criação do mundo. Por exemplo, os pawnees contam que Tirawa ("Arco do Céu"), sua deidade primordial, ordenou que as deidades Sol e Lua se unissem para produzir o primeiro homem, enquanto a Estrela Matutina e a Estrela Vespertina foram instruídas a produzir a primeira mulher. Entre alguns povos do sudoeste, a deidade suprema teria criado os deuses Mãe Terra e Pai Céu (ver p. 220), que por sua vez uniram-se para criar os primeiros seres vivos, incluindo as pessoas. Os hopis contam que deidades gêmeas criaram primeiro os animais e então moldaram os humanos do barro, trazendo-os à vida com um canto ritual.

Segundo os *iroquois* (ou iroqueses) e os hurons das florestas, o primeiro ancestral humano foi uma mulher, Ataensic, filha do Povo do Céu, deidades que desceram à terra. Os navajos também acreditam que os humanos descendem de uma progenitora.

Os povos *pueblos* e alguns povos das planícies possuem em seus mitos do surgimento alguns dos relatos mais originais de como as pessoas chegaram ao mundo. Refletindo as preocupações de uma sociedade agrícola, os mitos retratam a terra como uma mãe fértil e uma alimentadora poderosa que gera os humanos, os animais e as plantas (ver o exemplo hopi, à direita). As narrativas contêm diretrizes morais explícitas, pois os humanos são muitas vezes obrigados a mover-se para cima em consequência de seu comportamento negativo. Em algumas versões, essa delinqüência causa a destruição dos mundos inferiores, deixando poucos sobreviventes. Do ponto de surgimento, os humanos espalham-se para seus habitats atuais.

Segundo o lugar onde os mitos são contados, as pessoas podem ser levadas em sua jornada ascendente pela Mãe Milho ou pela Mulher Aranha (deidades que representam a terra), por deuses gêmeos ou por uma figura heróica.

OS QUATRO VENTOS

O mito do surgimento contado pelo povo hopi do Arizona relata que quando o mundo foi criado havia quatro mundos: este mundo e três mundos de cavernas abaixo. As primeiras criaturas viviam na caverna inferior. Quando ela ficou superlotada e suja, irmãos gêmeos vieram do céu com todas as plantas do mundo, esperando que uma delas fosse alta e forte o suficiente para que todos os seres subissem por ela ao mundo superior. A cana mostrou-se ideal. Depois de um tempo, a segunda caverna também ficou cheia e as criaturas subiram pela cana para a terceira caverna. Lá os irmãos deuses encontraram o fogo e, com sua luz, as pessoas construíram casas e puderam viajar. Mas uma fase maligna desceu sobre elas e as pessoas subiram para este quarto mundo, lideradas pelos dois irmãos.

A Dança do Sol

O papel do sol como deidade criadora e fonte de poder na mitologia das planícies se reflete na Dança do Sol, o mais importante ritual das planícies. Ele ainda persiste entre alguns povos, de forma modificada.

Todo ano, normalmente no início do verão, a tribo se reunia para celebrar suas crenças numa série de cerimônias, cantos e outras práticas devocionais. No centro dessa festa estava a Dança do Sol, na qual



A Dança do Sol dos lacotas, desenhada em pele de bisonte. A cruz sugere um ritual cristianizado: a maioria dos lacotas hoje é cristã.

os que desejavam atrair para si o poder dos espíritos realizavam uma dança ritual diante da tribo. A tribo se reunia em um grande círculo ao redor de um poste que simbolicamente ligava o mundo acima da terra com o mundo abaixo. Ao redor dessa coluna as pessoas dançavam, às vezes dias a fio, até que caíam em um transe frenético ou de pura exaustão. Às vezes os participantes se infligiam ferimentos, pois cortar a carne simbolizava a libertação das amarras da ignorância.

DEUSES E HERÓIS

Formadores e controladores do mundo

A ORIGEM DA MORTE

Mitos sobre a origem da morte envolvem com frequência uma discussão entre dois seres, como no seguinte relato do povo shoshoni das planícies ocidentais.

No tempo antigo, as duas figuras mais importantes eram o Lobo e o Coiote; este sempre tentava contrariar os desejos do Lobo. O Lobo disse que quando uma pessoa morria poderia ser trazida de volta à vida atirando-se uma flecha na terra abaixo dela. Mas o Coiote disse que era uma má idéia trazer pessoas de volta à vida, porque haveria gente demais. O Lobo concordou, mas decidiu em segredo que o filho do Coiote seria o primeiro a morrer, e só com esse pensamento provocou a morte do menino. Logo o triste Coiote contou ao Lobo que seu filho havia morrido. Ele lembrou as palavras do Lobo: que as pessoas poderiam reviver se uma flecha fosse atirada embaixo delas. Mas o Lobo alegou o que o próprio Coiote havia dito: os homens deviam morrer. E desde então foi assim.

Uma máscara representando o sol e ostentando o rosto de uma águia. Ela é usada em rituais de dança.



Enquanto o Grande Espírito reina sobre toda a criação, o funcionamento cotidiano do mundo fica, na crença dos indígenas norte-americanos, a cargo de deidades poderosas e heróis culturais que tiraram o mundo do caos e deram aos humanos os objetos e as técnicas necessárias para a sobrevivência. A origem das estrelas e dos planetas, das estações, da morte e do milho é atribuída habitualmente a seres divinos personificados ou sobre-humanos, como o Coiote no sudoeste, Nanabush, Glooskap, a Grande Lebre, Wisakedjak (anglicizado como “Whiskey Jack”) nas florestas, e o Corvo no noroeste. Esses heróis culturais também podem ser enganadores e trapaceiros (ver p. 227).

Mitos sobre a origem e a organização dos céus ocorrem em toda a América do Norte, muitas vezes incorporados a outros mitos. Alguns povos contam sobre a dispersão aleatória das estrelas por um herói ou trapaceiro (por exemplo, os tsimshians do litoral noroeste dizem que os corpos celestes eram guardados por um chefe avarento até que foram roubados pelo Corvo, que os atirou ao céu), enquanto outros dizem que os céus foram arranjados de maneira mais metódica e sistemática. Os pawnees relatam em detalhe como o espírito supremo Tirawa atribuiu uma posição e parte de seu poder a cada corpo celeste. Shakuru (o Sol) foi mandado viver no leste, de onde se ergue a cada dia para dar luz e calor, e Pah (a Lua) foi para oeste, para iluminar a noite. Da

mesma forma, foram atribuídas posições à Estrela Matutina, à Estrela Vespertina, à Estrela da Morte e a quatro estrelas que sustentam o céu.

A Aranha freqüentemente tem uma função importante na criação do mundo (ver p. 222) e também pode ser um herói cultural, como no mito cherokee do roubo do fogo. Originalmente não havia fogo, mas então o Deus do Trovão mandou o raio para incendiar o tronco oco de um sicômoro numa ilha. A Aranha da Água fez uma teia na forma de uma pequena vasilha, que amarrôu às suas costas. Ela atravessou até a árvore, colocou uma pequena brasa na vasilha e a trouxe de volta para todas as criaturas.

A maioria dos relatos da origem da morte aceita a lógica de que o espaço é limitado na terra e a morte cria espaço para a vida (ver p. oposta). Os mitos que descrevem a vida após a morte são poucos, porque os nativos americanos têm mais interesse pelo mundo presente do que pelo próximo. A vida após a morte é considerada um lugar igual a este mundo, mas com mais caça. O exemplo mais conhecido é o “Campo de caça feliz” dos povos das planícies.

Os americanos nativos acreditam que as forças da natureza são controladas por deuses e espíritos elementais aos quais são delegados os diversos poderes do Grande Espírito; estes incluem o Sol, a Terra, o Verão, o Inverno, a Chuva, o Raio e os Quatro Ventos. Uma das forças mais poderosas é o Trovão (ver quadro abaixo). Muitos povos das planícies pensam em termos de espíritos da Terra, Fogo, Água e Ar (o Trovão é um deus do ar). Os povos das florestas dividem seus deuses e espíritos nos que vivem acima da terra e das águas e os que vivem abaixo. Os espíritos do mundo subterrâneo, chefiados por deidades semelhantes a dragões, em geral representadas como panteras ou serpentes com chifres, são considerados maléficos. Os povos pueblos também colocam: deuses elementais de um lado e do outro espíritos ancestrais, os *kachinas*, intermediários entre os seres humanos e os deuses, representados nos rituais por pessoas mascaradas.



Uma máscara do Pássaro Trovão do povo haida (acima e abaixo), que se abre para revelar um rosto humano, simbolizando a estreita ligação entre animais e humanos. Acredita-se que em tempos primordiais não havia distinção entre eles e que pudessem mudar de forma à vontade (ver p. 232).



O Pássaro Trovão, rei dos céus

O espírito do Trovão se manifestaria na terra, segundo a crença, na forma do Pássaro Trovão. O bico e os olhos dessa fera enorme, semelhante a uma águia, desferem o raio enquanto seu bater de asas é ouvido no trovão. Atribuem-se a ele poderes assombrosos de criação e destruição.

Entre os lacotas, o Pássaro Trovão, Wakinyan, é um deus auxiliar, uma manifestação do ser supremo: existe um forte culto associado à experiência pessoal de encontrá-lo. Para os iroquois, ele assume forma humana como Hino, o Espírito do Trovão, guardião do céu. Na costa noroeste, o Pássaro Trovão é um dos principais deuses do céu e é grande o bastante para carregar baleias, das quais se alimenta. Os povos do oeste acreditam que há quatro Pássaros Trovão, um em cada quadrante do mundo. Nesta região e em outras, o Pássaro Trovão está envolvido numa constante batalha com espíritos maléficos ou serpentes do mundo subterrâneo, como a pantera subaquática. Seus choques causariam os fenômenos naturais mais violentos, como terremotos, inundações e grandes tempestades.

Qualquer coisa atingida pelo raio do Pássaro Trovão, segundo os indígenas americanos, é dotada de um determinado poder que deve ser evitado ou venerado, dependendo da tradição local.

AS ORIGENS DO MILHO

O milho é a colheita mais importante na dieta dos indígenas americanos, e há muitos relatos de sua origem. O mito do milho dos *mikasukis* da Flórida une duas idéias comuns: o papel importante de dois irmãos ou heróis e a criação de algo por parte de outro ser. Dois irmãos viviam com sua avó, e certo dia, cansados de carne, pediram-lhe algo novo para comer. A partir daí, quando eles voltaram da caçada, ela lhes serviu milho, que os irmãos acharam delicioso. A avó não contava de onde vinha, então o irmão mais moço a espiou quando ela foi ao celeiro. HorrORIZADO, viu-a esfregar o milho das laterais de seu corpo. Naquela noite os irmãos recusaram o milho, e a velha percebeu que eles sabiam seu segredo. Ela avisou aos irmãos que os deixaria para sempre, mas viveria como o milho que cresceria de sua tumba.

XAMÃS

A busca da visão e espíritos guardiões

A pele de tambor abaixo foi pintada com um desenho que representa um espírito xamânico com chifres. O artista pertencia ao povo assiniboine, grupo que vive na fronteira EUA-Canadá a oeste do lago Winnipeg.



O contato direto com o mundo dos deuses e dos espíritos tem grande importância em quase todas as culturas tradicionais dos indígenas americanos. Ele é obtido principalmente pela “busca da visão”, um processo solitário de jejum e oração, em um local distante, pelo qual a pessoa espera alcançar uma visão de um espírito guardião, que em geral aparece em forma de animal, ave ou um dos elementos. Aqueles a quem essa experiência visionária ocorre de maneira mais espontânea podem tornar-se xamãs, sacerdotes-curandeiros que são os principais intermediários entre os seres humanos e o mundo sagrado. Enquanto muitos indivíduos podem adquirir poder dos espíritos guardiões e de experiências visionárias, somente os mais poderosos tornam-se verdadeiros xamãs. (Os que não possuem todas as características xamanísticas são em geral denominados “curandeiros”). O caminho para a posição de xamã geralmente começa quando o indivíduo (em geral um homem) adoece quando criança e passa por uma morte e renascimento visionários, durante os quais ele ou ela encontra espíritos e adquire um conhecimento sagrado (ver quadro abaixo).

A relação entre um xamã e o mundo espiritual é quase uma religião pessoal, enquanto o relato do primeiro encontro com os espíritos torna-se o mito pessoal do xamã. O poder desse mito é importante para definir as credenciais do xamã com a tribo, em cujo benefício suas capacidades serão usadas para localizar caça, encontrar objetos perdidos e, sobretudo, curar os doentes. Os xamãs podem entrar em transe à vontade e viajar ao mundo sagrado, a terra dos mortos. Representações visíveis dos espíritos são encontradas na “trouxa curativa” do xamã, uma série de artefatos de significado espiritual usados em rituais de cura. Símbolos dos espíritos também são representados nas roupas e em objetos pessoais e rituais.

Um xamã recebe o chamado

Neste relato resumido, um xamã do povo kwakiutl da Colúmbia Britânica conta seu mito pessoal, o encontro visionário que resultou na aquisição de seus poderes xamânicos.

“Todos nós ficamos doentes de varíola. Eu pensei que estivesse morto. Acordei por causa de todos os lobos que entraram na tenda, uivando e ganindo. Dois deles lambeiram meu corpo, vomitando espuma e tentando colocá-la sobre meu corpo inteiro, retirando todas as cascas e feridas. A noite caiu e dois lobos continuaram lá. Eu me arrastei até um abrigo de pinheiros, onde passei a noite toda. Sentia frio. Os dois lobos deitaram-se ao meu lado e, quando amanheceu, me lambeiram todo de novo. Uma figura de um sonho mais antigo, Corpo de Arpoador, vomitou espuma e pressionou o nariz em meu peito. Ele vomitou pó mágico em mim, e no sonho ele riu e disse: ‘Amigo, cuide do poder do xamã que entrou em você. Agora você pode curar os doentes e fazer adoecer aqueles da sua tribo que você quiser que morram. Todos o temerão.’”



Um “apanhador de almas” usado por um xamã para “salvar” a alma de um doente. Foi feito de osso e concha por um artista tinglit do noroeste, onde o xamanismo é muito comum.

TRAPACEIROS

Entretenedores e intrigantes

Os heróis culturais sobre-humanos da mitologia da América do Norte (ver p. 224) também podem se comportar como enganadores ou trapaceiros, usando a malícia e a invisibilidade para roubar fogo, enganar monstros ou aplicar peças nos outros. Muitos povos desenvolveram essas histórias de trapaceiros em um corpo mítico independente, e em certas áreas como a costa noroeste, o herói cultural e o trapaceiro são às vezes considerados figuras separadas. Os mitos de trapaceiros permitem a elaboração dos contadores de histórias e são, sem dúvida, os contos mais disseminados e populares entre os nativos americanos. Um personagem, o Coelho enganador do sudoeste, passou ao folclore moderno como o Coelho Brer, depois que os escravos da África ocidental o fundiram com seu próprio astuto ou trapaceiro, a Lebre (ver p. 276).

Como o astuto/trapaceiro geralmente é o mesmo que o herói cultural, ele costuma ser chamado pelo mesmo nome: a Grande Lebre, Nanabush ou Glooskap nas florestas, Coelho no sudoeste, Coiote nas planícies e no oeste, Aranha em partes das planícies, e Corvo, Gralha Azul ou Fuinha na costa noroeste. Apesar de suas diferentes formas, ele exhibe características semelhantes em todo o continente, e os mesmos contos ocorrem em áreas muito distantes. Ele pode ser um brincalhão esperto e um desastrado, que em geral é revelado por sua própria brincadeira ou artimanha e acaba ferido ou mesmo morto — somente para se reerguer, aparentemente sem aprender com a experiência. Às vezes totalmente irreverentes e idiotas, os atos do trapaceiro salientam, em um contexto de entretenimento, a importância das regras e dos limites morais. Muitos mitos de trapaceiros são extremamente vulgares (ver margem à direita, embaixo).

Às vezes os papéis duplos como herói cultural e trapaceiro se combinam, como no mito do Corvo que roubou os corpos celestes (ver p. 224). Um mito algonquino conta como Glooskap trouxe o verão para as terras geladas setentrionais. O herói trapaceiro rumou para o sul, partindo do país do gigante gelado Inverno, e usou de artimanhas para raptar a linda Verão, chefe do povo pequeno. Ele a levou para o *tipi* do Inverno, que derreteu na presença de seu calor.

Uma arca de pedra sedimentar cinza esculpida por um artesão haida. Ela apresenta várias imagens e motivos de trapaceiros humanos e animais.



O CORVO

A figura do Corvo como trapaceiro ou herói cultural aparece com destaque na mitologia do extremo noroeste e ao longo do litoral do Pacífico. Alguns povos, como os *lingit* do sul do Alasca, distinguem dois Corvos, o herói cultural e o trapaceiro. O punho de faca feito de osso de baleia do século XIX (acima), do povo *haida* do Alasca, mostra a cabeça do Corvo. Ele também é representado em totens e, em especial, em máscaras usadas durante longos rituais de inverno.

A DOLOROSA LIÇÃO DA GRANDE LEBRE

A história a seguir, contada pelo povo *winnebago* do Wisconsin, é uma boa ilustração da personalidade desajeitada do trapaceiro (neste caso a Grande Lebre) e da vulgaridade de muitas histórias de trapaceiros.

A Grande Lebre matou alguns patos e os colocou no fogo para assar enquanto cochilava, dizendo a seu ânus para manter guarda. Mas as raposas roubaram a carne, e quando a Grande Lebre despertou e viu que a comida havia desaparecido, virou-se para seu ânus com raiva: "Eu não lhe disse para vigiar o fogo? Vou lhe dar uma lição!" Ela pegou uma brasa e queimou o próprio ânus enquanto gritava de dor.

Gemendo diante da própria estupidez, a Grande Lebre saiu mancando. Encontrou um pedaço de banha no caminho e começou a comê-lo. Estava delicioso, mas ela logo percebeu que estava comendo partes do próprio intestino que haviam caído de seu ânus queimado. "As pessoas têm razão de me chamar de idiota!", ela gritou, e prendeu seus intestinos novamente no lugar. Ao fazê-lo, puxou o cordão formando rugas e pregas, e é por isso que o ânus humano tem sua forma enrugada.

MITOS DOS NAVAJOS

Cerimônias de cura e lendas do Coiote



Cobras cruzadas, detalhe de uma pintura em areia navajo. As cobras são associadas ao solo e à fertilidade, que obviamente têm especial importância para povos agrícolas em um ambiente desértico.

OS DEUSES YEI

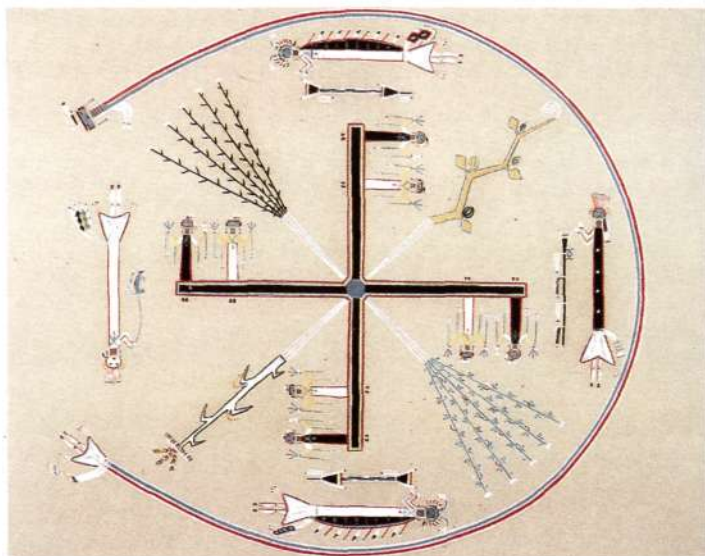
Na mitologia navajo, há um tipo de deuses chamados Yei, proeminentes na criação do mundo e representados durante certas cerimônias de cura. As máscaras usadas nessas cerimônias são feitas com couro de veados que são sufocados com pólen de milho colocado nas narinas, para que a pele não tenha qualquer ferimento. As máscaras são feitas durante uma cerimônia de Canto Noturno, quando jovens navajos são tradicionalmente iniciados nos segredos dos Yei. As máscaras são consagradas ritualisticamente e "trazidas à vida" ao serem "alimentadas" com farinha de milho e fumigadas. O Deus Falante é o líder dos Yei, que se manifestam isoladamente (em cerimônias) ou em grupos (durante danças fora da casa cerimonial ou *hogán*).

PINTURAS DE AREIA RITUAIS

Esta cópia de uma pintura de areia navajo (direita) representa um dos cerca de 600 desenhos usados em cerimônias de cura como o Caminho do Coiote (ver margem na p. oposta). As "pinturas" são desenhadas sobre areia limpa usando pós coloridos, como carvão e pólen, e mostram cenas estilizadas dos mitos. Elas são feitas a partir do leste (à esquerda na ilustração) pelos participantes da cerimônia e depois da utilização são apagadas. Cada cerimônia de cura tem seu próprio mito. Como o número de cerimônias diminuiu no último século, muitos mitos se perderam.

Os navajos do Arizona, Novo México e partes de Utah são hoje o povo indígena norte-americano mais numeroso, com uma população de mais de 160 mil. Como seus primos e vizinhos, os apaches, eles eram originalmente imigrantes do Canadá, tendo chegado à região provavelmente antes de 1300. Fora alguns mitos de caçada, que antecedem essa época e hoje estão em declínio, a mitologia navajo mostra a influência dos povos agrícolas pueblos, como os flopis, dos quais adotaram o mito do surgimento e grande parte do simbolismo (ver p. 223). Pode-se dizer que a maior parte da mitologia navajo deriva do mito da criação-surgimento e de vários mitos cerimoniais dele ramificados. Os mitos cerimoniais descrevem como uma ou mais figuras heróicas são feridas ou se perdem e viajam em busca dos deuses para curar-se. Depois da cura, e tendo aprendido a cerimônia de cura, o herói volta para casa para transmitir a cerimônia e então parte para viver com os deuses.

Um mito cerimonial típico conta sobre dois meninos gêmeos que eram filhos de uma garota navajo e da deidade Yei chamada Deus Falante (ver margem à esquerda). Os meninos estão sempre vagando longe de casa e um dia são esmagados por uma avalanche. O acidente deixa o filho mais velho cego e o mais jovem aleijado. Eles tornam-se um fardo para a família pobre e são convidados a deixar o lar. Partem em busca dos deuses. O Deus Falante os ajuda e afinal revela ser seu pai. Então os deuses recebem os meninos como seus parentes e preparam uma cerimônia de cura na cabana de suar (uma espécie de sauna). Quando a cura se realiza, eles choram de alegria, quebrando um tabu ao falar sobre a cabana de suar. Tudo desaparece e os meninos ficam como antes, cego e aleijado. Eles fazem uma oferenda para acalmar os deuses, que finalmente os curam e os tornam tão belos quanto seus irmãos. Os gêmeos voltam para casa e transmitem a cerimônia de cura antes de partir para ser espíritos guardiões da tempestade e dos animais.



Coiote e o gigante

O Coiote é um dos mais populares personagens mitológicos dos indígenas americanos. Ele aparece no sudoeste, no oeste e nas planícies centrais em diversos papéis, incluindo o de criador, de herói cultural, trapaceiro, feiticeiro e amante. A proeminência do Coiote como espírito e trapaceiro reflete a natureza do próprio animal, um membro da família canina encontrado do Alasca à Costa Rica. Ele é hábil e ágil, e come quase todo tipo de animal ou planta. Um de seus truques é fingir-se de morto para atrair aves de rapina, que então ele apanha e come. A esperteza do Coiote é bem ilustrada pelo mito navajo a seguir.

Há muito tempo a terra era percorrida por gigantes que gostavam muito de raptar e comer crianças. O Coiote estava atravessando um lugar rochoso certo dia, quando encontrou um gigante e decidiu dar-lhe uma lição por sua crueldade. Ele convenceu o monstro, que era muito estúpido, a ajudá-lo a construir uma cabana para um banho de vapor, afirmando que isso tornaria o gigante tão ágil quanto o próprio Coiote. Quando o interior escuro se encheu de vapor, o Coiote disse que realizaria um milagre, quebrando sua própria perna e consertando-a. Ele pegou uma pedra e bateu numa perna de veado sem pele, que havia colocado secretamente na cabana, até quebrá-la com um ruído forte. O gigante apalçou a perna quebrada e, completamente iludido, escutou o Coiote cuspir nela e cantar: "Perna, torne-se inteira!" O gigante apalçou a perna verdadeira do Coiote e ficou surpreso ao ver que estava ílesa. O Coiote se ofereceu para repetir o milagre na perna do gigante, e o monstro concordou, gritando de dor quando seu companheiro a golpeou com a pedra.

Logo a perna do gigante se quebrou e o Coiote lhe disse que para consertá-la bastava que cuspsse nela. O gigante cuspiu até sua boca ficar seca, mas a dor continuava e a perna não se curava. Afinal o gigante pediu ajuda. "Continue cuspendo", disse o Coiote, com segurança. Então o Coiote se esgueirou da cabana e deixou o comedor de crianças em agonia.

Outros mitos atribuem ao Coiote grande poder criativo. Por exemplo, na versão navajo do mito do surgimento dos pueblos, há três figuras criadoras: o Primeiro Homem, a Primeira Mulher e o Coiote. O mito conta que quando eles saíram de quatro mundos subterrâneos para este mundo o Coiote trouxe sementes do quarto mundo. Ele as deu às diferentes tribos conforme foram criadas.

O Coiote é conhecido há muito na mitologia do sudoeste. Esta figura de coiote foi pintada em um prato feito c. 1050-1200 por povos da cultura mogollon, que floresceu na região de c. 200 a.C.-1200 d.C. Sugeriu-se que os buracos comumente encontrados nesse tipo de prato eram feitos para libertar os espíritos das figuras pintadas.



O CAMINHO DO COIOTE

O Coiote é o espírito tutelar do "Caminho do Coiote", uma das cerimônias de cura navajos que incluem representantes das deidades. A cerimônia é necessária quando alguém da tribo pega a "doença do coiote", que pode resultar de a pessoa ter matado um coiote ou mesmo de ter visto seu corpo morto. Durante o ritual, o paciente assume o papel do herói de um mito cerimonial e senta-se sobre uma pintura de areia que mostra um episódio do mito. Ele ou ela "encontra" o Coiote, que aparece na forma de um figurante mascarado. A cerimônia restaura a relação harmoniosa do paciente com o Coiote e o mundo, e assim garante a recuperação da saúde.

MITOS DAS PLANÍCIES

Wakan Tanka e o cachimbo sagrado

O MITO DA CRIAÇÃO LACOTA

O relato lacota da criação começa com o ser supremo, Wakan Tanka (Grande Mistério), cujo espírito estava no primeiro deus, Inyan (rocha). Nada mais existia além de Han (Preto ou Escuridão). Inyan queria mostrar seus poderes, mas não havia nada sobre o que exercê-los, então de seu sangue ele criou a deusa Maka (Terra) e as águas azuis. Das águas foi criado o grande domo azul de Skan (o Céu), com sua borda formando o limite da terra. Skan usou sua energia para criar a escuridão terrena de Han, e depois criou Wi (o Sol) de Inyan, de Maka, das águas e de si mesmo. Ele ordenou que Wi brilhasse e o mundo se tornasse quente.

Os quatro deuses, Skan, Inyan, Maka e Wi, se reuniram. Skan, o mais poderoso, dirigiu-se aos outros: "Somos quatro, mas temos uma única fonte, Wakan Tanka, que ninguém, nem mesmo os deuses, podem compreender. Ele é o Deus dos Deuses".

Os povos das planícies deram ao mundo a imagem clássica do modo de vida tradicional dos indígenas americanos. Nômades e guerreiros, eles viviam em acampamentos de *tipis* (também se escreve *teepee* em inglês) e dependiam da caça de grandes animais para a subsistência, em especial dos grandes rebanhos de búfalos que migravam pelas vastas pastagens que se estendiam do Canadá ao sul do Texas. Esse estilo de vida, que floresceu nos dois séculos depois que os espanhóis introduziram o cavalo, c. 1600, chegou ao fim no século XIX quando os colonizadores europeus pressionaram impiedosamente para oeste e os búfalos foram caçados quase até a extinção.

Parte da mitologia das planícies se assemelha à das florestas, porque diversos povos, como os cheienes, migraram do leste sob pressão dos primeiros colonos europeus. Como nas florestas, a crença em um Grande Espírito remoto e todo-poderoso é generalizada. Ele tem vários nomes, por exemplo, Wakan Tanka entre os lacotas e Tirawa entre os pawnees. Seus poderes manifestam-se através de uma série de deidades elementais, em especial o Sol, a Lua, a Estrela Matutina, a Estrela Vespertina, o Vento e o Pássaro de Fogo (ver também pp. 224-5).

A mitologia das planícies reflete o caráter de uma vasta paisagem dominada pela extensão dos céus. O poder do sol era reconhecido por meio da Dança do Sol (ver p. 223). A Estrela Matutina é especialmente poderosa, representada como um rapaz responsável por disseminar a vida na terra. Muitos mitos descrevem encontros de ancestrais humanos com espíritos que transmitiram informações vitais para a caça e a sobrevivência. Algumas histórias falam da origem de importantes objetos cerimoniais, como as "trouxas curativas" e os cachimbos sagrados (ver quadro na p. oposta). As histórias do trapaceiro também são comuns: ele é muitas vezes citado como o Velho Coiote ou, entre os lacotas, a Aranha (Inktomi).

Os aspectos de Wakan Tanka

Wakan Tanka, o "Grande Mistério", é um ser supremo dos lacotas. Seu mito da criação conta como os Deuses Superiores (ver diagrama), cada um deles um aspecto de Wakan Tanka, cresceu sozinho e criou outras manifestações do deus. Em oração, os lacotas usam o termo "Pai" para se dirigir a qualquer desses aspectos individuais. A deidade transcendente é tratada como "Avô".

Os Deuses Superiores criaram primeiro os Deuses Adjuntos (Lua, Vento, Estrela Cadente e Pássaro Trovão). Então eles cau-

saram a criação dos Deuses Aparentados: os Duas-Pernas (humanos e ursos, que são considerados parentes dos humanos), Búfalo, Quatro-Ventos e Redemoinho. O quarto grupo, os Semelhantes a Deuses, se relacionam à alma, à essência espiritual e aos poderes sagrados: *Nagi* (sombra ou fantasma dos mortos), *Nagila* (semelhante à sombra), *Niya* (vida ou sopro) e *Sican* (poder espiritual). Esses quatro grupos de quatro aspectos, ou Tob Tob ("quatro-quatro"), formam Wakan Tanka, que se manifesta através de seus dezesseis aspectos mas é maior que sua soma.

WAKAN TANKA

Deuses Superiores	Deuses Adjuntos	Deuses Aparentados	Semelhantes a Deuses
Sol	Lua	Duas-Pernas	<i>Nagi</i>
Céu	Vento	Búfalo	<i>Nagila</i>
Terra	Estrela Cadente	Quatro-Ventos	<i>Niya</i>
Rocha	Pássaro Trovão	Redemoinho	<i>Sican</i>

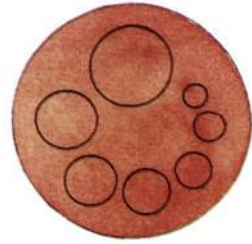
O cachimbo sagrado

Fumar um cachimbo sagrado é um dos rituais mais antigos e disseminados entre os povos das planícies e outros. Fumar com a comunidade confirma os laços entre a família, a tribo e o universo, e o cachimbo em si, que é em geral decorado com plumas e desenhos que refletem os espíritos e visões pessoais de seu dono, simboliza a criação. O mito a seguir explica a origem do cachimbo sagrado dos lacotas. Diferentemente da pedra sagrada, acredita-se que o cachimbo ainda exista. Muito poucas pessoas além dos lacotas já o viram.

Certa manhã, muitos invernos atrás, uma mulher linda e misteriosa, vestida de camurça branca e com uma trouxa às costas, aproximou-se de dois caçadores lacotas. Um deles a desejou e foi imediatamente reduzido a ossos. A mulher falou: “Quero falar com seu chefe. Volte e diga a ele para preparar um grande tipi”. O caçador obedeceu.

Quando a mulher entrou no tipi, apresentou sua trouxa ao chefe, dizendo: “Sou a mulher Búfalo Branco. Isto é muito sagrado, e nenhum homem impuro deve ser autorizado a vê-lo. Com isto, durante os próximos invernos, vocês enviarão suas vozes a Wakan Tanka”. Ela pegou um cachimbo e uma pequena pedra redonda da trouxa e os colocou no chão. Então, segurando o cachimbo com a haste voltada para o céu, disse: “Com este cachimbo sagrado você caminhará sobre a terra; pois a terra é sua avó e mãe, ela é sagrada. O forninho do cachimbo é feito de pedra vermelha; ele representa a terra. Esculpido na pedra há um filhote de búfalo, que representa todas as criaturas de quatro pernas. O tubo do cachimbo é feito de madeira e representa tudo o que cresce. As doze penas penduradas dele são da Águia Pintada e representam todas as criaturas do ar. Os sete círculos na pedra representam os sete ritos em que o cachimbo será usado” (ver margem à direita). Depois de falar sobre o primeiro rito, a mulher Búfalo Branco disse que partiria, mas voltaria um dia, antes do qual os outros ritos seriam revelados. Ao afastar-se do povo, a mulher Búfalo Branco tornou-se primeiro um bezerro de búfalo vermelho e marrom, depois um búfalo preto. O búfalo inclinou-se para cada quadrante do universo e então desapareceu sobre a colina.

Um cachimbo sagrado de ardósia do século XIX, feito por um membro dos santees (sioux orientais). Ele mostra um casal e um cavalo, talvez espíritos ligados a rituais do cachimbo.



OS RITOS DO POVO LACOTA

Segundo o mito do cachimbo dos lacotas, a pedra redonda deixada pela mulher Búfalo Branco (reconstruída acima) tinha gravados sete círculos, representando os sete ritos associados ao cachimbo. O primeiro rito, a Manutenção e Libertação da Alma, é usado para “guardar” a alma de uma pessoa morta por alguns anos até que ela seja libertada adequadamente, garantindo o retorno ao mundo espiritual. O segundo ritual é a Cabana de Suar, um rito de purificação usado antes de qualquer outro ritual. O terceiro, Chorar por uma Visão, define o padrão ritual da busca da visão dos lacotas, quando um indivíduo parte sozinho em busca de uma visão sagrada.

O quarto ritual é a cerimônia recreativa comunitária conhecida como Dança do Sol (ver p. 223). O quinto é a Formação de Parentes, um ritual que une dois amigos em uma ligação sagrada. O sexto é a cerimônia de puberdade da menina. O último ritual é chamado de Atirar a Bola, um jogo que representa Wakan Tanka e a obtenção da sabedoria.

MITOS DE ANIMAIS

Os parentes da humanidade

Uma divisória de casa tlingit na forma de um urso sentado. A abertura oval permite o acesso à sala sagrada no fundo da casa do chefe Shakes, de Wrangell, Alasca.

POSTES TOTÊMICOS

A representação de seres míticos atingiu uma grande riqueza expressiva na costa noroeste da América do Norte, sobretudo nos postes totêmicos, cujas imagens esculpidas representam os animais que fundaram e ajudaram o clã e lhe deram seu poder. Os totens são basicamente emblemas heráldicos, representando posição social, riqueza ou propriedade. "Totens memoriais" são erguidos diante das aldeias à beira de lagos (onde podem ser vistos por alguém que se aproxime pela água) pelo herdeiro de um chefe como parte do procedimento de herdar o título e as prerrogativas do chefe. Outro tipo é o "poste mortuário", que é erguido junto ao túmulo de um chefe. O terceiro tipo é o "poste portal" da casa, erguido na frente da casa do clã e ostentando seus símbolos. Ele tem uma grande abertura formando o portão, que representa a entrada simbólica para o mundo sobrenatural. A ilustração abaixo mostra o topo de um poste totêmico da baía Alert na Colúmbia Britânica. A figura esculpida representa uma águia ancestral.



Os animais têm uma importante função na mitologia indígena americana, porque acredita-se que eles possuam um estreito parentesco com os humanos. Em tempos antigos dizia-se que, antes que ocorresse a ruptura que os colocou em suas atuais identidades, as pessoas e os animais eram indiferenciáveis e podiam mudar de aparência à vontade. Por exemplo, alguns povos da costa noroeste acreditam que seus ancestrais foram animais que chegaram às praias e tiraram seus disfarces animais, tornando-se humanos e fundando os diversos clãs. Numerosos mitos de casamentos entre pessoas e animais descrevem como eles se separaram.

Acredita-se que nenhum animal é mais próximo dos humanos que o urso, que às vezes caminha sobre duas pernas e tem esqueletos como os humanos, só que maiores. Em muitos mitos os ursos são mostrados como uma raça que tem forma humana, mas sempre usa seus casacos de urso em público. Um mito do noroeste conta que Rhpisunt, a filha de um chefe, estava coletando amoras um dia quando encontrou dois rapazes que a levaram a uma casa da aldeia que era o lar do povo-urso. Lá dentro estava um homem enorme, o chefe urso, e havia casacos de urso pendurados em toda parte. Rhpisunt casou-se com o filho do chefe e teve dois filhotes de urso gêmeos.

Algum tempo depois, os irmãos de Rhpisunt encontraram o covil em que ela e sua família viviam. Ela voltou com seus filhotes e os irmãos para a aldeia do pai, onde os gêmeos tiraram seus casacos de urso e se revelaram belos garotos, que cresceram e tornaram-se exímios caçadores. Rhpisunt

envelheceu e morreu e seus filhos voltaram para os ursos. Mais tarde os descendentes de Rhpisunt tinham sorte na caça sempre que lembravam os ursos de seu parentesco com Rhpisunt.

A caça e matança de animais é realizada de acordo com diversos rituais e mitos importantes. Na tribo pode haver um senhor ou senhora dos animais, que possui autoridade para reter os animais capturados se o ritual adequado não for observado corretamente pelos caçadores. Os animais são considerados uma fonte importante de poder espiritual, e os xamãs norte-americanos costumam recorrer a auxiliares animais que transmitem seu poder durante encontros visionários (ver p. 226).

Como a caça foi libertada

Há muitos relatos de como a caça foi libertada antes da chegada dos seres humanos. A seguinte versão é contada pelo povo navajo, que eram caçadores antes de migrar do Canadá para o sudoeste (ver p. 228).

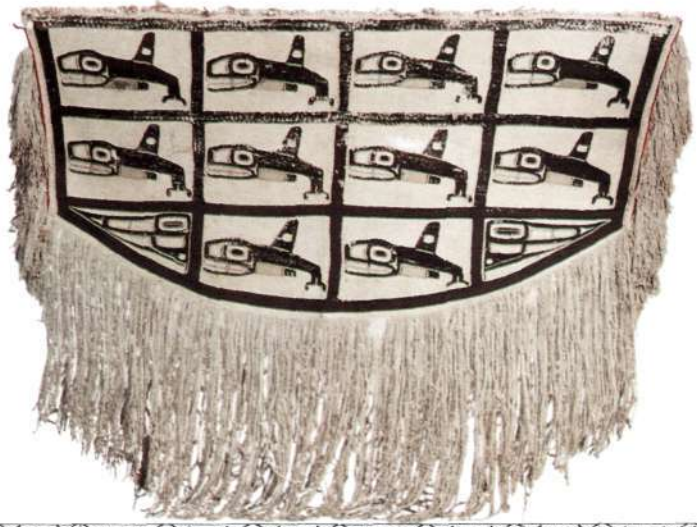
Antes de os humanos serem criados, o Povo Sagrado se reuniu na cabana de suar para discutir como poderiam localizar os animais de caça, que tinham desaparecido. Uma misteriosa figura preta entrou na cabana: ninguém sabia quem era. Dois membros do Povo Sagrado se esconderam e a viram vestir o casaco de um corvo e voar.

O grupo reunido elaborou um estratagema para recuperar os animais de caça. Transformariam um deles em um filhote de cachorro e permitiriam que fosse carregado pelo corvo preto. O corvo veio, pegou o cachorrinho e o levou a um lugar chamado Monte da Borda, que era o lar do Deus Negro, ao qual pertencem todos os animais.

O guarda do portão da casa do Deus Negro era o Porco-Espinho, que tinha um bastão turquesa para atirar o fogo e abrir o portão. O cachorrinho o derrubou e abriu o portão com o bastão. Lá dentro, ele viu animais em todo lugar: tinham sido trazidos pelo corvo, que na verdade era o Deus Negro disfarçado. Vendo o portão aberto, todos os animais rapidamente escaparam para a natureza.

O mito continua a relatar como, quando os quatro cervos correram através do portão, o cachorrinho tocou-os entre suas pernas para criar odores: como todos os outros animais passaram por ali, o cachorrinho tocou seus focinhos com o vento para torná-los sensíveis a esses odores. Essa é a origem da habilidade animal de sentir o que está se aproximando antes que apareça.

Gralhas e corvos são comuns em toda a América do Norte e figuram na mitologia da maioria dos povos nativos norte-americanos. Dois povos são representados no desenho estilizado nesta manta tlingit (embaixo à esquerda e embaixo à direita). As outras criaturas são baleias ou golfinhos.



MESO-AMÉRICA



A pirâmide de topo achatado é a forma mais comum de arquitetura sagrada na Meso-América. Em algumas culturas ela simbolizava o céu, visualizado em várias camadas, cada qual ocupada por uma deidade. Na imagem vemos a pirâmide tolteca-maia de Chichén Itzá, em Iucatán.

Os historiadores e antropólogos usam o termo “Meso-América” para referir-se à parte da América Central e principalmente do México que era civilizada antes da chegada dos conquistadores espanhóis no início do século XVI. Subjacente às diversas nações, línguas e estilos artísticos dessa região, existe uma surpreendente unidade cultural e religiosa. Uma característica comum era o uso de um calendário complexo, baseado em um ciclo sagrado de 260 dias, combinado com um ano solar de 365 dias. Igualmente generalizado era um conhecimento sofisticado de astronomia, escrita hieroglífica, um jogo semelhante ao basquete, jogado numa quadra especial com uma bola de borracha sólida, e um panteão de notável complexidade, que incluía deuses do vento, da chuva e do milho.

A região é um mosaico de paisagens contrastantes, de desertos no norte a florestas tropicais no sul. Ou havia chuva demais ou de menos; os leitos secos de rios transformavam-se em torrentes furiosas do dia para a noite, terremotos sacudiam o solo. Esse pano de fundo de instabilidade pode ajudar a expli-

car o mito asteca dos cinco sóis: cada um deles era um mundo ou uma era cósmicas, e cada era terminava em um cataclismo (ver pp. 237-8).

Os astecas não foram os primeiros a acalmar os deuses por meio de sacrifícios humanos. A religião dos toltecas (cuja capital, Tula, foi estabelecida no final do século XI) era igualmente sanguinária, como evidenciam as esculturas de *chacmool*— figuras reclinadas com pratos estendidos para receber oferendas sacrificiais (no centro da fotografia acima). As práticas astecas, porém, são as mais documentadas. Para ajudar o deus Huitzilopochtli, como o sol, em sua batalha diária contra as forças da noite, era necessário alimentá-lo com corações e sangue humanos. A necessidade de vítimas para sacrifício era suprida por prisioneiros feitos em campanhas militares.

Em certo sentido, pode-se dizer que os astecas formaram seu panteão da mesma maneira, adotando os deuses de povos anteriores, como o deus da chuva, Tlaloc, e o do fogo, Huchuetotl. No entanto, Huitzilopochtli era o deus tribal dos astecas, desconhecido em outras áreas.

TENOCHTITLAN

Este era o centro do culto a Huitzilopochtli: uma cidade numa ilha lacustre, ocupando cerca de 13 quilômetros quadrados, cortada por canais e ligada à terra por estradas pavimentadas. Ela foi o pólo do império asteca até sua destruição pelos espanhóis em 1521, que ficaram impressionados pela grandiosidade de seu projeto. No alto da pirâmide principal do Grande Templo havia santuários dedicados a Huitzilopochtli e Tlaloc.



A CIDADE DOS DEUSES

Teotihuacan ("cidade dos deuses"), no planalto mexicano, foi provavelmente a maior cidade no Novo Mundo antes da chegada dos conquistadores espanhóis. Ela floresceu desde o início da era cristã até sua destruição, c. 650 d.C. Mais tarde, os astecas continuaram a usá-la como lugar sagrado. Vasto complexo dominado pelas Pirâmides do Sol e da Lua e pela Avenida dos

Mortos, este é hoje um dos mais belos sítios arqueológicos da região. Acreditava-se que os astecas se reuniram aqui para criar o mundo pela quinta vez. Ainda em boas condições está o templo de Quetzalcoatl, esculpido com cabeças de serpente emplumada alternadas com cabeças do deus da chuva, Tlaloc.



LEGENDAS DO MAPA

- ▲ Sítio asteca
- Sítio maia
- Outro sítio
- Império Asteca
- Área de influência maia
- Avenida pavimentada (detalhe)
- Povo: OLMECAS
- Região: OAXACA
- País atual: MÉXICO

PRINCIPAIS CIVILIZAÇÕES MESO-AMERICANAS

Povo	Civilização floresceu em	Principais centros
Olmecas	c. 1500-400 a.C.	San Lorenzo, La Venta
Zapotecas	c. 300-600 d.C.	Monte Alban, Mitla
Maias	c. 300-900 d.C.	Tikal, Palenque, Copan
Toltecas	c. 900-1180 d.C.	Tula
Astecas	c. 1325-1521 d.C.	Tenochtitlan

GUIA DE PRONÚNCIA

A maioria dos povos meso-americanos do planalto falava o *nahuatl*; a tônica em geral cai na penúltima sílaba. Os maias tinham língua própria.

Pronuncie

qua (Etz'alqualitzli) como em *quadro* x (Xipe Totec) como *ch*
 que (Quetzalcoatl), *qui* como em *querer*, *aqui* z como o *s* em *sair*
 tl como em português *atlas*

OS DEUSES ASTECAS

Em festivais sagrados, os astecas adoravam individualmente (cada casa tinha um altar) e coletivamente. Cada deus era associado a um ponto cardeal, ou ao eixo central de um mundo em forma de disco cercado de água. Entre as principais deidades estão: CHALCHIHUICLIC (Saia de Jade). Parente de Tlaloc, deusa dos rios e dos lagos. CHICOMECOATL (deusa da

subsistência). Uma deusa da fertilidade. COATLICUE (Saia de Cobra). Deusa da terra e mãe de Huitzilopochtli. HUEHUETEOTL (Velho Deus). Deus do fogo, a deidade mais antiga. HUITZILOPOCHTLI (Beija-flor do Sul). Deus tribal dos astecas, deus guerreiro e do sol (ver pp. 242-3). MICHLANTECUHTLI (Senhor dos Mortos). Com Miclancihuatl, governava Mictlan, o mundo

subterrâneo. QUETZALCOATL (Serpente Emplumada). Um dos quatro deuses criadores. Deus das estrelas da manhã e da tarde. Também, como Ehecatl, deus do vento (ver pp. 240-1). TEZCATLIPOCA (Espelho Fumegante). Um dos quatro deuses criadores. Associado ao céu noturno, à lua e às forças do mal e da destruição. Muitas vezes retratado como uma

onça (ver p. 239). TLALOC (Aquele que Faz as Coisas Crescerem). Deus da água e da chuva, ajudado pelos quatro Tlaloques. Conhecido como Chac entre os maias, Cokic entre os zapotecas (ver pp. 244-5). XIPE TOTEC (Senhor Efolado). Deus da plantação, da primavera e dos joalheiros. Em sua honra, as vítimas eram esfoladas e, sua pele, usada pelos sacerdotes.

OS DEUSES ANTIGOS

O jaguar e a deidade do fogo



A preocupação dos olmecas com imagens do jaguar antropomórfico é vista neste machado votivo de jadeíta, que representa um ser sobrenatural meio humano, meio felino.

As primeiras deidades meso-americanas representadas na arte são as da civilização olmeca, que floresceu nos pântanos do leste do México entre c. 1500 e 400 a.C. Representações em pedra, cerâmica, jade e pinturas em cavernas atestam a natureza precoce da sociedade olmeca, o gênio criativo de seus artesãos e a influência orientadora de seus sacerdotes e governantes.

O legado olmeca para as tradições religiosas meso-americanas posteriores é extenso, mas talvez possa ser visto mais claramente na constante preocupação com as imagens do jaguar (ou onça). Figuras meio humanas, meio jaguares, aparecem ligadas a mitos das Américas Central e do Sul que falam de xamãs que se transformavam magicamente em felinos. Esses xamãs-jaguars eram especialmente temidos como feiticeiros poderosos que conjuravam as forças perigosas do mundo dos espíritos — uma idéia antiga e disseminada que teve um efeito profundo e duradouro nas crenças religiosas meso-americanas. Os “jaguaromens” são muitas vezes mostrados rosnando, de boca aberta. Ligado à realeza, à fertilidade e à terra, o tema do jaguar é encontrado na arte maia, zapoteca e de Teotihuacan, e surge de modo mais dramático na manifestação do jaguar de Tezcatlipoca, a deidade suprema asteca (ver p. 239). No entanto, também havia outras influências fortes no mundo olmeca: pássaros, crocodilos, serpentes e seres antropomórficos destacam-se nos artefatos culturais. Alguns destes são estranhos seres híbridos, combinando aspectos do jaguar com uma ave ou uma serpente.

Anteriormente, acreditava-se que os olmecas adorassem somente uma deidade, um deus da chuva, mas essa idéia foi descartada. Entre os muitos deuses meso-americanos que foram tentativamente identificados no panteão olmeca estão formas prototípicas de Tlaloc (a deidade da chuva), um deus do milho, Quetzalcoatl (a serpente emplumada, outra deidade híbrida de animal), Tezcatlipoca e uma deidade do fogo conhecida posteriormente como Huehuetotl ou Xiuhtecuhtli (ver quadro abaixo). Sob uma variedade de nomes, esse deus permeia toda a região meso-americana.

Huehuetotl

O Deus do Fogo, Huehuetotl, era considerado pelos astecas o Deus Antigo e o primeiro companheiro da humanidade.

Em um festival asteca, meninos caçavam pequenas criaturas dos pântanos, como cobras, lagartos, sapos e até larvas de libélulas, para oferecer aos anciãos guardiões do Deus do Fogo, e recebiam comida em troca.

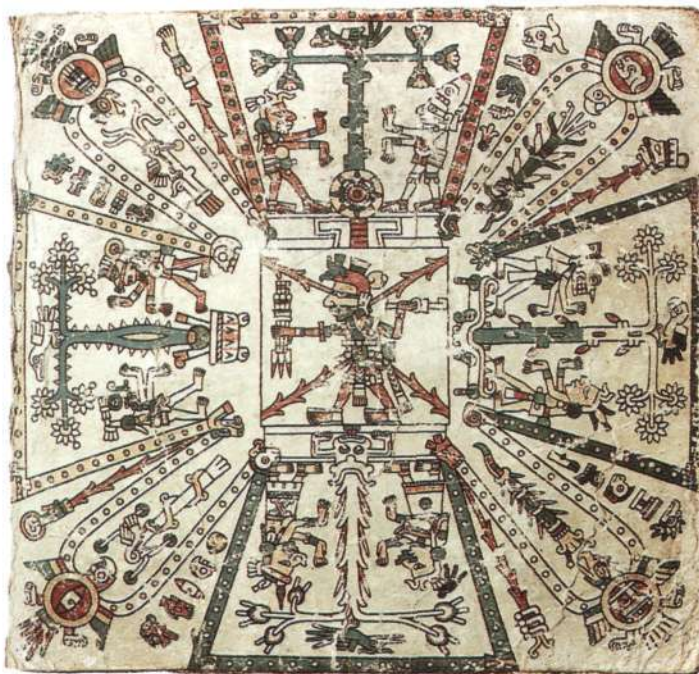
Nessas ocasiões, o deus era mostrado em seu aspecto jovem, com turquesas e plumas de quetzal. Mais tarde, era mostrado como envelhecido e cansado, vestido de ouro, preto e vermelho, as cores das brasas.

Em geral, Huehuetotl é mostrado como um velho sem dentes e de costas arqueadas, com um braseiro na cabeça — forma encontrada na arte de c. 500 a.C.



CRIAÇÕES E CATACLISMOS

O mito dos sóis



A cosmologia meso-americana concebia o universo em cinco partes — quatro direções cardeais e o centro. Uma página do Codex Fejervary-Mayer mixteca ilustra essa visão ao atribuir direções no mundo à prole de Ometecuhtli. Cada ponto cardinal envolvia importantes valores simbólicos. Por exemplo, o leste (no alto da página) era considerado a região luminosa da fertilidade e da vida, cuja cor sagrada era o vermelho, enquanto o norte simbolizava uma região fria e preta associada à morte. O centro, mais importante, é ocupado aqui pelo deus Xiuhtecuhtli.

No início havia Ometecuhtli, Senhor da Dualidade, autogerado, que também aparecia em seus aspectos masculino e feminino como Ometeotl e Omecihuatl. A prole desse casal cósmico eram os Tezcatlipocas. O Tezcatlipoca Vermelho, ou Xipe Totec (o deus esfolado), era associado ao leste; o Tezcatlipoca Azul ou Huitzilopochtli ao sul; o Tezcatlipoca Branco ou Quetzalcoatl ao oeste e o Tezcatlipoca Negro (Senhor do Céu Noturno) ao norte. A estes quatro acrescentava-se Tlaloc, o deus da chuva, e sua consorte Chalchiuhtlicue, deusa da água.

O confronto entre essas deidades, envolvidas em uma luta cósmica pela supremacia, levou à criação e destruição de cinco eras mundiais sucessivas, ou “sóis” — cada qual identificado pela forma particular de cataclismo que o engolfara. O primeiro sol foi governado por Tezcatlipoca e foi conhecido como “Quatro-Jaguar”. Depois de 676 anos, Quetzalcoatl derrubou Tezcatlipoca na água e a terra foi consumida pelos jaguares. Então Quetzalcoatl presidiu o segundo sol, conhecido como “Quatro-Vento”, e essa era terminou quando Tezcatlipoca vingou-se, derrubando Quetzalcoatl do trono, e este foi carregado por um furacão. O terceiro sol, “Quatro-Chuva”, foi dominado pelo fogo e governado pelo deus da chuva, Tlaloc. Ele terminou quando Quetzalcoatl enviou uma chuva de fogo para consumir a terra. Então seguiu-se o quarto sol, “Quatro-Água”, identificado com Chalchiuhtlicue, a deusa da água. Este terminou quando o mundo foi engolfado por uma inundação e as pessoas se transformaram em peixes. Depois desses mundos imperfeitos veio a mais portentosa de todas as criações — o quinto sol (ver p. 238).

OMETECUHTLI

No pensamento asteca, o conceito de dualidade era muito difundido e se personificava em Ometecuhtli (abaixo) — o ser cósmico primordial de natureza dupla, que sustenta toda a vida de sua posição no “umbigo da terra”. Ele tinha aspectos masculino e feminino (Ometeotl e Omecihuatl), o que lhe permitiu gerar os quatro Tezcatlipocas como mãe e pai.



O quinto sol

As calamidades que destruíram os quatro sóis precedentes (ver p. 237) deixaram um vazio na ordem cósmica. Ao criar e sustentar o quinto sol (nossa era), os deuses ofereceram aos povos da Meso-América uma última e frágil chance de viver.

O quinto sol foi criado em Teotihuacan quando o deus Nanahuatzin atirou-se em um fogo ardente e foi misticamente transformado no sol nascente. No entanto, no início ele ficou imóvel, por isso os outros deuses sacrificaram seu sangue para fornecer energia ao seu movimento celeste. Por isso a era do quinto mundo é conhecida como “Quatro-Movimento”. Sua gênese única estabeleceu um precedente mítico para a idéia asteca de que somente através do sacrifício a vida do universo poderia ser prolongada. No entanto, essa foi apenas uma concessão temporária dos deuses, pois até o quinto sol um dia seria destruído por terremotos.

O signo “Quatro-Movimento” personificava o conceito do sacrifício humano que permeava a religião asteca e encontrou expressão física na grande Pedra Calendário asteca — um disco de pedra

entalhada com cerca de 4 metros de largura cuja imagem central é o rosto do deus do sol Tonatiuh cercado pelo signo “Quatro-Movimento”. Descoberta em 1790 perto do sítio do Templo Mayor, no centro da Cidade do México, o artefato elaboradamente entalhado retrata os principais elementos da quinta criação. Tonatiuh era concebido pelos astecas como uma manifestação de sua deidade tribal da guerra Huitzilopochtli (ver p. 242). Nesse complexo simbolismo vemos a manipulação asteca do mito para fornecer uma justificativa para a guerra e o sacrifício e para expressar esses aspectos da vida em termos cosmológicos. O rosto de Tonatiuh tem de cada lado garras gigantes que seguram corações humanos como alimento. Esse tema é mais elaborado pela língua da deidade, que é uma imagem da pedra de sacrifício ou faca de obsidiana com que os sacerdotes astecas extraíam o coração de suas vítimas. Segundo a crença asteca, o sangue humano continha a preciosa essência líquida conhecida como chalchihuatl, considerada o único alimento adequado para os deuses. Ao

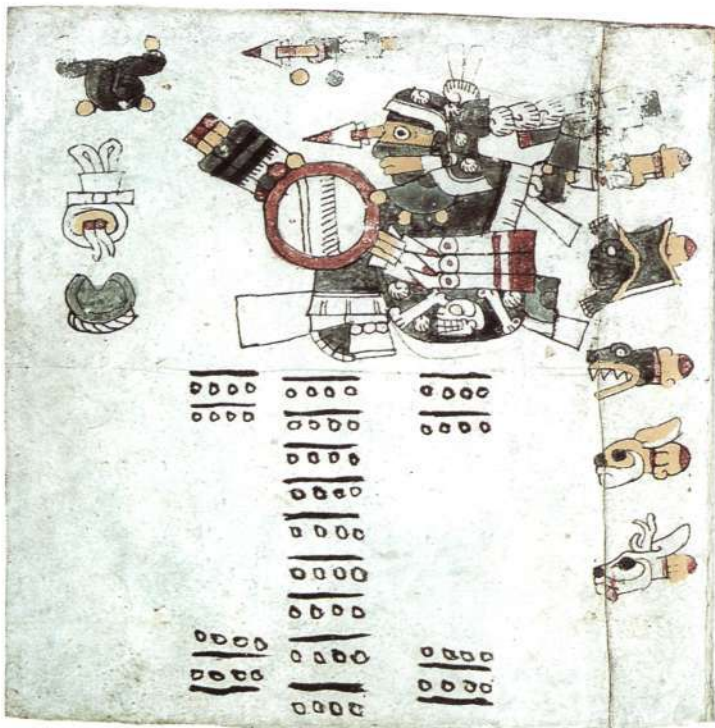
redor da imagem do deus do sol há quatro figuras em caixas que representam os quatro sóis anteriores — os dedicados ao jaguar, vento, fogo e água. Cercando-os, há emblemas dos signos dos vinte dias do calendário sagrado, ou tonalpohualli, e símbolos de Tezcatlipoca, Quetzalcoatl e Tlaloc. A Pedra Calendário é elaboradamente esculpida, que também pode ter servido como pedra de sacrifício, encerra uma visão da vida e da morte tipicamente asteca, em um universo frágil mantido por um suprimento constante de sangue para os deuses.



A Pedra Calendário, uma obra-prima escultural, não é um calendário, mas uma representação em pedra da cosmogonia asteca, mostrando características da quinta era mundial.

TEZCATLIPOCA

Senhor do Espelho Fumegante



Tezcatlipoca é mostrado em seu aspecto negro nesta ilustração de um códice. O crânio e os ossos significam uma associação com a morte. Armado e vestido como guerreiro, ele é cercado por símbolos do calendário.

Tezcatlipoca, cujo nome significa “Senhor do Espelho Fumegante”, é amplamente considerado o deus supremo do panteão meso-americano. Todas as outras deidades criadoras eram apenas aspectos desse ser onipotente e onisciente. Seu culto foi levado ao México central pelos toltecas por volta do final do século X. No mito, ele é descrito como corruptor do deus virtuoso dos toltecas, Quetzalcoatl, a Serpente Emplumada, iniciando-o na bebedeira e na sensualidade. No período asteca Tezcatlipoca tinha adquirido mais aparências e nomes que qualquer outra deidade. Por exemplo, sua identificação como Yaotl (Guerreiro) e Yoalli Ehecatl (Vento da Noite) revela sua associação com a morte, a guerra e o reino da escuridão. Acreditava-se que ele aparecesse em encruzilhadas à noite para desafiar guerreiros.

Os astecas o reverenciavam como o patrono dos nobres e dos feiticeiros. Sua posição proeminente se refletia na associação simbólica com imagens do jaguar e, em especial, em sua manifestação como Tepeyollotli, o jaguar “coração da montanha”. Concebido como um deus invisível e sempre presente, Tezcatlipoca era o senhor das sombras, que carregava um espelho mágico com o qual podia adivinhar o futuro e enxergar o coração dos homens. Os astecas temiam e respeitavam sua natureza caprichosa, que o levava a causar tristeza e morte assim como riqueza, valor e boa sorte. Eles usavam um epíteto revelador para o deus: Titlacauan (“Nós somos seus escravos”). Ele presidiu a primeira era da criação (ver p. 237), que terminou em cataclismo por causa de sua luta cósmica com Quetzalcoatl.

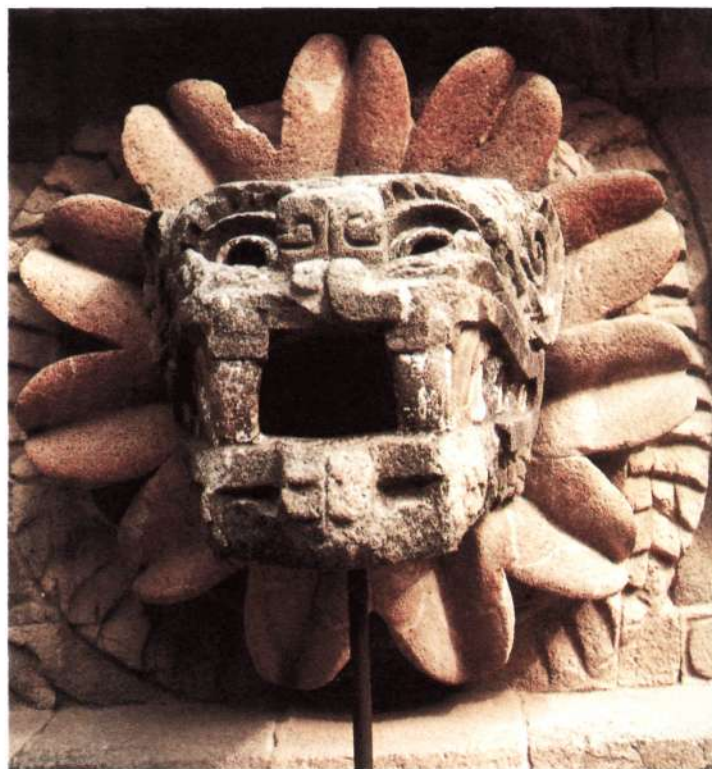
Tezcatlipoca pode enxergar na escuridão, como seu alter ego, o jaguar. Neste crânio asteca decorado, os olhos de pedra polida representam o espelho do deus que tudo vê.



QUETZALCOATL

A serpente emplumada

Uma cabeça de Quetzalcoatl esculpida como a serpente emplumada em uma parede do templo dedicado ao deus em Teotihuacan, a Cidade dos Deuses. Na época, Quetzalcoatl ainda era associado à fertilidade: por isso as cabeças de serpente emplumada no templo se alternam com as do deus da chuva, Tlaloc. Vestígios de tinta vermelha, azul, amarela e verde mostram que um dia a escultura deve ter sido vivamente colorida.



IMAGENS DE SERPENTE

A serpente – enrolada ou ondulando – é o mais frequente dos motivos animais na arte asteca. Além da serpente emplumada, há diversas representações das serpentes de fogo (*xiuhcoatl*) que ajudaram Huitzilopochtli a vencer seu irmão e sua irmã (ver p. 242). Abaixo há uma escultura da serpente emplumada, com plumas cobrindo o corpo, e uma língua bifurcada saindo da boca semi-aberta. Em outras imagens a serpente emplumada tem cauda de cascavel.



Quetzalcoatl (o nome significa “serpente emplumada”, mas também “gêmeo precioso”) era um dos grandes deuses do panteão asteca, com origens em civilizações meso-americanas anteriores. Como um dos quatro deuses criadores, ele tem um papel-chave no mito dos cinco sóis (ver p. 237). Também aparece sob várias outras formas, notadamente como o deus do vento Ehecatl, o deus benevolente do aprendizado e das artes, o deus dos gêmeos e — o mais famoso — a serpente emplumada.

A idéia de uma serpente emplumada remonta pelo menos à civilização de Teotihuacan (séculos III-VIII), a grande cidade do planalto central mexicano. Naquele período, Quetzalcoatl provavelmente era considerado um deus da vegetação, intimamente ligado ao deus da chuva Tlaloc. Os toltecas (séculos IX-XII) o viam como o deus das estrelas da manhã e da tarde, e era nessa forma que ele era adorado na capital dos toltecas, Tula.

Os astecas assimilaram Quetzalcoatl e o reverenciavam como patrono dos sacerdotes, inventor do calendário e protetor dos artesãos. Com seu gêmeo, o deus com cabeça de cão Xolotl, ele teria penetrado o mundo subterrâneo (Mictlan) e lá coletado os ossos de um homem e uma mulher que haviam morrido nos quatro cataclismos cósmicos. Ao fugir da ira do Senhor da Morte, ele deixou cair os ossos, que se estilhaçaram.

Ehecatl, o deus do vento

Ehecatl era associado aos quatro pontos cardeais, pois o vento sopra em todas as direções. Seus templos eram em forma cilíndrica, para oferecer menos resistência ao vento. Às vezes ele era representado com um par de máscaras protuberantes, através das quais o vento soprava.

Depois da destruição do quarto sol no mito da criação asteca, os deuses se reuniram em Teotihuacan, onde Nahuatzin e Tecciztecatl saltaram no fogo sacrificial e tornaram-se o sol e a lua. Eles ficaram imóveis até que Ehecatl os soprou com força. Somente o sol se moveu no início, mas quando este se pôs, a lua também se moveu.

Esta imagem baseada no Codex Magliabechiano mostra Quetzalcoatl como Ehecatl, com a concha gigante, a máscara de trombeta de vento e o pássaro quetzal — famoso pelas plumas verdes iridescentes de sua cauda.



Recolhendo os pedaços, ele escapou e os levou para a deusa da terra — Cihuacoatl (Mulher Cobra) —, que os moeu num farelo, molhado em seguida por Quetzalcoatl com sangue de seu pênis. Assim a raça humana foi criada novamente.

É difícil separar o Quetzalcoatl mítico de um verdadeiro sacerdote-rei tolteca, Topiltzin-Quetzalcoatl, que também era associado à serpente emplumada. Essa confusão é notável na história da rivalidade com Tezcatlipoca, deus da noite e do norte.

Enquanto Quetzalcoatl exigia sacrifícios pacíficos (ofertas de jade, aves, cobras, borboletas), Tezcatlipoca queria impor rituais mais sangüinários. Houve um choque entre eles, resultando na expulsão de Quetzalcoatl de Tula em 987. Com seu séquito, ele viajou para o golfo do México, imolou-se em uma pira e renasceu como o planeta Vênus.

Outra versão diz que Quetzalcoatl embarcou numa balsa de serpentes e desapareceu no horizonte leste. Previam-se que um dia ele retornasse — profecia explorada pelo conquistador espanhol Hernán Cortés, que, ao aportar no México em 1519, foi considerado pelo governante asteca Moctezuma como Quetzalcoatl voltando para tomar posse de seu reino.



QUETZALCOATL COMO VÊNUS

No mito da serpente emplumada, Quetzalcoatl vaga para a “água divina” (isto é, o golfo do México), jejua por quatro dias e então veste seus trajes mais finos. Depois ele se imola na pira fúnebre, e pássaros voam das chamas; no meio deles seu coração é visto subindo aos céus, onde torna-se Vênus, a estrela matutina. Como tal, o deus simbolizava a morte e a ressurreição.

HUITZILOPOCHTLI

Deus do sol e da guerra



A DERROTA DA LUA E DAS ESTRELAS

Em Coatepec (o Monte da Serpente), perto de Tula, Huitzilopochtli foi magicamente concebido por Coatlicue (Saia de Cobra), que foi fertilizada por uma bola de penas que desceu do céu. Advertido sobre uma tentativa de sua irmã Coyolxauhqui e seus quatrocentos irmãos de matar sua mãe, Huitzilopochtli saiu do útero totalmente formado e pintado de azul, brandindo sua serpente de fogo ou *xihcoatl*. Cortando a cabeça de Coyolxauhqui e atirando seu corpo montanha abaixo, Huitzilopochtli expulsou seus irmãos.

Acima vemos uma imagem entalhada de Coyolxauhqui desmembrada aos pés da escadaria que leva ao santuário de Huitzilopochtli no Templo Mayor em Tenochtitlan.

Esse evento costuma ser interpretado simbolicamente: Huitzilopochtli — o sol — derrotou Coyolxauhqui — a lua — e seus quatrocentos irmãos — as estrelas — assim criando o quinto “sol”, ou era mundial.

Huitzilopochtli (“o Beija-flor do Sul”) era uma deidade unicamente asteca, sem predecessores identificáveis em outras culturas meso-americanas. Deus tribal asteca do sol e da guerra, ele era a principal deidade de sua capital imperial, Tenochtitlan. Nas imagens do códice sua divindade é mostrada com seus membros pintados de azul, penas de colibri na perna esquerda, flechas com plumas de pássaros e um *atl-atl*, ou atirador de lança, em forma de serpente. Sua associação ritual com a guerra e a morte se reflete em seu nome: os colibris eram considerados as almas dos guerreiros caídos que acompanhavam a imagem solar de seu patrono em sua jornada diária pelo céu.

Assim como com Quetzalcoatl, o mito e a história se entrelaçam em diferentes relatos das origens de Huitzilopochtli. Não está claro se ele era originalmente considerado um deus, ou uma figura heróica que foi posteriormente deificada. Mais comumente, acredita-se que ele teria iniciado e liderado as migrações dos astecas de uma terra natal perto de Aztlan, no noroeste do México. Os eventos que cercam o nascimento do deus em Coatepec (ver margem à esquerda) podem ser considerados uma espécie de renascimento mítico — a transformação de um homem em uma deidade orientadora, profética e poderosa.

Durante a grande migração ao sul para o Vale do México, os astecas foram conduzidos por quatro sacerdotes-governantes que carregavam um grande ídolo de Huitzilopochtli. Essa imagem adivinhava fatos futuros, aconselhou a mudança de nome de asteca para mexica eles secretamente sobre a rota a ser seguida. Segundo seus mitos de migração, Huitzilopochtli inspirou seus seguidores com promessas de que conquistariam todos os povos, recebendo deles pedras preciosas, plumas de quetzal, corais e ouro.

A elevação de Huitzilopochtli pelos astecas à posição de outras deidades criadoras mais estabelecidas se reflete em sua identificação mítica como o Tezcatlipoca azul, cuja direção sagrada era o sul.

A fundação de Tenochtitlan

No século XII, os ancestrais dos astecas partiram em uma viagem para o sul como parte da migração geral que se seguiu ao colapso do domínio tolteca. Um mito semi-histórico descreve as diversas etapas da jornada, incluindo a orientação dada a eles por Huitzilopochtli, que carregavam à sua frente em uma trouxa curativa. Em momentos críticos, ele lhes falava com uma voz aguda e vacilante, dando conselhos e instruções.

O pior momento no destino dos astecas foi quando eles se encontraram, depois de uma jornada de 200 anos, desprovidos de fé ou objetivo, uma ilha pantanosa no lago Texcoco. Ali eles viram uma enorme águia empoleirada num cacto que dava frutos vermelhos (símbolo do coração humano). A águia era um emblema do sol — isto é, do próprio Huitzilopochtli. O deus escolheu aquele momento para chamar o povo: “Oh, mexica será aqui!” Esse era o futuro local de Tenochtitlan (“lugar do fruto do cacto”).

Sacrifício no grande templo

O papel de Huitzilopochtli como personificação da ideologia asteca do sacrifício foi exemplificado terrivelmente pelos atos do imperador asteca Ahuitzotl, que em 1486 dedicou ao deus o Templo Mayor na ilha-cidade de Tenochtitlan, santificando a ocasião pela execução ritual de possivelmente 60 mil vítimas.

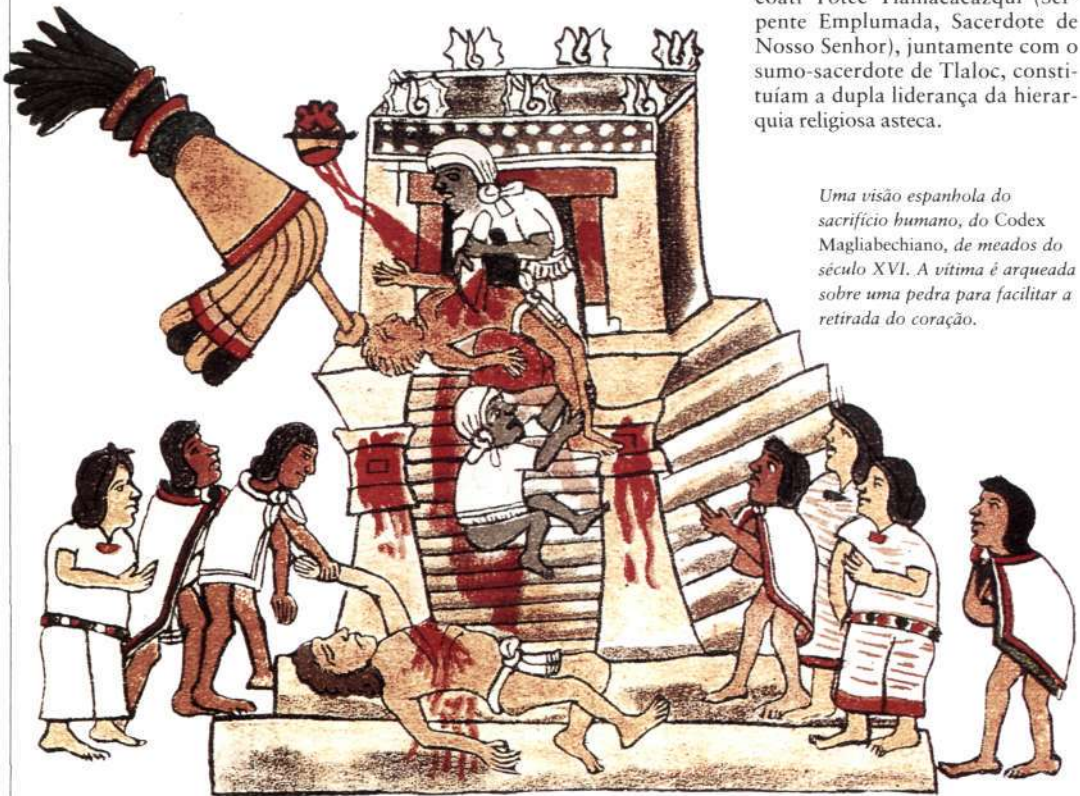
Reverenciado como guerreiro cósmico identificado com o deus do sol Tonatiuh, Huitzilopochtli ocupava o centro do culto asteca de sacrifícios. Os astecas consideravam-se o povo escolhido por ele: sua missão divina era fazer a guerra e oferecer o sangue de seus prisioneiros para alimentar Tonatiuh, mantendo assim o quinto sol em movimento.

Adornado com crânios brancos sobre fundo preto, o santuário de Huitzilopochtli sobre o Templo Mayor foi o local de incontáveis sacrifícios, cujas vítimas tinham

seu coração arrancado com uma pedra lascada ou faca de obsidiana. Os corações eram oferecidos ao sol e queimados no *quaubxicalli* ("vaso da águia"). Os corpos inertes eram atirados sobre a imagem de Coyolxauhqui, assim encenando a vitória heróica de Huitzilopochtli em Coatepec (ver margem na p. oposta).

Os guerreiros que perdiam a vida na batalha ou no altar de sacrifício eram descritos como *quaubteca* ("o povo da águia"). Os astecas acreditavam que esses guerreiros postumamente faziam parte do séquito solar durante quatro anos, depois dos quais viviam para sempre nos corpos de beija-flores.

A preocupação asteca com o sangue também é vista no comportamento dos sacerdotes, que realizavam atos freqüentes de auto-sacrifício, como penitência, usando cordões farpados que eram passados por suas línguas e orelhas. O sumo-sacerdote de Huitzilopochtli, Quetzalcoatl Totec Tlamacacazqui (Serpente Emplumada, Sacerdote de Nosso Senhor), juntamente com o sumo-sacerdote de Tlaloc, constituíam a dupla liderança da hierarquia religiosa asteca.



Uma visão espanhola do sacrifício humano, do Codex Magliabechiano, de meados do século XVI. A vítima é arqueada sobre uma pedra para facilitar a retirada do coração.

TLALOC E FERTILIDADE

Deuses astecas da chuva e do milho

Na ilustração do Codex Borbonicus, mostrando um rito do festival de Ochpaniztli, um sacerdote com grande cocar de Chicomecoatl, a deusa do milho, é ladeado por sacerdotes com o adorno de cabeça de Tlaloc.



Xipe Totec, o deus esfolado da primavera, das sementes e da plantação, era comumente representado usando a pele retirada de uma vítima de sacrifício, como nesta escultura. Assim trajado, ele representava a nova vida emergindo da velha. Levado à mitologia asteca, Xipe Totec também era identificado como o Tezcatlipoca Vermelho que governou no primeiro “sol” – cujo final cataclísmico abriu caminho para criações subseqüentes.



Dominando em números o panteão asteca, havia diversos deuses da umidade, agricultura e fertilidade. Em uma região de vale com chuvas erráticas, era comum ver as plantações murcharem antes de dar frutos. No reinado de Moctezuma I, chuvas tardias combinadas com o gelo do outono destruíram a colheita três vezes consecutivas, levando à ameaça de fome. Nesse contexto, não é de surpreender a complexa base espiritual da agricultura entre os astecas. O principal deus da fertilidade era Tlaloc, uma antiga deidade da chuva (ver quadro na p. oposta) adorada em toda a Meso-América sob diversos nomes — por exemplo, Cocijo entre os zapotecas e Chac entre os maias. Senhor das chuvas, Tlaloc presidia uma série de deidades ligadas à fertilidade, às quais a maioria dos sacrifícios era dedicada (apesar da proeminência no mito de deuses importantes como Huitzilopochtli e Tezcatlipoca). Como um fio ligando a complexa trama de crenças astecas, a equação simbólica de sangue, água, sacrifício humano e fertilidade era generalizada. Talos e brotos de milho, trazidos dos campos e venerados nas casas como deuses, também eram usados como adornos rituais de guerreiros, juntamente com plumas do quetzal.

Chalchiuhtlicue, a esposa de Tlaloc, havia presidido o quarto “sol” e era considerada uma irmã dos ajudantes do deus da chuva, os Tialoque. Seus epítetos, “Senhora da Saia de Jade” e “Senhora do Mar e dos Lagos”, denotam algumas de suas qualidades distintas. Ela tinha o poder de conjurar furacões e redemoinhos e de causar a morte por afogamento. É em geral representada usando um colar de pedras preciosas, uma saia azul enfeitada com conchas marinhas e um mosaico turquesa cobrindo suas orelhas.

Estreitamente identificados com ela havia dois deuses do milho, Chicomecoatl (o aspecto feminino) e Cinteotl (o aspecto masculino): Chicomecoatl representava a subsistência em geral, enquanto Cinteotl era especificamente ligado ao milho, como atesta seu nome: “senhor da espiga de milho”. Relacionada a ambos havia outra deidade, Xilonen, a deusa do tenro broto de milho.

A conexão cosmológica entre fertilidade e sacrifícios humanos é graficamente personificada na figura de Xipe Totec — “o senhor esfolado”.

Concebido como o deus da vegetação e da renovação na primavera, essa deidade era homenageada no festival de Tlacaxipeualtzli: as vítimas sacrificadas em sua honra eram esfoladas e suas peles, vestidas pelos sacerdotes do deus. Para os astecas, esse ato simbolizava a regeneração da vida vegetal, pois a pele humana seca usada pelos sacerdotes era considerada semelhante à casca que envolve a planta viva. Em tempos pré-astecas, Xipe Totec era um deus dos povos zapotecas e yopis, e entre os zapotecas era considerado uma deidade da vegetação associada a Quetzalcoatl.

Outros deuses reconhecidos como manifestações de fertilidade incluíam Xochiquetzal, deusa das flores (originalmente consorte de Tlaloc, mas depois raptada por Tezcatlipoca), e Xochipilli, príncipe das flores e símbolo do verão. Além deles havia os Tlaloques – deidades menores que habitavam o paraíso de Tlalocan. Eram eles quem pressagiava as chuvas, criando o trovão ao quebrar seus jarros de água. Uma dessas deidades, Opochtli, teria inventado as redes e o tridente de pesca. Outra, Napatecuhtli, deu vida aos juncos e caniços, e assim lhe atribuíam a invenção da importante técnica de trançar esteiras.

Também associado à fertilidade há um grupo de pequenos deuses do milho, conhecidos coletivamente como os “Quatrocentos Coelho” (Centzon Totochtin). Entre estes está Ometochtli (deus de uma bebida fermentada chamada *octli*) e o deus da embriaguez, Tepoztecatl.

Tlaloc, o deus da chuva



Tlaloc em uma representação mixteca, com olhos protuberantes.

Imagens de Tlaloc datam pelo menos desde a cultura de Teotihuacan (séculos III-VIII), mas foi no período asteca, nos séculos XIV a XVI, que ele adquiriu importância suprema. Seu culto se disseminou por todo o México. Portador da morte, assim como da prosperidade agrícola, ele podia provocar dois tipos de chuva – a que frutificava a terra ou a que a arrasava. Tlaloc era associado às montanhas, onde as nuvens de chuva se agrupavam, a neblina pairava e os rios tinham suas nascentes. Ele mantinha quatro grandes jarros (representando cada uma das direções sagradas do mundo). Do jarro associado ao leste ele produzia a chuva fertilizante; dos outros despejava doença, gelo e seca.

Predominante no culto asteca, embora menos no mito, Tlaloc era um deus importante, homenageado em festividades ritualísticas celebradas nos meses de Atlcahualo e Tozoztontli, quando crianças eram sacrificadas no cume de montanhas. Se as vítimas chorassem, era considerado um sinal especialmente bom, pois suas lágrimas simbolizavam chuva e umidade.

A alta posição do deus é indicada por seu santuário, que compartilhava o cume sagrado do Templo Mayor com o de Huitzilopochtli, o deus asteca da guerra e do sol (ver pp. 242-3). O santuário de Tlaloc era pintado de azul e branco; o do deus da guerra de branco e vermelho. Seus sumos-sacerdotes eram considerados de igual importância.

Como senhor da fertilidade, Tlaloc deu nome ao paraíso asteca — Tlalocan, um local onde alimento, água e flores eram abundantes. Somente os que haviam morrido nas mãos de Tlaloc, por afogamento ou atingidos pelo raio, podiam entrar. Os mortos astecas normalmente eram cremados, mas os mortos de uma dessas maneiras, ou por doenças ligadas à água associadas ao deus (como edema), eram enterrados com um pedaço de madeira seca junto ao corpo, que brotaria com uma profusão de folhas e flores em Tlalocan.

Um símbolo entalhado de Tlaloc com quatro dentes gigantes. Nesta forma ele se parece com Chac, o deus maia da chuva, com quem tem grande afinidade.

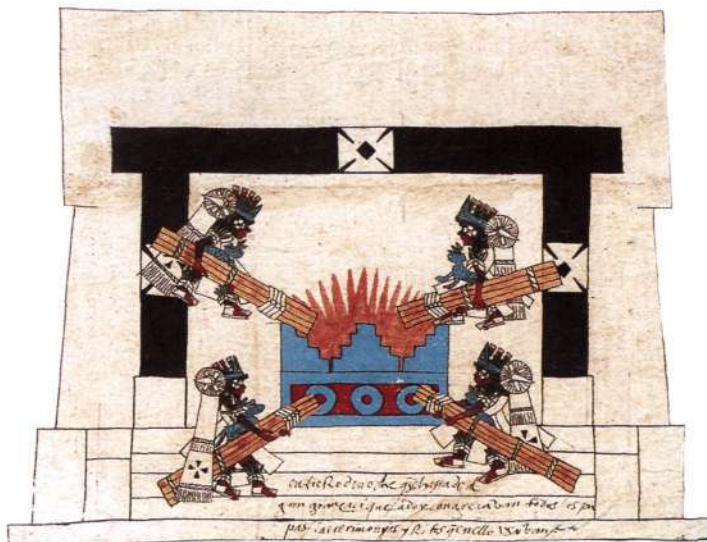


DEUSES DO CALENDÁRIO SAGRADO

Ciclos solares e sagrados

CERIMÔNIA DO NOVO FOGO

Para os astecas, o fim do velho ciclo de 52 anos e o início do novo era marcado pela Cerimônia do Novo Fogo (à direita). Nas últimas horas do ano velho todos os fogos eram apagados, as efígies dos deuses eram atiradas na água, as crianças e as mulheres eram escondidas. Em trajes que representavam os deuses, os sacerdotes andavam até o topo do “Monte da Estrela” acima de Ixtapalapa e esperavam a passagem da constelação Pleíades pelo zênite. Acreditava-se que nessa hora o mundo estivesse em perigo iminente de destruição e, para evitar a catástrofe, um sacrifício humano era feito arrancando-se o coração de uma vítima recém-nascida. Na cavidade do peito acendia-se um novo fogo e, por analogia, um novo ciclo de 52 anos. Tochas eram colocadas no fogo humano e levadas de volta ao Templo Mayor, Tenochtitlan. Dali as tochas eram carregadas para os templos e para as cidades que salpicavam as margens do antigo lago que cercava a ilha-capital.



Detalhe de um livro de dias do Codex Borbonicus, mostrando deuses associados às horas do dia e suas aves sagradas.



Os povos meso-americanos atribuía um significado ritualístico aos deuses, sinais e números usados para marcar a passagem do tempo.

O calendário solar, chamado Haab pelos maias, e Xihuitl pelos astecas, compreendia dezoito meses de vinte dias cada, aos quais eram acrescentados cinco dias de infortúnio para completar 365. Esse calendário era usado para contar os anos. Para os astecas, os anos eram denotados por números de 1 a 13, combinados com quatro dos signos dos vinte dias (isto é, Casa, Coelho, Junco e Sílex) — Ano Junco Um, e assim por diante. Nenhuma data se repetia até que se passassem 52 anos (13 x 4).

Paralelamente ao ano solar, e imbricado a ele, havia o calendário sagrado, conhecido como Tzolkin pelos maias e Tonalpohualli pelos astecas. Este era formado por 260 dias divididos em vinte “semanas” de treze dias. Cada uma dessas “semanas” era presidida por uma determinada deidade ou deidades, e cada dia também tinha seu deus ou deusa (ver tabela acima à direita). Portanto, para os astecas, a primeira semana do ciclo começava com “Crocodilo Um” e terminava treze dias depois com “Junco Treze”; a segunda semana começava com “Jaguar Um” e terminava com “Morte Treze”. Para que o mesmo dia ocorresse de novo teriam de passar 260 dias. A importância do Tonalpohualli era seu uso na adivinhação — o destino de uma pessoa dependia das qualidades boas ou más ligadas à data de nascimento. Por exemplo, “Chuva Sete” era favorável, mas “Coelho Dois” era desafortunado. Tanto para os maias quanto para os astecas, o entrelaçamento dos dois calendários produzia uma “Roda do Calendário” de 52 anos. O tempo e os destinos dos indivíduos e da sociedade eram concebidos como cíclicos: no final de cada período de 52, anos o tempo e o mundo eram simbolicamente renascidos na “Cerimônia do Novo Fogo”: na ilustração do Codex Borbonicus (acima) quatro sacerdotes alimentam o novo fogo com feixes dos anos velhos.

DEUSES DOS DIAS DO CALENDÁRIO SAGRADO ASTECA (*Tonalpobualli*)

Dia	Símbolo	Deus
1	Crocodilo (<i>cipactli</i>)	Tonacatecuhtli, Senhor da Subsistência
2	Vento (<i>ehecatli</i>)	Quetzalcoatl, a Serpente Emplumada
3	Casa (<i>calli</i>)	Tepeyollotli, o Coração da Montanha
4	Lagarto (<i>cuetzepalin</i>)	Hueyhucoyotl, o Velho Coióteote
5	Serpente (<i>coatl</i>)	Chalchiuhtlicue, a Deusa da Água
6	Morte (<i>miquiztli</i>)	Tecciztecatl, a Deusa da Lua
7	Veado (<i>mazatl</i>)	Tlaloc, o Deus da Chuva
8	Coelho (<i>tochtli</i>)	Mayahuel, a Deusa do <i>Pulque</i>
9	Água (<i>atl</i>)	Xiuhtecuhtli, o Deus do Fogo
10	Cachorro (<i>itzcuibtl</i>)	Mictlantecuhtli, Senhor do Mundo Subterrâneo
11	Macaco (<i>ozomatli</i>)	Xochipilli, Príncipe das Flores
12	Relva (<i>malinalli</i>)	Patecatl, o Deus da Medicina
13	Junco (<i>acatl</i>)	Tezcatlipoca, Senhor do Espelho Fumegante
14	Jaguar (<i>ocelotl</i>)	Tlazolteotl, a Deusa do Amor e da Sujeira
15	Águia (<i>cuauhtli</i>)	Xipe Totec, Senhor Efolado
16	Abutre (<i>cozcaquauhtli</i>)	Itz'papatl, a Borboleta de Obsidiana
17	Movimento (<i>ollin</i>)	Xolotl
18	Sílex (<i>tecpatl</i>)	Tezcatlipoca, Senhor do Espelho Fumegante
19	Chuva (<i>quiauitl</i>)	Chantico, a Deusa da Terra
20	Flor (<i>xochitl</i>)	Xochiquetzal, a Deusa das Flores

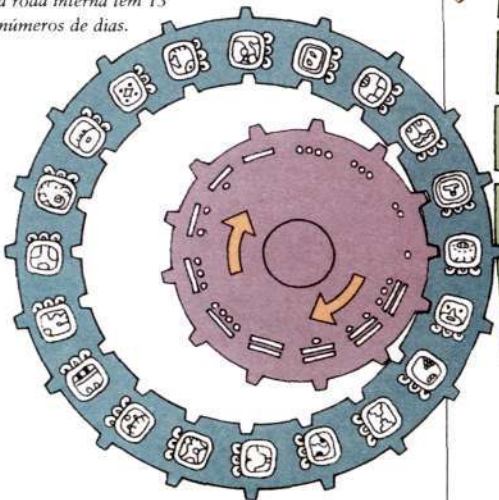
O calendário maia

Como duas engrenagens entrelaçadas, os 260 dias do calendário sagrado misturavam-se aos 365 dias do calendário solar para produzir a "Roda do Calendário". O exemplo aqui é do calendário maia, e mostra como a cada dia era atribuída uma data única, para um total de 18.980 dias (isto é, 52 anos).

Esse calendário duplo era um sistema sofisticado, tanto para medir o tempo como para a adivinhação: cada dia e mês tinha sua própria deidade padroeira, que exerceria uma influência sobre as pessoas e os fatos. No calendário solar havia 18 meses de 20 dias cada, mais 5 dias de infortúnio (*uayeb*). O último dia (20º) de cada mês solar era considerado um momento em que a influência do mês seguinte já era sentida. Os maias, portanto, designavam o "dia 20" como o último dia do mês atual ou a "base" do mês seguinte. Assim, por exemplo, a "base de Pop" vinha antes de "Pop Um", e o 20º dia de Pop era a "base de Uo".

Além de medir o tempo cíclico, os maias possuíam uma "Contagem Longa" de anos pela qual definiam uma data de maneira linear a partir de um ponto inicial mítico — 4 Ahau 8 Cumku, ou 3113 a.C. Essa noção de tempo histórico baseava-se em unidades de anos de 360 dias, ou *tuns*. O calendário cíclico já era antigo quando os maias o adotaram. É possível que um calendário agrícola tenha se desenvolvido em tempos pré-históricos, com base numa unidade de 20 — o número de dedos e arnelhos do corpo humano. Certamente os sacerdotes usavam um ciclo de 260 dias no período olmeca, e os maias adotaram esse sistema e o refinaram. Talvez 260 dias refletissem algum período de tempo importante na vida maia. O período médio de gestação humana é de 266 dias, mais ou menos o mesmo tempo que o ciclo agrícola em Yucatán. Assim, o calendário pode estar ligado a dois importantes ciclos de fertilidade.

A roda externa do calendário sagrado tem 20 nomes de dias; a roda interna tem 13 números de dias.



O calendário solar:
18 meses
de 20
as cada.

DEUSES MAIAS

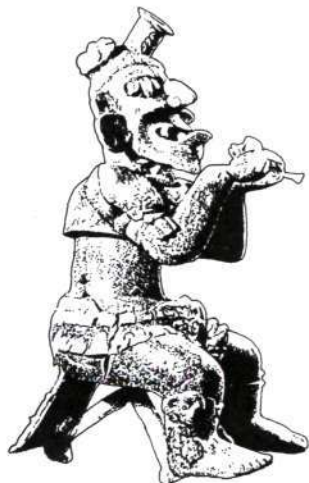
As três camadas do cosmo

O PANTEÃO MAIA

Nada menos que 166 deidades maias são citadas no documento do século XVIII conhecido como “Ritual dos Bacabs”, e mais de trinta podem ser reconhecidas nos códices maias sobreviventes do período pré-colombiano. Nossa imagem do panteão maia é bem mais clara, porém, pois há diferenças entre os nomes, signos e atributos de cada uma dessas deidades nos períodos clássico, pós-clássico e colonial da cultura maia. Esta página (à direita) do *Codex Tro-Cortesianus* mostra diversos deuses e dignitários.



Itzamna, senhor do céu e deus supremo do panteão maia, era mostrado como um velho sem dentes, de nariz adunco. Também era representado como uma serpente celeste gigantesca.



O panteão maia torna-se extraordinariamente complexo devido às muitas formas e títulos que cada deidade podia adotar. Cada deus era associado pela cor aos quatro pontos cardeais, muitos tinham um parceiro do sexo oposto e alguns também possuíam manifestações no mundo subterrâneo. O universo que eles habitavam era concebido em três níveis — um mundo subterrâneo em nove camadas (Xibalba), um mundo mediano habitado pelos humanos e um mundo celestial superior, sustentado por quatro deuses poderosos, os Bacabs. Ligando esses três níveis havia o *axis mundi* — uma grande árvore *Ceiba* (paineira), ao longo da qual podiam transitar as almas dos mortos, assim como os deuses.

Os maias, como muitas civilizações meso-americanas, acreditavam que o mundo natural era imbuído de essência espiritual. Os deuses ou espíritos se manifestariam nas montanhas, nos rios e no céu, e também podiam se incorporar como sangue, milho e o preferido lírio aquático — ninféia. A maioria das deidades, porém, era mais identificável em sua forma antropomórfica ou zoomórfica. O principal deus do panteão maia era Itzamna (“Casa do Lagarto”). Concebido como supremo criador, Itzamna era o patrono da escrita e do aprendizado, e é em geral representado como um velho de nariz proeminente. Sua consorte era Ix Chel (“Senhora Arco-íris”), deusa da medicina, da tecelagem e do parto; ela também pode ter sido a deusa da lua. O deus do sol, Ahau Kin, podia aparecer nos aspectos jovem ou velho, e entre o pôr-do-sol e a aurora ele viajava pelo mundo subterrâneo como o Deus Jaguar. Outros habitantes sobrenaturais do mundo subterrâneo incluíam o Deus L, em geral visto com um cocar elaborado da Ave Muan e sentado num trono de jaguar, e o Deus N ou Pauhtun, muitas vezes associado à casca de tartaruga. Também eram importantes Gucumatz ou Kukulcan, o equivalente maia de Quetzalcoatl; a serpente emplumada (ver pp. 240-1); uma deidade do milho, Ah Mun; e o Deus K, que usava um espelho fumegante na testa. Os quatro deuses da chuva benevolentes, os Chacs, anunciavam sua presença pelo trovão e o raio.

Os maias acreditavam numa série de mundos anteriores à criação do universo atual. Houve extensos debates entre os deuses sobre o material apropriado para a carne humana. As primeiras pessoas foram feitas de terra, mas foram destruídas porque não tinham mente. A raça seguinte foi de madeira, e esta também foi destruída (por uma enchente ou devorada por demônios), desta vez porque não tinha alma e foi ingrata para com seus criadores.

A última raça, os ancestrais dos maias, foi feita de milho branco e amarelo misturados. Como esse povo do milho tinha a compreensão divina, os deuses decidiram “cortar seus olhos”: isso garantiu que eles sentissem necessidade de se reproduzir.

Há um mito maia que fala da corte do Sol à Lua. O Sol se apaixona por uma tecelã, que ele tenta impressionar carregando um cervo perto de sua cabana todos os dias. O avô dela tenta sabotar a relação, então o Sol transforma-se em um colibri que voa entre as flores de tabaco no jardim da jovem. Pedindo a seu avô que atire no pássaro, ela faz o Sol voltar à forma humana; ela mesma torna-se a Lua e os dois desaparecem juntos.

Enquanto fogem numa canoa, o deus da chuva atira um raio contra os amantes. O Sol se transforma numa tartaruga, a Lua num caranguejo, mas a Lua morre apesar da transformação. Ajudado por libélulas, o Sol recolhe os restos dela em treze troncos ocos. Treze dias depois, doze troncos estão abertos, libertando cobras venenosas e insetos que estão no mundo desde então. No décimo terceiro tronco está a Lua. Um cervo pisa no tronco e cria uma vagina com seu casco. O Sol faz amor com sua esposa – o primeiro ato sexual.

Em uma tradição, o Sol e a Lua são transferidos da terra para o céu em consequência da sensualidade da Lua. O luar é mais opaco que a luz do Sol porque este cegou um olho da Lua em punição por sua infidelidade.



Na escultura maia, o deus do milho Ah Mum é em geral representado com uma espiga de milho brotando da cabeça.

Os Gêmeos Hérois e o jogo de bola

A narrativa mítica dos Gêmeos Heróis foi preservada no Popol Vuh – o livro sagrado dos maias quichês.

Incomodando os senhores do mundo subterrâneo por jogar bola constantemente, os gêmeos Hunahpu e Xbalanque foram convidados a jogar contra os deuses, em seu próprio reino infernal. Por magia eles passaram em segurança pela Casa da Facas e acenderam fogos para sobreviver à Casa do Frio. Na Casa dos Jaguares eles domaram os animais alimentando-os com ossos, e depois sobreviveram à Casa do Fogo. Na Casa dos Morcegos, Hunahpu foi decapitado por uma das criaturas. Encantando os animais, Xbalanque venceu uma tartaruga a fingir que era a cabeça de seu irmão. Os meninos fingiram jogar bola com os deuses, com a cabeça de Hunahpu suspensa sobre a quadra.



Os “gêmeos com faixa na cabeça” podem ter sido uma manifestação anterior dos Gêmeos Heróis.

Os deuses atiraram a bola contra a cabeça, mas ela balançou, e nisso um coelho correu de sua toca, distraíndo os deuses e permitindo que Xbalanque trocasse a tartaruga pela verdadeira cabeça. Finalmente os gêmeos enganaram os deuses demonstrando sua habilidade em cortar a si mesmos e reparar-se. Quando os deuses pediram que esse truque fosse realizado neles também, os meninos os desmembraram e os deixaram em pedaços. Essa foi a vitória final dos Gêmeos Heróis. Eles renasceram como o sol e a lua. O mito refletia a crença de que, ao morrer, um governante maia deveria ser preparado para enfrentar e superar os deuses, e renascer como um corpo celeste.

Cenas de sacrifício humano decoram a quadra de jogo em Chichên Itzá, em que os jogadores vitoriosos decapitam os perdedores.

AMÉRICA DO SUL



A cidade inca de Machupicchu, em localização espetacular nos Andes, é uma das realizações arquitetônicas pré-colombianas mais impressionantes – e uma das mais preservadas, pois nunca foi encontrada pelos espanhóis.

A civilização na América do Sul pré-colombiana foi essencialmente um fenômeno andino. Enquanto diversas culturas antigas floresceram ao longo da cordilheira, foi nos Andes centrais do Peru, na costa adjacente e no norte da Bolívia que elas se concentraram. Em contraste, as sociedades tribais ameríndias ocuparam todo o continente, dos planaltos à Amazônia e aos pontos mais meridionais da Terra do Fogo. Para os povos pré-históricos e outros mais recentes, o meio ambiente era o ponto focal da crença espiritual: diversos mitos referem-se a deuses que criaram a paisagem intensamente acidentada dos Andes e seres espirituais que habitavam ou personificavam montanhas, ou traziam a chuva e controlavam a fertilidade.

A concentração de antigas civilizações nos Andes centrais deveu-se em parte à geografia: uma área relativamente pequena abrange as paisagens contrastantes do litoral do Pacífico, dos altos An-

des e da floresta amazônica tropical, o que levou à especialização econômica e a contatos comerciais. Desde tempos remotos os mitos e as crenças das sociedades amazônicas influenciaram seus vizinhos dos planaltos, mais avançados tecnologicamente. Essa influência manifestou-se basicamente na arte das civilizações pré-incaicas, em que os animais da floresta tropical e seres antropomórficos são um tema recorrente.

Apesar de suas diferenças, as civilizações andinas compartilharam muitas características, como o culto aos ancestrais, a crença em uma paisagem animada e o uso sofisticado de ouro, prata e tecidos – os quais tinham profundo significado religioso. Embora nenhuma cultura sul-americana tenha desenvolvido um sistema de escrita, a riqueza da informação etnográfica sobre povos ameríndios recentes e a documentação histórica sobre a cultura inca oferecem abundante evidência sobre os mitos.

O IMPÉRIO INCA

Na época da conquista espanhola em 1532, os incas dominavam um império que se estendia pelos Andes e pela costa do Pacífico desde a fronteira norte do atual Equador até o centro do Chile, ao sul. Cuzco foi estabelecida como capital inca no século XII. O imperador governava seus súditos através de uma burocracia aristocrática, que exigia trabalhos braçais da população. O vasto sistema de estradas que cortavam o império (usadas somente para fins militares e governamentais) facilitou o processo de conquista pelos espanhóis. Apesar do poder da religião estatal, as crenças dos povos subjugados eram toleradas. Os descendentes modernos dos incas são os povos andinos que falam quíchua, os quais formam quase a metade da população do Peru; eles praticam o catolicismo misturado a uma crença em vários deuses e espíritos nativos.

CUZCO

A grande cidade de Cuzco, no sul dos Andes peruanos, dominava a civilização imperial dos incas. Lá, o imperador Pachacuti construiu o grande templo de Coricancha, o centro do culto estatal ao deus do sol, Inti. Projetada (segundo alguns relatos) na forma de um grande puma, Cuzco era o centro físico e cosmológico do império inca de Tawantinsuyu – a “terra dos quatro quadrantes” – e o foco da atividade política e religiosa. De uma praça cerimonial ladeada pelos palácios de antigos imperadores saíam quatro grandes estradas, uma para cada canto do império. Segundo uma antiga tradição andina, a cidade e suas linhagens reais se dividiam em duas metades: a Cuzco superior ou hanan e a Cuzco inferior ou hutin.

CRENÇAS DOS POVOS DA FLORESTA

As culturas tribais da América do Sul formam um complexo mosaico de crenças e sistemas sociais, expressos em centenas de línguas. A vida na floresta tropical depende muito de várias medidas e precauções mágicas. Por exemplo, ao perfurar os lábios ou as orelhas e pintar o corpo, seriam capazes de preservar a saúde e a fertilidade. Um graveto perfurando o septo nasal afastaria as doenças. Os xamãs e a população comum das tribos usam várias drogas em práticas rituais, embora em algumas culturas as alucinógenas sejam reservadas para uso xamanístico. Quase todas as tribos reconhecem um deus criador, que depois de criar o cosmo e a humanidade não se interessou muito por cuidar das questões mundanas. As instituições sociais, técnicas agrícolas e assuntos semelhantes foram dados por um ou mais heróis culturais (às vezes o sol e a lua, representados como irmãos).



LEGENDA DO MAPA

- Centro de cultura chavin
- ◆ Centro de cultura mochica
- ▲ Centro de cultura nazca
- Centro de cultura tiwanaku
- Centro de cultura chimu
- Centro de cultura inca
- Fronteira do Império Inca c. 1500
- Região da Floresta Amazônica
- Cordilheira dos Andes
- País atual: BOLÍVIA

TABELA CRONOLÓGICA: CIVILIZAÇÕES SUL-AMERICANAS

Povo	Civilização floresceu	Principal centro
Chavin	c. 800-200 a.C.	Chavin de Huantar
Mochica	c. 1-750 d.C.	Moche
Nazca	c. 1-650	Cahuachi
Tiwanaku	c. 200-1000	Tiwanaku
Chimu	c. 1000-1475	Chan Chan
Inca	1438-1532	Cuzco

RELIGIÕES ANTIGAS

Espíritos, sacrifício e jornadas sagradas



ARTE E MITO CHAVÍN

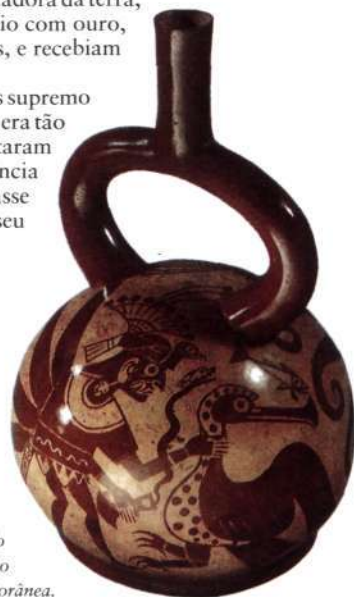
A influência dos mitos e do simbolismo amazônicos na arte chavín se demonstra no repertório de criaturas naturalistas e antropomórficas da floresta, como a onça e o jacaré. Acima, a onça ou jaguar do Velho Templo apresenta os típicos “lábios grossos”.

Desde tempos muito antigos as civilizações sul-americanas apresentaram características comuns em sua visão religiosa geral e suas crenças míticas. Atribuía-se significado sobrenatural às plantas, animais, rios e montanhas. Embora houvesse diferenças locais e regionais (como a antiga importância dos rituais de fogo em certas culturas), a adoração de uma deidade criadora suprema, a reverência aos ancestrais e governantes semidivinos, o sacrifício humano (notadamente a caça de cabeças) e a peregrinação sagrada eram universais.

Essas antigas civilizações expressavam suas crenças religiosas e míticas em tecidos, ouro, prata, cerâmica e pedra. Uma das culturas mais influentes nesse sentido foi a que se baseou em Chavín de Huantar nos Andes (800-200 a.C.). Ali, seres míticos com grandes dentes dominavam o sofisticado estilo artístico *chavín*, principalmente em imagens assustadoras como o “Deus Sorridente” e o “Deus do Cajado”. As figuras sobrenaturais representadas nos artefatos chavín tiveram um efeito duradouro sobre muitas civilizações, e podem ser consideradas os protótipos de seres míticos posteriores como Ai apaec — a deidade com presas da cultura — mochica da árida costa norte do Peru, e o “Deus que Chora”, esculpido em um bloco sólido de lava no Portal do Sol no centro cerimonial de Tiwanaku (ver p. 254). Datado de c. 500 d.C., Tiwanaku estava em ruínas na época dos incas. No entanto, os mitos e as culturas das várias tribos que caíram sob o domínio do império inca foram assimilados às crenças incas, e o Deus que Chora é em geral comparado a Viracocha, o Criador, que se tornou central na mitologia inca (ver quadro, p. 257).

Jornadas sagradas às montanhas, nascentes e santuários em forma de pirâmide tiveram clara importância em tempos pré-históricos, e continuam tendo hoje. O mais famoso lugar de antiga peregrinação era o santuário de Pachacamac, na costa central do Peru. Ali, os sacerdotes conduziam a adoração de uma deidade criadora da terra, cujos devotos enriqueciam o santuário com ouro, faziam sacrifícios humanos e animais, e recebiam em troca previsões oraculares.

Pachacamac era considerado o deus supremo pelos povos litorâneos e sua influência era tão grande que, quando os incas conquistaram a região, reconheceram sua importância permitindo que seu santuário continuasse funcionando ao lado de um templo a seu deus do sol, Inti.



Um pote da cultura mochica do Peru mostra uma deidade com presas que enfrenta um demônio marinho — possivelmente um reconhecimento à importância dos animais do oceano Pacífico na vida cotidiana, assim como nas crenças sobrenaturais dessa civilização litorânea.

MITOS DOS ANDES

Os incas e seus antecessores

Dominada por picos montanhosos cobertos de neve, vulcões, rios velozes e pastagens na *puna* elevada, a cordilheira andina foi o lar de diversas culturas pré-colombianas. Essa paisagem dramática era imbuída de poder espiritual: os altos picos eram considerados a moradia de deidades e espíritos, e dava-se importância mítica aos rios, lagos, cavernas e à chuva. Essa tradição sobrevive ainda hoje: os picos proeminentes como o Ausangate são venerados como Apu, ou “Senhor”, e considera-se que exerçam uma influência sobre a fertilidade dos animais e das plantações. Na maior parte dos Andes, peregrinações sagradas às montanhas elevadas continuam sendo uma característica central da religião tradicional, remontando aos tempos pré-colombianos. Esse aspecto da visão de mundo andina também é associado ao conceito de *huacas*, lugares sagrados espalhados pela natureza, onde no tempo dos incas e mesmo antes faziam-se oferendas às deidades locais (ver p. 257, margem).

As antigas sociedades andinas acreditavam em uma variedade de mitos de origem. O advento dos incas, porém, levou a realinhamentos políticos e religiosos que se refletiram na reformulação dos mitos locais para adequar-se à nova ideologia imperialista inca, em que predominava o papel da deidade criadora Viracocha.

Para os incas, assim como para seus antecessores, o lugar das origens míticas ficava a sudeste de Cuzco, nas proximidades do lago Titicaca.

O mito da origem dos incas

Os ancestrais míticos dos incas surgiram de três cavernas em Pacariqtambo (“o lugar de origem”), perto de Cuzco. Eram três irmãos e três irmãs vestindo mantas e camisas de fina lã e carregando diversos vasos de ouro.

Um dos irmãos, Ayar Cachi, atraiu a ira dos demais ao realizar atos de força, atirando pedras para moldar a paisagem. Enciumados dessa proeza, seus irmãos o levaram de volta para Pacariqtambo para recuperar um cálice de ouro e a lhama sagrada, e então escalaram a caverna atrás dele. No entanto, Ayar Cachi escapou e apareceu para seus irmãos dizendo que a partir dali deveriam usar brincos de ouro como sinal de sua posição real, e que eles o encontrariam residindo no cume de uma montanha chamada Huanacauri. Seus irmãos e irmãs rumaram para a montanha, onde Ayar Cachi reapareceu mas se transformou em pedra, juntamente com outro irmão. O terceiro irmão, que se chamava Manco Capac, seguiu para descobrir a cidade de Cuzco (em algumas versões com a ajuda de um cajado de ouro), no local onde foi construído mais tarde o Templo do Sol, Coricancha. As várias formas desse mito se fundem ao estabelecer as prerrogativas da dinastia governante inca, como o casamento do imperador com a irmã, as vestimentas da nobreza e a origem dos santuários e peregrinações às montanhas sagradas.



Uma ilustração espanhola de c. 1560 (parte de um brasão imaginário) mostra as três cavernas de Pacariqtambo, das quais surgiram os ancestrais dos incas.



O PORTAL DO SOL

Na grande cidade pré-incaica de Tiwanaku, situada na margem sul do lago Titicaca, fica o "Portal do Sol" monolítico, no qual foi entalhada uma elaborada figura antropomórfica com "olhos que choram" (ver detalhe acima). Essa figura usa um cocar de raios solares, segura dois cetos com cabeça de condor e é cercada por figuras aladas menores que também seguram cetos. A importância de Tiwanaku no mito da criação inca sugere que a figura poderia representar uma versão anterior de Viracocha, o criador.

Aqui, segundo uma versão, Viracocha primeiro criou um mundo de escudo, povoado por uma raça de gigantes que ele havia moldado em pedra. No entanto, essas primeiras pessoas desobedeceram a seu criador e foram punidas, sendo transformadas novamente em pedra em lugares como Tiwanaku e Pukara, ou sendo engolfadas por uma grande inundação enviada por Viracocha. Os únicos sobreviventes, um homem e uma mulher, foram magicamente transportados para a morada do deus em Tiwanaku. Em sua segunda tentativa, Viracocha criou seres humanos a partir da argila, pintando neles roupas que distinguiam cada nação e dando-lhes hábitos, línguas e canções diferentes, além de sementes com as quais puderam cultivar.

Depois de soprar a vida em suas criações, Viracocha lhes ordenou que descessem à terra e surgissem das cavernas, lagos e montanhas; eles o fizeram, e cada nação fundou santuários em honra ao deus nos lugares onde elas retornaram. Para trazer luz ao mundo, Viracocha ordenou que o sol, a lua e as estrelas surgissem da Ilha do Sol no lago Titicaca, de onde eles subiram aos céus. Quando o sol subia para o céu, Viracocha chamou os incas e seu líder, Manco Capac, profetizando que eles seriam senhores e conquistadores de muitas nações. Ele deu a Manco Capac um cocar e um machado de batalha como insígnia e arma da realeza. Esse novo rei então levou seus irmãos e irmãs para a terra, onde emergiram da caverna de Pacariqtambo (ver p. 253). Esse mito central da criação não apenas representa uma reformulação inca das antigas crenças andinas como também, provavelmente, preserva a influência cristã. Histórias de uma grande inundação, os primeiros homem e mulher, a descrição de Viracocha como um homem branco e as jornadas realizadas por ele como figura heróica sugerem os ensinamentos de sacerdotes católicos na tentativa de suprimir o paganismo nativo.

Segundo um mito contemporâneo da comunidade Q'ero, próxima de Cuzco, houve um tempo antes da existência do sol em que o mundo era povoado por poderosos homens primitivos. Roal, a deidade criadora, ofereceu a esses homens seu próprio poder, mas eles responderam que não precisavam dele. Para puni-los, Roal criou o sol. Eles ficaram cegos e seus corpos secaram, mas eles não morreram, e às vezes ainda surgem de esconderijos ao pôr-do-sol e na lua nova. Os Apus (espíritos da montanha) criaram então um homem e uma mulher, Inkari e Collari. Inkari recebeu um cajado de ouro e foi instruído a fundar uma cidade no lugar onde o cajado, quando atirado, caísse na vertical. Na primeira vez em que ele o atirou, o cajado caiu errado. Na segunda vez caiu inclinado, e ali Inkari construiu a cidade de Q'ero. Apus, furioso com sua desobediência, ressuscitou os homens primitivos, que rolaram blocos de pedra contra Inkari, tentando matá-lo. Ele fugiu para a região do Titicaca por algum tempo. Ao voltar, atirou o cajado de novo: caiu em ângulo reto, e no local ele fundou a cidade de Cuzco. Inkari então mandou seu filho mais velho estabelecer uma população em Q'ero, e o resto de seus descendentes tornaram-se os primeiros incas. Com Collari, Inkari viajou por toda a terra distribuindo seu conhecimento às pessoas, e finalmente desapareceu na selva.

El Dorado



O imaginário cerimonial da lenda de El Dorado é captado neste artefato em ouro da tribo muisca da região do lago Guatavita. Essencialmente uma oferenda votiva, ou tunjo, ele mostra um chefe ou xamã numa balsa de ouro, auxiliado por várias figuras menores que seguram recipientes, chocalhos e máscaras.

elaborados trajes de ouro. A própria balsa era ricamente adornada, e de quatro bra-seiros erguia-se a fumaça de incenso sagrado. Conforme eles navegavam, o ar reverberava com o som de flautas, trombetas e cantos da praia. Quando chegavam ao centro do lago, os sons paravam e o novo chefe e seus companheiros atiravam sua pilha de ouro ao lago. Então voltavam para a margem, onde o novo governante era recebido cerimonialmente.

Essa cerimônia causou uma forte impressão nos europeus que a ela assistiram. “Ele se movia todo coberto de pó de ouro, tão casualmente quanto se fosse sal”, escreveu Gonzalo Fernández de Oviedo em meados do século XVI. Uma gravura de 1599 mostra dois homens preparando um novo chefe muisca para a reluzente ascensão ao cargo. Um indivíduo espalha resina no corpo do chefe, enquanto o segundo sopra pó de ouro sobre ele através de um tubo. A influência européia é claramente visível nessa representação, pois o artista (Theodor de Bry) nunca visitou as Américas e inspirou-se em relatos de terceiros. No entanto, a imagem é um símbolo potente do poder exercido pelo mito e ritual ameríndios sobre a imaginação européia, e do fascínio que o ouro sempre exerceu.

Uma das facetas duradouras da mitologia sul-americana é a lenda do El Dorado — nome que traz imagens fantásticas às mentes ocidentais, mas que significa simplesmente “O Homem Dourado”. O ouro era um veículo sagrado para muitas civilizações pré-colombianas, como os mochica, os chimu e os mais famosos, os incas, devido em parte a seu brilho quase incorruptível, assim como a suas associações rituais e mitológicas com o sol, o mundo espiritual e a fertilidade. Tesouros de ouro e prata do Peru incaico acenderam a imaginação e a cobiça dos conquistadores espanhóis. Gonzalo Pizarro, irmão do conquistador do Peru, fez uma expedição com Francisco de Orellana para encontrar a terra do rei cujas riquezas eram tão vastas que todos os dias ele era untado com resinas preciosas para fixar o pó de ouro que ornamentava seu corpo. Na verdade, porém, a lenda de El Dorado teve origem no norte do Peru, entre os domínios da Colômbia, onde foram identificados vários estilos de trabalho em ouro. Sobre essas antigas sociedades colombianas, o espanhol Juan de Castellanos comentou em 1589 que o ouro era a substância que dava aos habitantes o sopro de vida, e pela qual eles viviam e morriam.

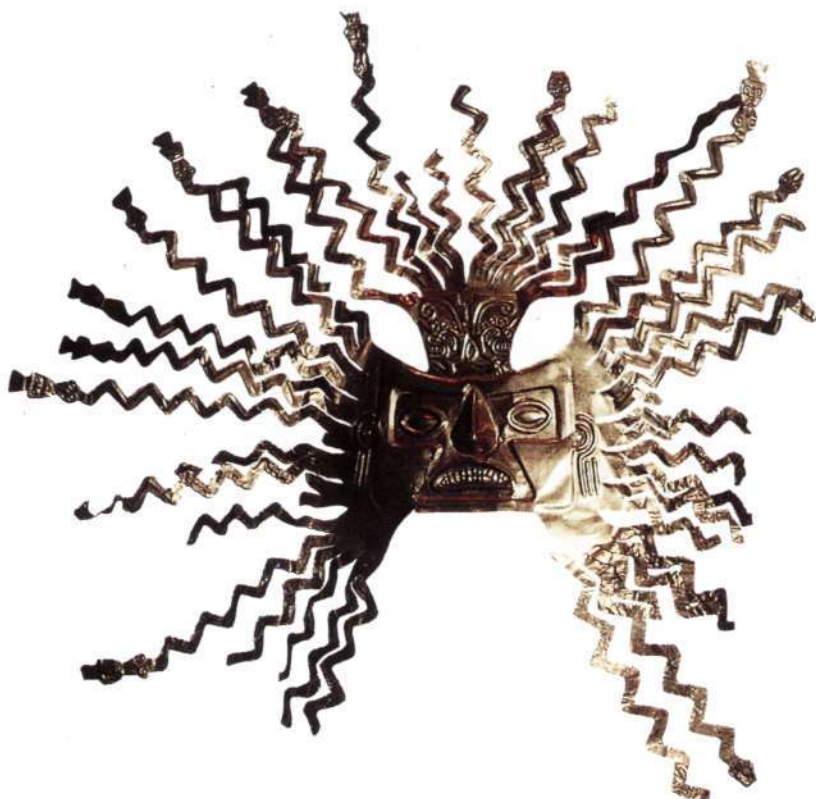
A lenda de El Dorado foi baseada na realidade histórica, derivada de ritos ameríndios que ocorriam originalmente no lago Guatavita, no planalto colombiano. Lá se realizava uma cerimônia para marcar a ascensão ao poder de um novo governante que, depois de um período de reclusão numa caverna, fazia uma peregrinação ao lago para realizar oferendas à deidade principal. Ao chegar à margem do lago, o futuro governante era despido de seus trajes e seu corpo era coberto de uma resina pegajosa, à qual se aplicava uma fina camada de pó de ouro. Assim preparado, ele navegava pelo lago acompanhado de seus atendentes (os quatro principais subchefes), vestidos em



Modelada no clássico estilo “Quimbaya”, esta imagem de ouro de uma pessoa sentada provavelmente serviu como recipiente de calcário para um chefe ou xamã, que usaria um utensílio para retirar o calcário e aplicá-lo à boca, onde ele atiraria a coca sagrada, provocando o transe, em ocasiões importantes.

O PANTEÃO

Viracocha, Inti, Mama Kilya e Ilyap'a



Uma máscara do sol pré-colombiana. Os incas e seus antecessores tinham grande veneração pela deidade do sol. Os eclipses solares eram considerados uma consequência da ira do deus.

VIRGENS DO SOL

Um lugar especial na religião inca era reservado às Acllas, ou “mulheres escolhidas”, às vezes mencionadas como “Virgens do Sol”. Supervisionadas por mulheres mais velhas chamadas Mama Cunas, essas jovens incas serviam ao culto de Inti e cuidavam da família real. Encerradas em conventos (chamados Acllahuasi) desde os oito anos, elas preparavam roupas, alimentos e cerveja de milho para ocasiões de Estado e protegiam o fogo sagrado para Inti Raymi — o festival do sol realizado no solstício de junho. As Acllas também eram concubinas do imperador e, às vezes, de dignitários estrangeiros com quem ele desejasse solidificar alianças políticas.

A religião inca era dominada por uma série de poderosos deuses do céu, dos quais o mais importante, embora um tanto remoto, era Viracocha (ver quadro na p. oposta). Mais ativas na vida cotidiana eram as três deidades principais — Inti, o deus do sol; Mama Kilya, a deusa da lua; e Ilyap'a, o deus do trovão e do clima. Essas deidades e outras desempenhavam seu papel mitológico em uma paisagem tipicamente ameríndia, imbuída de poder sobrenatural e essência sagrada.

Concebido como um ancestral divino da família real inca, Inti era uma deidade unicamente inca e foco de culto em muitos rituais de Estado: na ideologia inca, o imperador era considerado “o filho do sol”. O próprio Inti era em geral representado como um grande disco dourado cercado por raios de sol e com um rosto humano. A reverência por essa deidade se concentrava no grande Templo do Sol ou Coricancha, em Cuzco, onde a brilhante imagem solar de Inti era ladeada por múmias elaboradamente vestidas dos imperadores mortos e cercada de paredes cobertas com folhas de ouro sagrado — o “suor do sol”. A ligação mitológica entre o ouro e a ideologia inca era particularmente visível no templo-jardim de Coricancha, onde artesãos fundiram representações em ouro e prata de todas as formas de vida conhecidas, da borboleta à lhama.

Apesar da predominância da adoração ao sol como religião oficial, Inti não era a única grande deidade reverenciada no complexo do templo de Coricancha. Também era importante Ilyap'a, um deus a quem se dirigiam orações pela chuva fertilizante. No pensamento incaico, Ilyap'a tirava água dos céus, em especial da Via Láctea, considerada um rio celestial que percorria o céu noturno (ver pp. 258-9). A chuva era guardada em um jarro de propriedade da irmã de Ilyap'a, e só era liberada quando Ilyap'a quebrava o pote com um golpe em forma de relâmpago. O trovão era o ruído de seu estilingue, e o raio, o brilho de sua roupa quando ele se movia.

Mama Kilya, a deusa da lua, consorte e irmã de Inti, era amplamente adorada como mãe da raça inca. Ela era responsável por marcar a passagem do tempo e assim regulava as festas religiosas do calendário ritual inca. Estes acreditavam que durante um eclipse lunar uma grande serpente ou um leão da montanha tentavam comer a imagem celestial de Mama Kilya, e por isso eles assustavam a criatura fazendo o maior barulho possível. A imagem de Mama Kilya em Coricancha era ladeada por múmias de rainhas incas (*coyas*) e o próprio santuário era coberto de prata, cor da lua no céu noturno.

Vários deuses menores também aparecem com destaque no pensamento religioso inca. Entre estes estava Cuichu, o arco-íris, e um grupo de seres sobrenaturais femininos – sendo os mais conhecidos Pacha Mama, a mãe terra, e Mama Coca, a mãe do mar.



Um desenho do início do século XVII mostra incas oferecendo uma criança em sacrifício à múmia de um ancestral. O texto identifica a caverna da montanha como um dos huacas, ou lugares sagrados (ver abaixo).

Viracocha, o criador supremo

Viracocha era a deidade criadora onipresente mas incompreensível, que animava o universo dando a vida aos seres humanos, animais, plantas e deuses menores. Um ser sobrenatural um tanto distante, ele delegava os assuntos da vida cotidiana a deidades mais ativas como Inti e Ilyap'a. Era representado no santuário de Cuzco, onde os conquistadores espanhóis o observaram pela primeira vez, como uma estátua de ouro da altura aproximada de um menino de dez anos, mostrando um homem branco barbado vestindo uma longa túnica.

Para os incas, essa deidade imanente não tinha nome, mas era mencionada por meio de diversos títulos reveladores de sua posição primordial. Ilya-Tiqsi Wiraqoca Pacayacaciq (“Antiga Fundação, Senhor, Instrutor do Mundo”) era o mais comum, em geral traduzido para o espanhol como Viracocha. Fonte máxima de poder divino, Viracocha também era concebido como um herói cultural que, depois de criar o mundo (ver pp. 253-4), viajou por seus domínios ensinando as pessoas a viver e moldando a paisagem. Mitos sobre suas jornadas mágicas contam que, ao chegar a Manta, no Equador, ele decidiu atravessar o oceano Pacífico, numa balsa ou caminhando sobre sua capa (esta última versão pode ter influência cristã). Quando os espanhóis chegaram por mar e descobriram o Peru em 1532, foram considerados os emissários da deidade criadora que retornavam, e descritos como viracochas — termo respeitoso ainda usado pelos falantes de quíchua.

Nos sacrifícios mais importantes, que acompanhavam somente ocasiões solenes como a coroação de um imperador, seres humanos eram oferecidos a Viracocha e outras deidades. Sacrifícios de crianças, chamados *capacochas*, eram apreciados em especial, e antes deles os sacerdotes incas recitavam uma oração a Viracocha. Outros foram encontrados, preservados pela neve, nos picos e vulcões mais altos dos Andes, a morada mítica de deuses e espíritos.

HUACAS: OS LUGARES SAGRADOS

No pensamento religioso inca, *huacas* eram características da paisagem andina dotadas de significado mítico e poder sobrenatural. Esses lugares carregados de espíritos eram em geral pedras e nascentes, mas também podiam ser montanhas, cavernas ou as tumbas de ancestrais. De especial importância eram os *apachetas* — pilhas de pedras localizadas em passos no topo de montanhas ou em encruzilhadas. Ali os viajantes faziam oferendas de coca, pilhas de roupas ou uma pedra a mais às deidades locais antes de seguir viagem. A relação entre os *huacas* e o mito é mostrada na lenda das pedras que se transformaram brevemente em homens para ajudar o imperador inca Pachacuti a derrotar seus inimigos.

OS CÉUS SAGRADOS

Constelações de animais e linhas sagradas



O “Ponto de Amarrar o Sol”, ou *intihuatana*, em Machupicchu. Os sacerdotes simbolicamente amarravam o sol ao pilar com uma corda mística para evitar seu desaparecimento.

O CALENDÁRIO INCA

Como outras civilizações antigas, os incas criaram seu calendário e o usavam como instrumento religioso e político, que extraía sua sacralidade da tradição mítica. Relacionado ao primeiro aparecimento das Plêiades antes do nascer do sol, o calendário sideral lunar começava na noite de 8-9 de junho e terminava na noite de 3-4 de maio. No mês de *ayrihua* (abril), realizavam-se cerimônias em honra das insígnias reais, e um lhama branco, vestido numa camisa vermelha, era ensinado a comer coca e beber *chicha* (cerveja de milho), simbolizando assim o primeiro lhama que apareceu na terra depois da grande inundação.

O poder sagrado dos fenômenos celestes na visão de mundo inca se manifestava em uma rica tapeçaria de crenças que correlacionavam os eventos terrenos aos do céu noturno. À maneira tipicamente ameríndia, os fenômenos astronômicos eram imbuídos de significado místico e espiritual. Em parte, isso se reflete na natureza celestial de deidades importantes como Inti (o deus do sol), Mama Kilya (a deusa da lua) e Ilyap'a (a deidade do trovão e do clima). No entanto, a Via Láctea também era importante, e as próprias estrelas eram consideradas deidades menores e padroeiras de certas atividades mundanas.

Especialmente importantes nesse sentido eram as Plêiades (ou Sete Irmãos, da constelação de Touro), conhecidas como Colica (“o celeiro”) e consideradas as guardiãs celestes das sementes e da agricultura. As Plêiades também eram notáveis para prognosticar a fertilidade agrícola e o acasalamento animal. O grupo de estrelas conhecido como Orqo-Cilay (“o lhama colorido”) era considerado protetor dos rebanhos reais de lhamas, e Chaska-Qoylor (“a estrela felpuda”) era identificada com Vênus como a estrela matutina.

Embora longe de serem astrônomos no sentido moderno, os incas fizeram observações precisas de eventos celestes como o nascer e o pôr do sol e os relacionaram às fases e aos movimentos da lua. Os sacerdotes-astrônomos incas observavam os movimentos do sol para calcular as datas das duas principais celebrações rituais realizadas em Cuzco – os solstícios de dezembro e junho. O período do solstício de dezembro incluía o grande festival de

Capac Raymi, a festa real, concentrada nos ritos de iniciação dos meninos da linhagem real. Nessa época importante, o sol era observado no ocaso de Coricancha (templo do sol) em Cuzco.

Mito, religião, astronomia, arquitetura e o sistema único de *ceques* (ver margem à direita) se entrelaçavam no sistema da crença inca. Por exemplo, os incas observavam o ocaso em 26 de abril do mesmo local que usavam para observar o declínio das Plêiades por volta de 15 de abril – isto é, um lugar na praça central de Cuzco chamado Ushnuo. O pôr-do-sol era visto entre duas colunas erguidas numa montanha próxima a oeste da cidade, e essas colunas eram consideradas um *huaca* sagrado, situado numa *ceque* ao longo da qual (além do horizonte) havia uma nascente sagrada chamada Catachillay – um nome alternativo das Plêiades.

Possivelmente, a característica mais distintiva da astronomia inca se refere à Via Láctea e às constelações adjacentes de “nuvens escuras”, formadas por trechos opacos de poeira interestelar (ver quadro abaixo). Essas constelações incluem Yacana (o lhama) e Yutu-yutu (o Tinamou, uma ave semelhante à perdiz). Seguindo o mito, quando o lhama celestial desaparece à meia-noite, acredita-se que esteja bebendo água da terra e assim evitando enchentes. Os lhamas estavam entre os animais preferidos para sacrifícios, e eram oferecidos no topo de montanhas na lua nova. Os lhamas pretos eram privados de comida em outubro para que chorassem e assim pedissem chuvas às deidades.

LINHAS SAGRADAS

O conceito de *ceques* — “linhas” retas que se irradiavam de Coricancha — é único no mito, na astronomia e na religião incas. Cada linha era concebida como tendo *huacas* sagrados distribuídos em seu comprimento; havia cerca de 41 *ceques* organizando 328 *huacas* nos arredores de Cuzco. Em 1551 o cronista espanhol Juan de Betanzos descreveu o sexto *huaca* situado na sexta *ceque* de Antisuyu como “a casa do puma”, onde se faziam sacrifícios de crianças à múmia da esposa do imperador inca Yupanqui.

O céu sobre Misminay

Na aldeia andina de Misminay, de língua quíchua, a cerca de 25 km de Cuzco, as constelações de animais e a Via Láctea ainda hoje exercem uma profunda influência no pensamento mitológico e cosmológico.

Em Misminay, o rio Vilcanota é considerado não apenas um reflexo terrestre da Via Láctea, ou Mayu, como também parte integral da reciclagem cósmica de água da terra para o céu, de onde ela volta a cair como chuva. Também vista como o eixo da esfera celeste, a Via Láctea se move num período de 24 horas, de modo que parece formar dois eixos cruzados que criam uma clara divisão do céu em quatro partes. Cada quadrante é chamado *suyu*. Juntos, eles formam uma grade celeste que permite aos habitantes de Misminay acompanhar e caracterizar os fenômenos astronômicos conforme percorrem o céu.

Essa divisão do céu em quatro não é um fenômeno isolado, mas, sim, integra-se ao mundo em geral, como contrapartida celeste da divisão em quatro partes da própria Misminay. A aldeia é dividida em quadrantes pela interseção de dois caminhos principais com os dois maiores canais de irrigação. Esses caminhos e canais se encontram em uma capela chamada Crucero (cruz), e o mesmo nome é dado ao ponto no céu onde os dois eixos celestes se cruzam.

Em 1571, o cronista espanhol Polo de Ondegardo escreveu que no pensamento inca todos os animais e aves tinham semelhantes no céu, e que essas semelhanças eram responsáveis pela procriação e o sustento de seus equivalentes na terra. Característico da astronomia de Misminay, e lembrando crenças incas anteriores, é a identificação das constelações de “nuvens escuras” como Lhama Adulto, Lhama Bebê, Raposa, Sapo, Tinamou e Serpente. Essas constelações são batizadas coletivamente de Pachatira, refletindo a associação com Pachamama, a mãe terra, e conceitos de fertilidade terrena. Assim, quando alfa e beta Centauro (“os olhos do lhama”) se erguem antes da alvorada, no final de novembro e dezembro, as lhamas da terra têm filhotes.

As constelações de “nuvens escuras” também são importantes por sua relação com a temporada de chuvas e com o clima em geral. A constelação da Serpente, por exemplo, é visível no céu durante a temporada de chuva, mas fica “embaixo da terra” (na verdade abaixo do horizonte) durante a temporada seca. No pensamento quíchua, isso corresponde ao aparente surgimento do arco-íris (considerados serpentes coloridas) do chão depois de uma chuvurada.

MUNDOS ESPIRITUAIS

O universo transformado



Uma dança cerimonial realizada por um dos povos tribais da região do rio Xingu, Brasil. Os povos da floresta tropical praticam complexos ritos de puberdade, fertilidade e fúnebres. Os ritos de iniciação masculinos podem ser dolorosos: por exemplo, nas Guianas, os meninos são submetidos a formigas venenosas e ferrões de abelhas. Em certas sociedades, as meninas têm todos os cabelos arrancados: seu renascimento simboliza a entrada na idade adulta.

As vastas extensões da bacia amazônica contêm uma extraordinária variedade de sociedades ameríndias, que, embora tecnologicamente simples, possuem sistemas sociais, econômicos, ritualísticos e míticos que revelam uma compreensão íntima do meio ambiente. Elas também demonstram grande sofisticação ao explicar sua humanidade e seu modo de vida. Embora compartilhem a dependência da caça, coleta de frutos, pesca e horticultura, essas culturas não têm um conjunto comum de deidades ou crenças. No entanto, seus mitos locais demonstram uma unidade e coerência subjacentes, em que os mitos pertencentes a um grupo parecem ser desenvolvimentos dos de outro grupo, assim ilustrando interesses comuns concebidos e tratados por meio de uma lógica comum.

Para a mentalidade ocidental, o universo ameríndio é um mundo “mágico”, definido em parte pelas ações caprichosas de espíritos poderosos mas ambivalentes, e em parte pelas atividades do xamã que intercede junto a eles em nome de sua sociedade (ver quadro na p. oposta). Nessa visão de mundo, em que pessoas se transformam em animais e vice-versa, os limites entre a humanidade e o reino animal, natureza e mundo sobrenatural são não apenas permeáveis, como podem ser constantemente reinterpretados.

Os mitos ameríndios pintam um universo de transformações, enquanto a vida social seria o resultado de uma mistura controlada entre categorias de seres mutuamente hostis e perigosos — homens e mulheres, familiares e

parentes por casamento, onças e seres humanos. Em tempos primordiais, a ordem mundial era invertida, e eram os homens que menstruavam e as onças possuíam o fogo e caçavam com arcos e flechas. Os mitos contam como esses primeiros relacionamentos foram revertidos e a atual ordem se estabeleceu. Para que a sociedade perdure, as regras de comportamento social e a prática de rituais ensinados pelos ancestrais míticos devem ser respeitadas para evitar a desordem e a catástrofe.

As casas cerimoniais dos povos da floresta tropical têm um esquema profundamente simbólico: muitas foram concebidas como microcosmo do universo social e cósmico das tribos. Por exemplo, as casas redondas dos yekuanas da Venezuela são limitações da estrutura primordial construída por uma encarnação do deus sol, Wanadi. Os detalhes arquitetônicos refletem características da esfera celestial e da geografia mítica. Assim, a coluna central da casa (encimada por uma escultura de um pica-pau de crista vermelha, a forma animal da encarnação de Wanadi) liga simbolicamente o mundo das almas perdidas com o centro da terra dos homens e a abóbada celeste; as duas vigas são orientadas no sentido norte-sul para espelhar o aparecimento da Via Láctea no céu noturno; e a entrada principal é voltada para leste, permitindo que o sol nascente equinocial ilumine a coluna central.

CAÇA DE CABEÇAS E CAPTURA DE ALMAS

Para algumas tribos ameríndias, a caça de cabeças era uma atividade carregada de significado sobrenatural e ritualístico. Entre os jivaros do Equador, onde a caça de cabeças perdurou até a década de 1960, o privilégio de cortar cabeças humanas se restringia a um grupo de guerreiros temíveis que haviam adquirido reputação como matadores. No pensamento jivaro, matar e caçar cabeças era algo intimamente associado à posse de dois tipos de almas, os Arutam e os Muisak. Enquanto os primeiros permitiam que seu possuidor participasse de uma expedição de caça de cabeças, o objetivo do segundo era vingar a morte de seu dono. No entanto, se a cabeça de um cadáver fosse encolhida, a alma do Muisak seria atraída para ela e não teria o poder de escapar.

Xamãs da América do Sul

Na visão de mundo das sociedades da floresta tropical, tudo o que acontece tem uma causa ou consequência no mundo dos espíritos. Os espíritos poderosos são perigosamente ambivalentes, e portanto o xamã tem um papel-chave como intermediário com o mundo sobrenatural.

Em virtude de sua capacidade de convencer ou enganar os espíritos malignos em termos de igualdade, o xamã atua como feiticeiro, curandeiro, adivinhador, provedor de justiça e mantenedor do código moral. Ele muitas vezes conduz suas atividades do mundo espiritual em sessões noturnas. Os xamãs que se identificam com, ou magicamente se transformam no jaguar ou onça – o maior e mais poderoso predador sul-americano – são os mais temidos e respeitados. Eles vestem peles de onça, usam colares de dentes de onça e podem até rsnar como a onça em cerimônias nas quais adivinham o futuro, curam doenças mágicas, garantem o sucesso na caça ou agem como “guerreiros sobrenatu-

rais”, enviando morte e doença a aldeias inimigas.

Visões alucinatórias, como as produzidas pela *ayahuasca* ou inalando *vihoo*, são a janela do xamã para o mundo dos espíritos, permitindo que ele veja e compreenda a verdadeira natureza das coisas, explique acontecimentos e sugira ações a serem tomadas. No noroeste da região amazônica, algumas drogas necessárias para

essas cerimônias foram descritas como a droga da onça ou o espermatozoário da onça, e às vezes eram guardadas em um osso do felino.

As buscas por visões do xamã são muitas vezes imbuídas de significado mitológico, representando as atividades primordiais dos espíritos ancestrais.

Em certas sociedades, os poderes do xamã continuam efetivos após sua morte, protegendo sua comunidade de espíritos malévolos ou de xamãs de outras aldeias.

Com frequência, porém, acredita-se que a alma do xamã se torna seu perigoso alter-ego, a onça, e é muito temida pelas pessoas. Uma onça vista rondando uma aldeia ou um cemitério à noite é considerada a essência transformada do xamã morto.



Um xamã andino na Colômbia. As visões do xamã são em geral experimentadas por meio de plantas alucinógenas.

A FLORESTA ANCESTRAL

Mitos de origem dos povos da floresta

Os mitos dos povos da floresta ameríndios são basicamente tentativas de explicar as origens da humanidade e da cultura, em oposição à natureza. Refletindo esse objetivo subjacente, os mitos individuais têm diversas camadas, abrangendo vários temas, como as origens da horticultura, as relações entre parentes e noções de conhecimento e ignorância.

A origem dos seres humanos é o tema de muitos mitos em que animais, pedras e barro podem ter papéis importantes. Segundo os chibchas da Colômbia, o sol e a lua criaram o primeiro homem da argila e a primeira mulher de juncos. Mais ao sul, as tribos da região de Choco falam de uma primeira raça de homens destruída pelos deuses porque eram canibais, uma segunda geração que foi transformada em animais e uma terceira moldada do barro. Muitos povos, como os waraos do Orinoco e os tobas do Gran Chaco, consideram que os humanos já moraram no céu, mas desceram à terra para roubar caça, quando foram aprisionados e tiveram de permanecer aqui para sempre.

A natureza do mito ameríndio como uma espécie de carta sagrada, preservando a atual ordem social, é particularmente evidente em mitos que relatam as diferenças entre homens e mulheres. As mulheres tendem a ser associadas à fertilidade natural, ao caos e à ignorância; os homens à fertilidade cultural, à ordem e ao conhecimento sagrado. Um mito disseminado, contado de diversas formas da Amazônia à Terra do Fogo, explica que originalmente o mundo era dominado por mulheres, e não homens. Segundo os tupis da Amazônia brasileira, o sol ficou tão irritado com o domínio das mulheres no mundo que decidiu inverter a situação e acabou tomando uma mulher perfeita como sua companheira. Primeiro ele fez uma virgem chamada Ceuci engravidar da seiva da árvore cucura, e posteriormente dar luz a uma criança chamada Jurupari. Essa criança retirou o poder das mulheres e o transferiu para os homens, instruindo-os a realizar habitualmente banquetes para comemorar seu monopólio do conhecimento e do poder; todas as mulheres seriam proibidas de participar dessas festas, sob pena de morte. Estabelecendo um precedente dessa punição, Jurupari dispôs sobre a morte de sua própria mãe. Segundo os tupis, ele ainda vaga em busca de uma mulher perfeita digna de ser a esposa do sol.

A cosmologia amazônica apresenta vários temas associados ao fogo. O fogo incontido era considerado um potencial maciço de destruição, e alguns mitos falam de regiões inteiras e muitas comunidades arrasadas pela conflagração. O fogo também é ligado ao sexo, ao nascimento e ao ciclo menstrual. A aquisição do fogo como uma fase-chave na evolução da sociedade é às vezes obtida por artimanhas, e no caso o acontecimento é ligado à perda da inocência.

No princípio, segundo os caiapós do Brasil Central, as pessoas não possuíam o fogo, e por isso comiam os vegetais crus e aqueciam pedaços de carne sobre pedras ao sol. Um dia um homem e seu cunhado mais jovem, Botoque, avistaram um ninho de araras no alto de um penhasco. Botoque subiu por uma escada improvisada e atirou dois ovos para seu companheiro lá embaixo. Mas os ovos se transformaram em pedras e quebraram a mão do homem. Este ficou tão furioso que empurrou a escada, deixando Botoque no alto do penhasco.

Após vários dias, Botoque viu uma onça carregando um arco-e-flecha e todo tipo de caça. A onça deu um bote na sombra de Botoque, mas, ao perceber o engano, o animal falou para o menino, prometendo não o comer e

Estes homens da tribo kamiura do rio Xingu, no Brasil, estão tocando flautas em um ritual sagrado (sua música é considerada as vozes de espíritos). O cocar amarelo simboliza o sol visto como fonte de potência masculina.



O mundo dos Ianomâmis

O povo ianomâmi do sul da Venezuela faz um esforço constante para proteger sua vida e seus costumes tradicionais das incursões do mundo exterior.

Considerando a si mesmos como “o povo feroz”, os ianomâmis explicam que o sangue de Periboriva (o Espírito da Lua) se derramou sobre a terra, transformando-se em homens quando atingiu o solo. Nascidos do sangue, por esse motivo os ianomâmis consideram-se naturalmente ferozes e constantemente guerreiam entre si. Mais tarde, uma descendente de Periboriva deu à luz homens e mulheres mais dóceis. Segundo um dos quatro grupos ianomâmis, as origens de tudo



Os ianomâmis praticam um sistema elaboradamente graduado de violência intergrupos, relacionada a suas origens míticas como o sangue do Espírito da Lua.

se devem à deidade criadora benéfica Ornam. Primeiro havia duas camadas no mundo, mas agora há três. A terceira apareceu quando a camada superior se tornou gasta e perdeu um grande pedaço, no qual havia dois homens: um deles era Ornam. Um dia, quando pescava, Ornam puxou do rio uma mulher que não tinha órgãos genitais, somente um buraco do tamanho do ânus de um beija-flor. Com os dentes de piranha, Ornam criou nela órgãos sexuais e teve muitos filhos — os ancestrais dos ianomâmis.

Outras raças foram feitas da névoa ou espuma do rio, manipuladas por um grande pássaro para formar vários homens de cores diferentes.

dizendo que o adotaria como filho e companheiro de caçada. Então, ele colocou novamente a escada para que Botoque pudesse descer.

Apesar da hostilidade de sua esposa, a onça levou Botoque para sua casa, onde o menino viu o fogo e comeu alimentos cozidos pela primeira vez. No entanto, quando a onça saiu para caçar, sua mulher recusou o pedido de Botoque de comer carne de anta assada, e mostrou suas garras de modo tão assustador que Botoque se refugiou no alto de uma árvore. Apesar de a onça ter ralhado com sua mulher quando voltou, ela ignorou seus avisos para não importunar a criança. Mais tarde a onça ensinou Botoque a fazer um arco-e-flecha para se defender. Quando a mulher o ameaçou novamente, o menino a matou com uma flecha e, pegando um pouco de carne cozida, suas armas e uma brasa acesa, voltou para sua aldeia.

Ao ver os presentes de Botoque, os homens foram à casa da onça, onde roubaram não só o fogo, mas também carne cozida, fio de algodão e arcos-e-flechas. A onça ficou furiosa com a ingratidão de seu filho adotivo e agora come carne crua e caça com as garras e presas, enquanto os humanos comem carne grelhada e caçam com arcos-e-flechas. Hoje, o reflexo do fogo perdido pela onça pode ser visto em seus olhos, que parecem espelhos. Em algumas versões desse mito, enquanto os aldeões carregavam o fogo roubado pela floresta, muitas aves pegaram as fagulhas que voavam na tentativa de evitar um incêndio na selva. Algumas aves se queimaram ao fazê-lo, e por isso algumas espécies têm bicos, pernas e pés avermelhados.

Segundo o povo barasna da Colômbia, é Yurupary, ou a Anaconda do Talo da Mandioca, quem obtém o fogo do mundo subterrâneo. Anaconda usa o fogo para matar seu irmão, Arara. Quando ele mesmo morre queimado, seus ossos tornam-se os troncos queimados da roça de mandioca, em que as primeiras plantas são cultivadas usando seu corpo como nutriente.

CANIBALISMO E PODER

O canibalismo era uma característica disseminada na crença ritual ameríndia, e várias formas são historicamente registradas em toda a América do Sul. Intimamente associado a idéias de guerra, morte e regeneração, o canibalismo tinha menos a ver com comer pessoas para alimentar-se do que com conceitos de identidade, parentesco e transferência da essência da alma de uma pessoa para outra.

O “exocanibalismo” envolvia comer simbólica ou realmente a carne de um inimigo como expressão de ferocidade marcial e como humilhação e vingança máximas. As tribos canibais eram muito temidas, pois acreditava-se que seus guerreiros possuíam um feroz espírito de jaguar, que os incentivava a devorar sua presa. O “endocanibalismo” tinha um motivo mais respeitoso: envolvia moer os ossos de um morto, que eram então acrescentados à cerveja de mandioca e bebidos pelos parentes. Os ossos de defunto manteriam os elementos vitais do espírito da pessoa, que seria perpetuado nas vidas dos que participavam do ritual de consumo do morto.

ÁFRICA



O Grande Zimbábue, que dá nome ao país onde se encontra, é a principal estrutura monumental da África subsaariana. Foi construído provavelmente a partir do século VIII por ancestrais do povo xona. Como é comum em recintos reais fechados em toda a África meridional, a forma ovalada do Grande Claustro (acima) provavelmente se refere ao mito do ovo cósmico (ver p. 266). "Zimbábue" significa "morada de pedra".

A África abriga uma enorme variedade de culturas e seus povos falam mais de mil línguas, muitas das quais foram pouco registradas ou estudadas. No entanto, as mitologias africanas apresentam uma unidade geral: por exemplo, mitos de uma serpente cósmica (ver p. 277) e de uma grande torre (ver p. 273) são encontrados do Saara até o Cabo (da Boa Esperança); também são disseminados o conceito de um deus criador, geralmente assexuado, e o motivo dos gêmeos.

Cada sistema local de crença na África tem um mito que fala sobre as origens e primeiras migrações do povo. Por exemplo, os *khoisans* (termo que abrange os *khois* ou "hotentotes" do sudoeste da África e os *sans* ou "bosquímanos" do deserto de Kalahari) parecem ser os remanescentes de um povo que surgiu no outrora fértil Saara, antes que

se tornasse um deserto, cerca de 7 mil anos atrás. Há aproximadamente 2 mil anos, os ancestrais dos atuais povos de língua banto começaram a se deslocar para sudeste a partir dos planaltos de Camarões, atingindo o Cabo no fim do século XVII. As línguas bantos fazem parte da família níger-congo, que inclui pelo menos 890 línguas.

As migrações relativamente rápidas de povos e a ampla disseminação das famílias linguísticas ajudam a explicar as linhas comuns que permeiam a mitologia africana.

Com a expansão do islamismo e do cristianismo, e os desenvolvimentos econômicos modernos, as religiões indígenas da África declinaram.

Mas muitos povos, como os iorubas, preservaram tenazmente suas crenças e os mitos que as acompanham.

POVOS, LÍNGUAS E MITOS

O mapa mostra as principais famílias lingüísticas nativas do continente africano (ver legenda) e a localização de alguns de seus muitos povos. Os principais rios e certas características geográficas importantes são mostrados como referência, mas as fronteiras políticas modernas foram omitidas para dar maior clareza. Segue-se uma breve descrição do caráter da mitologia em cada uma das principais áreas lingüísticas.

CAMITO-SEMITA

A mitologia desta área majoritariamente muçulmana retém muitas características pré-islâmicas, como o conceito de uma serpente cósmica cujo corpo serve de material para o universo (ver também p. 266). Outra ideia é a divisão do mundo em um mundo superior de deidades, uma região mediana para os humanos e um mundo subterrâneo de espíritos falecidos.

NILO-SAARIANO

Os falantes das línguas nilo-saarianas demonstram pequeno interesse em sua mitologia pela origem do mundo ou pelo destino da alma após a morte. Seus mitos são principalmente sobre as origens dos clãs e grupos de linhagens, que são geralmente associados a animais. Por exemplo, um mito nuer atribui a origem de um clã a uma mulher que gera conjuntos de gêmeos formados por um filho humano e um animal selvagem.

NIGER-CONGO (BANTO)

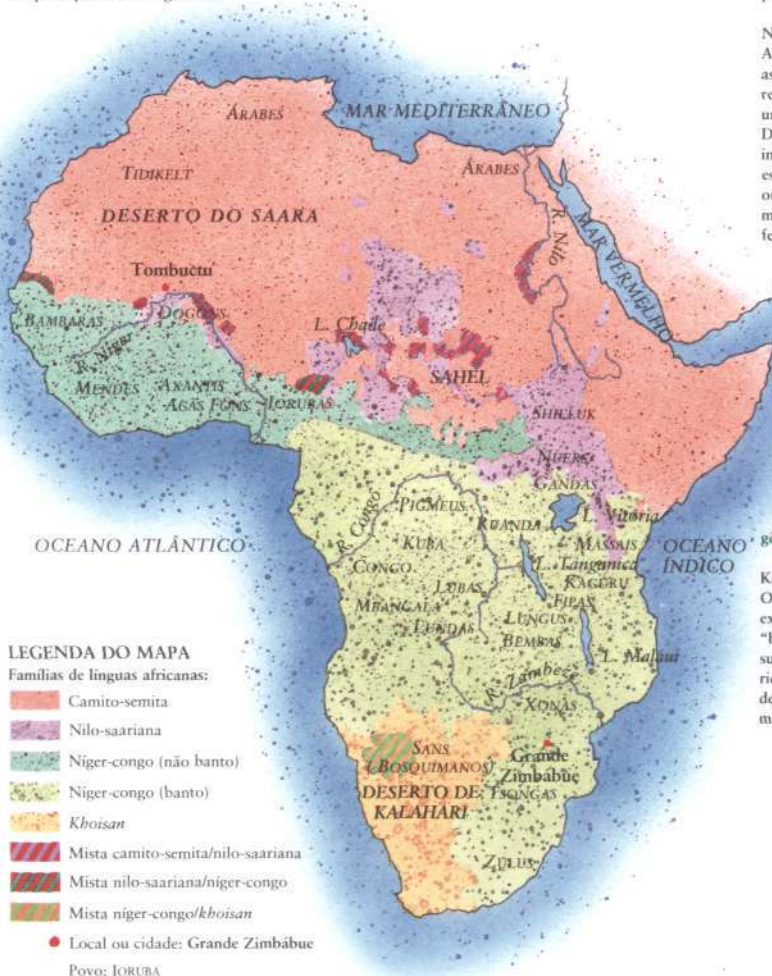
A mitologia da África de língua banto, assim como a da área nilo-saariana, demonstra relativamente pouco interesse pela criação do universo, que é tipicamente atribuído a um Deus Supremo hoje afastado do mundo. Mais importante é a origem da ordem social, especialmente a realeza e suas relações com outras autoridades como os sacerdotes. Os mitos podem associar essas instituições a fenômenos naturais como o sol, a lua ou o arco-íris (ver p. 271), e com animais como o leão. Muitos povos mantêm elaborados cultos aos ancestrais.

NIGER-CONGO (NÃO BANTO)

A região não banto da língua niger-congo contém alguns dos mitos mais complexos do mundo, com as cosmologias dogom, bambara e ioruba rivalizando com as da Índia e da Meso-América em grandiosidade e sutileza (ver p. 266). Uma ideia-chave é a de que toda vida é animada por uma dualidade, que é perfeitamente simbolizada na relação entre gêmeos de sexos diferentes.

KHOISAN

O nome khoisan combina os virtualmente extintos khois, ou "hotentotes", aos sans, ou "bosquimanos". Os vestígios fragmentários de sua mitologia indicam uma filosofia de vida ricamente imaginativa, transmitida em termos de criaturas selvagens personificadas, sendo a mais importante o louva-a-deus (ver p. 276).



LEGENDA DO MAPA

Famílias de línguas africanas:

- Camito-semita
- Nilo-saariana
- Niger-congo (não banto)
- Niger-congo (banto)
- Khoisan
- Mista camito-semita/nilo-saariana
- Mista nilo-saariana/niger-congo
- Mista niger-congo/khoisan

● Local ou cidade: Grande Zimbábue

Povo: IORUBA

TABELA CRONOLÓGICA

20 mil anos atrás - Povos mongolóides migram para o nordeste da África e o Saara
 10 mil anos atrás - Povos negróides ancestrais surgem no oeste do Sudão
 7 mil anos atrás - Povos *khoi* e *san* ancestrais migram para o sul pelas savanas da região leste, chegando ao sul da África c. 5 mil anos atrás
 2 mil anos atrás - Falantes de banto ancestrais dos planaltos de

Camarões migram pelas florestas tropicais para a savana da região de Shaba, sudeste do Zaire
 1 mil anos atrás - Dispersão secundária dos bantos, provavelmente associada à disseminação do ferro, ocorre do sudeste do Zaire à maior parte da África subsaariana

ORIGENS DO MUNDO

Mitos da criação africanos



As vibrações do ovo cósmico no início da criação são representadas pelas espirais desta caixa de latão, usada para guardar pó de ouro pelos axantis de Gana.

O OVO CÓSMICO

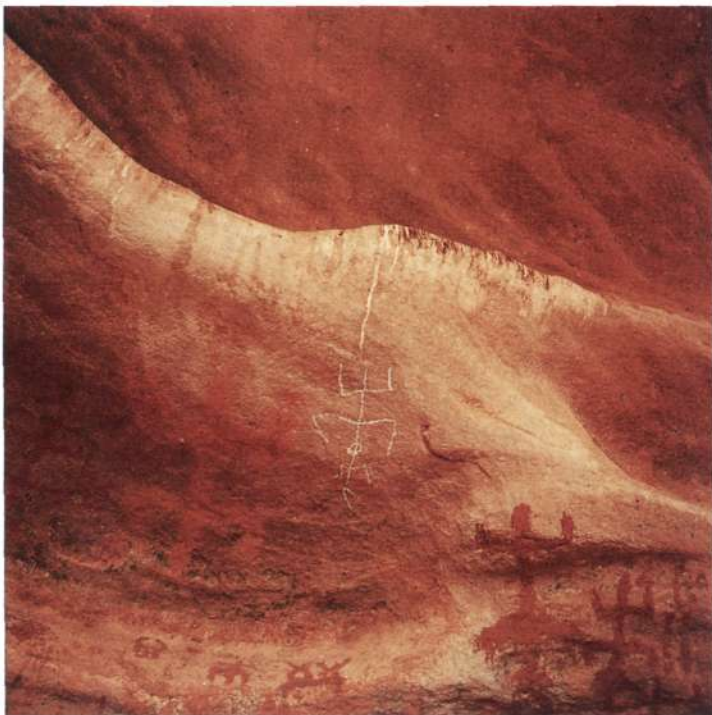
Os dogons do Mali acreditam que a criação começou com uma deidade chamada Amma, um ovo que era a semente do cosmo. Ela vibrou sete vezes, então se abriu e revelou um espírito criador Nommo. Este caiu na terra e foi acompanhado por uma gêmea feminina, e mais quatro pares de Nommos. Estes criaram e organizaram o céu e a terra, a sucessão de dia e noite, as estações e a sociedade humana. A idéia de um ovo cósmico como origem do universo é disseminada em toda a África.

A pintura em caverna dogom (direita) provavelmente mostra um Nommo caindo à terra. Doi Nommos (com braços levantados) aparecem na banqueta abaixo, que era usada por um líder espiritual dogom. A base da banqueta representa a terra e o assento, o céu.



Os povos da África têm muitas idéias diferentes sobre as origens, desde a crença dos acãs de Gana de que o universo foi produzido por Niame, uma deusa mãe identificada com a lua, até a imagem muito difundida de uma enorme serpente, geralmente associada ao arco-íris, como a origem do cosmo. Na África meridional, esta serpente primal é comumente chamada de Chinaweji e é considerada uma grande píton (sucuri). Do sul da Argélia a Tombuctu, o primeiro objeto criado no universo teria sido uma vasta serpente, Minia, de cujo corpo foram feitos todo o mundo e toda a vida (ver também p. 277).

Povos tão distantes quanto os dogons do Mali e os lungus da Zâmbia falam da criação em termos de vibrações de um “ovo cósmico” (ver à esquerda). No mito dogom, a origem do mundo é a semente do universo, uma estrela que eles chamam pelo nome da menor semente dos cereais que cultivam, *Digitaria exilis*. Para eles, essa estrela é “gêmea” de Sírio, da constelação do Cão Maior, e é a menor e a mais pesada de todas as estrelas; é tão densa, segundo eles, que todas as pessoas da terra juntas não conseguiriam levantar uma pequena parte dela. Seu movimento ao redor de Sírio, que duraria cinquenta anos, mantém toda a criação no espaço. Curiosamente, a astronomia moderna descobriu que Sírio realmente tem uma companheira, Sírio B, só visível com os mais poderosos telescópios, que orbita Sírio a cada cinquenta anos e também é extremamente densa, o que os astrônomos chamam de “aná-branca colapsada”. Isso levou um estudioso americano,



Roger Temple, a afirmar que o mito dogom é remanescente de um conhecimento trazido à terra por seres inteligentes do sistema estelar de Sírio. No entanto, o astrônomo e cosmólogo americano Carl Sagan sugere, de modo menos fantasioso, que o relato dogom pode ter derivado de informações transmitidas por algum cientista ocidental antes que o mito fosse registrado pela primeira vez, por um antropólogo francês, na década de 1930.

Um dos mais complexos mitos da criação é contado pelos bambaras, vizinhos dos dogons: no início o vazio, *fu*, trouxe o conhecimento, *gla gla zo*. Esse conhecimento, cheio de seu vazio e seu vazio cheio de si mesmo, foi a força criativa inicial do universo. (Em cada ser humano, pela lei fundamental da duplicidade, que segundo os bambaras rege toda a criação, existe masculino e feminino, no corpo e no espírito.) Então o espírito chamado Pemba fez a terra e o espírito Faro fez o céu, e cada um estabeleceu os quatro pontos cardeais no espaço. Então surgiu a vida na terra. Faro produziu gêmeos no deserto e a primeira relva cresceu. Depois apareceram as primeiras águas e com elas um peixe que levou Faro e seus filhos para o mar, onde ele criou todos os animais aquáticos. Faro deu nome a todas as criaturas e coisas na terra, determinou as estações e, no lugar da escuridão primal, instalou a alternância de noite e dia. Depois organizou todos os seres vivos. O seres humanos também receberam nomes e foram classificados, e as raças e tribos divididas segundo as qualidades de seu sangue, em que Faro inscreveu seu destino. Depois ele voltou ao céu.

Muitas mitologias africanas não se preocupam indevidamente com especulações sobre a criação dos cosmo, tomando como ponto de partida o surgimento dos humanos em um universo já constituído. Os fipas do sudoeste da Tanzânia e os tutsis de Ruanda dizem que ancestrais semidivinos caíram do céu no início do tempo para fundar a humanidade, enquanto os pastores massais de Tanzânia e Quênia dizem que no início a terra e o céu estavam ligados por uma corda, pela qual o Deus Supremo enviou o gado para o povo lá embaixo. O povo ioruba da África Ocidental diz que a terra original era água e pântanos inabitados até que a deidade desceu do céu e fez terra sólida. Os seres humanos foram então criados no céu e enviados à terra por uma teia de aranha.

O MITO DA CRIAÇÃO SAN

Na história a seguir, os caçadores-coletores sans do Kalahari atribuem a criação a um ser chamado Dxui:

"Dxui era Dxui, o primeiro espírito da criação. Seus trabalhos foram muitos. Quando o sol se erguia Dxui era uma flor e à noite era um homem. Quando o dia chegava ele era outra flor e no ocaso era novamente homem. No dia seguinte ele era uma árvore com frutos abundantes. Novamente o sol se pôs e ele foi Dxui, um homem. Quando Dxui acordou, viu o sol pela primeira vez e descobriu que estava só. Então tornou-se uma árvore que dava frutos, mas também era coberta de espinhos. A primeira mulher surgiu e tentou pegar os frutos, mas a árvore desapareceu e a mulher chorou, deitou-se na terra e morreu.

"Dxui tornou-se uma mosca, depois água, depois outra flor, um pássaro, depois o caçador do pássaro e então o que comeu o pássaro. Mais uma vez tornou-se homem e foi caçado por outros homens, e então Dxui tornou-se um grande pássaro e voou para seu pai e sua mãe. Quando seu pai o reconheceu, Dxui tornou-se um homem. Ele morreu e se transformou num lagarto, a mais antiga de todas as criaturas."

O ferreiro celeste

Na mitologia africana, um ferreiro divino muitas vezes tem um papel crucial na preparação do universo para a humanidade. Ele é comumente descrito como descendo do céu.

Segundo o povo fon de Benin, na África Ocidental, o filho mais velho de Mawu-Lisa, as deidades criadoras gêmeas, era Gu, o ferreiro celeste. Ele foi trazido à terra por Lisa, o gêmeo masculino, na forma de uma espada de ferro cerimonial que ele segurava. Diz-se que Gu foi então encarregado de tornar a terra habitável para os seres humanos, tarefa que ele nunca abandonou. Gu ensinou a traba-



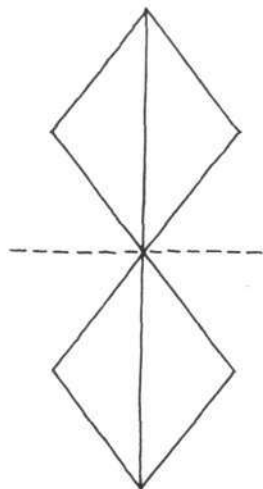
Figura eqüestre dogom em ferro forjado, provavelmente o ferreiro que roubou o fogo. Sua imagem é comum em santuários.

lhar o ferro e mostrou às pessoas como produzir ferramentas para que pudessem obter alimento, cobrir seus corpos e construir abrigos.

Amma, o deus criador dos dogons (ver "O ovo cósmico", ao lado), fez o primeiro ferreiro espiritual da placenta de um Nommo. Mas esse espírito não tinha fogo, então ele roubou um pedaço do sol dos gêmeos celestiais Nommo e desceu à terra em um arco celeste. Outros mitos da região do Saara contam como o primeiro ferreiro fez um arado do crânio de um antílope celestial chamado Bintu, depois desceu à terra com ele para ensinar a recém-criada raça humana a cultivar.

O MUNDO INVERTIDO

Reinos dos vivos e dos mortos



Um habitante de oásis na região de Tidikelt, no sul da Argélia, desenhou esta representação dos mundos superior e inferior e a árvore cósmica em suas três manifestações. As formas de losango provavelmente representam as quatro direções cardeais em cada mundo.

Diz-se comumente que o universo recém-criado consiste em duas partes — uma parte superior para os vivos e um mundo subterrâneo inferior para os mortos. Para os povos das margens sul do lago Tanganica, o mundo dos mortos é uma versão invertida do mundo dos vivos, onde as pessoas dormem durante o dia e saem à noite, sob o luar. Ele pode ser alcançado pelo buraco de um porco-espinho. Nas regiões do Saara e do Sahel, no norte da África, as regiões superior e inferior do universo são consideradas aspectos opostos de uma “árvore cósmica”, que tem forma de trepadeira no mundo de cima e figueira no mundo de baixo. Na terra, que estaria entre o céu e o mundo subterrâneo, a árvore aparece como uma romãzeira. Nos oásis do Saara, as pessoas plantam representantes dos três níveis da árvore cósmica: uma trepadeira no leste, referindo-se aos céus, uma romãzeira no meio da área cultivada, representando a terra, e uma figueira na margem ocidental, para o mundo subterrâneo.

Em outras partes da África, o mundo dos mortos é retratado como um mundo no céu, em vez de subterrâneo, mas também se parece com o mundo dos vivos. O povo tsonga de Moçambique conta sobre uma menina que quebrou o pote a caminho do rio. Ela chorou e apareceu uma corda pendurada do céu. A garota subiu pela corda e encontrou uma aldeia onde viviam os mortos. Uma velha lhe disse para continuar andando e escutar o conselho de uma formiga que tinha entrado no ouvido da jovem visitante. Ela chegou a outra aldeia, e os anciãos lhe deram trabalho para fazer. Na manhã seguinte, contentes com o trabalho dela, os anciãos lhe mostraram alguns bebês, uns embrulhados em panos vermelhos e outros em brancos. A moça ia escolher um de vermelho quando a formiga sussurrou em seu ouvido para pegar um de branco, o que ela fez. Quando a jovem voltou para casa, foi bem recebida por sua família. Mas sua irmã ficou enciumada e foi para o céu pegar um bebê para si. No entanto, ela foi rude com a velha e se recusou a escutar a formiga. Escolheu um bebê vermelho e foi imediatamente transformada num esqueleto. Seus ossos brancos caíram na terra.

O cosmo congo

O povo congo do oeste do Zaire diz que o universo tem duas regiões, separadas por um oceano. A região superior, o mundo dos vivos, é como uma montanha. O mundo subterrâneo, dos mortos, é semelhante, mas voltado para baixo. Cada mundo tem aldeias, águas e montes.

O céu é branco, mas a terra embaixo é preta, devido ao mal e à desobediência à vontade do Deus Supremo. Entre o



Esta máscara de madeira e rafia do povo do Zaire pode representar o sol, e opostos como o dia e a noite.

céu e a terra fica o arco-íris, representado em vermelho. Abaixo da terra preta fica a barreira de água, a origem de toda a vida, que também é vermelha, e abaixo dela fica o mundo subterrâneo, que é branco. Como o universo, a alternância de dia e noite e as fases da vida humana são vermelha, branca e preta. A madrugada vermelha é como o nascimento, o meio-dia branco é a maturidade e a justiça, e o pôr-do-sol anuncia a morte, preta.

MORTE E SEXO

A perda da imortalidade

Segundo muitos povos africanos, originalmente não havia morte, e sua chegada é amplamente atribuída à transgressão de seres humanos ou de animais. Os pastores *nuers* do sul do Sudão contam que existiu uma corda ligando o céu e a terra, e qualquer pessoa que envelhecesse subia pela corda e era transformada em jovem novamente pelo Deus Supremo antes de voltar à terra. Mas um dia uma hiena e um pardal subiram pela corda e entraram no céu; o Deus Supremo deu instruções para que os visitantes fossem vigiados de perto e não permitissem sua volta à terra, onde certamente causariam problemas. Uma noite eles escaparam e desceram, e quando estavam perto do chão a hiena cortou a corda. Quando a parte acima do corte foi puxada para o céu, os humanos não puderam mais subir e agora, quando envelhecem, morrem.

O povo *kuba* do Zaire explica o início da morte em uma versão de seu mito da criação. O deus criador, Mboom, ou “Água Original”, teve nove filhos, todos chamados Woot, que se revezaram para ajudar a criar o mundo. Woot, o inventor de todas as coisas aguçadas, como peixes e espinhos, brigou com Woot, o amolador, que fez as primeiras lâminas afiadas. A morte veio ao mundo quando Woot, o inventor de coisas aguçadas, foi morto por uma lâmina afiada.

Entre o povo *ganda*, que vive na margem norte do lago Vitória, diz-se que Kintu, um estrangeiro imigrante que fundou a dinastia real de Buganda, foi para o céu procurar uma esposa. O Deus Supremo deu a Kintu sua filha Nambi, mas advertiu o genro para que voltasse rapidamente à terra com sua mulher. Se não, o irmão de Nambi, Walumbe, que significa Morte, os acompanharia. Kintu partiu com Nambi como fora indicado, mas no caminho ela percebeu que tinha esquecido de levar grãos para alimentar as galinhas que haviam ganhado de presente do Deus Supremo. Kintu tentou em vão dissuadi-la de voltar, e quando Nambi se reuniu a Kintu depois de pegar os grãos foi seguida por seu irmão, a Morte, que passou a viver ao lado do casal. Desde essa época todas as pessoas na terra são mortais.

Uma mulher também é acusada pela chegada da morte à terra em um mito dos *dinkas*, criadores de gado do sul do Sudão. No início, dizem eles, certo dia o Deus Supremo deu um grão de milhete a um casal chamado Garang e Abuk, e o grão satisfez suas necessidades. Mas Abuk gananciosamente decidiu plantar mais grãos, e ao fazê-lo atingiu acidentalmente o Deus Supremo com a ponta de seu arado.

A deidade ficou tão enfurecida que se retirou para sua grande distância atual da humanidade e enviou um pardal para cortar a corda que na época ligava o céu à terra.

Desde esse tempo, acreditam os *dinkas*, os humanos tiveram de trabalhar para obter comida e sofreram doenças e morte.



Entalhe de madeira num santuário *toruba* do norte do território *toruba*, na Nigéria, com tema erótico de fertilidade.

AS ORIGENS DA SEXUALIDADE

Uma história que existe em muitas versões na África conta como o Deus Supremo originalmente fez as pessoas sem órgãos sexuais. Elas viveram juntas em felicidade por algum tempo, mas então ficaram descontentes e pediram ao Deus Supremo se ele poderia mandar pessoas diferentes. Então a deidade mandou os órgãos sexuais masculino e feminino, que no início tinham vida própria, como as outras pessoas. Um dia o povo original decidiu se dividir em dois grupos, para melhor desempenhar as tarefas da vida cotidiana. Eles convidaram os órgãos sexuais para entrar num ou noutro grupo, e os órgãos masculinos se ligaram às pessoas de um lado, enquanto os femininos às pessoas do outro. A partir daí os grupos tornaram-se homens e mulheres, viram que eram diferentes e desde então houve divisão e conflito entre eles.



Máscara espiritual de madeira pintada por um artesão *dan* da Libéria. Os olhos rasgados característicos serviriam para restringir o poder que emana do mundo dos espíritos mortos.

MITOS DE REALEZA

A linhagem divina dos governantes



CORES DA VIDA E DA SOCIEDADE

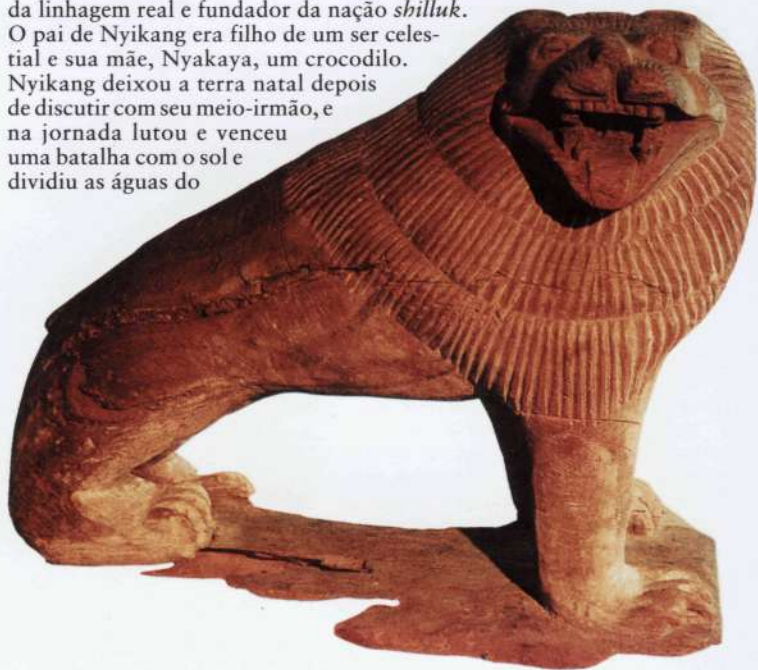
As cores vermelha, branca e preta têm um profundo significado para muitos povos africanos, por exemplo como representações do universo (ver quadro na p. 268). Na peneira acima, do norte da Zâmbia, elas têm duplo significado. De um lado evocam as origens mitológicas da sociedade do povo lungu: vermelho é associado ao parentesco, branco ao poder espiritual e o sacerdócio e preto às pessoas comuns. Ao mesmo tempo, o vermelho refere-se ao sangue da primeira menstruação, o branco ao sêmen e o preto aos pêlos púbicos. Essas peneiras são apresentadas às jovens em idade de casar-se, depois da iniciação.

Entre os mais importantes mitos africanos estão os que tratam das origens dos governantes reais, nas quais os reis são geralmente descritos como descendentes de seres divinos. Por exemplo, os zulus da África do Sul contam que um rapaz, filho do Deus Supremo, foi expulso do céu porque havia roubado a vaca branca favorita do deus. Ele foi atirado por um buraco no céu e desceu à terra por um cordão umbilical mágico que foi amarrado à sua cintura. Depois de um mês, o Deus Supremo se apiedou do filho e lhe mandou uma esposa pelo mesmo método, depois puxando o cordão e fechando o buraco no céu. Aquele rapaz tornou-se o primeiro rei dos zulus. Devido à sua origem celestial, os governantes zulus têm poder sobre a chuva. A realeza e o clima também estão associados na mitologia ioruba, segundo a qual o maior rei-guerreiro ioruba, Xangô, tornou-se o deus do trovão e da chuva depois de se enforcar numa árvore e subir aos céus. Sua esposa era um lago chamado Oia, que depois da morte de Xangô tornou-se o rio Níger.

Uma história semelhante sobre a origem da realeza é contada em Ruanda, na África Oriental. Diz-se que o senhor do céu, Nkuba, o Raio, tinha uma esposa estéril. Um dia, na ausência de seu marido, a mulher roubou uma das vacas do marido e a matou, extraindo seu coração e escondendo-o em um pote. Durante nove meses ela alimentou o coração com leite e depois apareceu um bebê no pote. Chamado Kigwa, o menino cresceu no céu e um dia caiu de lá para ser o primeiro rei de Ruanda.

Em muitos casos os mitos da origem dos reis também são os da origem da humanidade. O *reth* (rei) dos *shilluks* do sul do Sudão era identificado no mito e no ritual real com Nyikang, o ancestral da linhagem real e fundador da nação *shilluk*.

O pai de Nyikang era filho de um ser celestial e sua mãe, Nyakaya, um crocodilo. Nyikang deixou a terra natal depois de discutir com seu meio-irmão, e na jornada lutou e venceu uma batalha com o sol e dividiu as águas do



Na África, como em outros lugares, o leão simboliza a autoridade real. Como rei dos animais, ele aparece em muitos mitos, embora seja muitas vezes superado por animais menores e mais espertos, como a lebre. Esta figura esculpida de leão vem do palácio real do povo fon do Benin (ex-Daomé), na África Ocidental.

Nilo Branco para que seus seguidores pudessem atravessá-lo. Os nomes de adoração de Nyikang e de todos os reis subseqüentes dos *shilluks* — todos considerados suas encarnações — honram sua associação com o céu, o rio e a terra, o universo *shiluk*. Ele é deus, semideus e homem, de cuja saúde depende a da terra. Em tempos pré-coloniais (e diz-se que ainda hoje), quando ele começava a perder a força física era morto ritualmente para dar lugar a um sucessor vigoroso e apto.

Outro relato de regicídio ritual é o mito do Rei Mwetsi, que explica a matança ritual do *mambo* (rei) de Monomotapa no Zimbábue medieval, que ocorreria a cada quatro anos. Segundo o mito, o primeiro homem criado por Mwari, o Deus Supremo, vivia inicialmente sob as águas. Ele se chamava Mwetsi (Lua) e queria viver na terra, que na época era um deserto absoluto. Mwetsi começou a lamentar e Mwari lhe enviou uma esposa, a Estrela da Manhã, que gerou toda a relva, os arbustos e as árvores. As árvores cresceram até que suas copas tocaram o céu e começou a chover. Em sua nova situação de abundância, Mwetsi construiu uma casa, fez arados e cultivou a terra. Mas depois de dois anos, Mwari levou Estrela da Manhã embora. Mwetsi lamentou-se por oito dias até que Mwari lhe trouxe uma nova esposa, a Estrela da Tarde, ao mesmo tempo advertindo Mwetsi de que estava rumando para o desastre. Quando a noite caiu, Estrela da Tarde mandou que ele viesse à sua cama. Em consequência do coito, ela deu à luz galinhas, carneiros, cabras, bois e antílopes e depois meninas e meninas, que se tornaram adultos em um dia. Na tarde do quarto dia houve uma violenta tempestade e Estrela da Tarde avisou seu marido de que ele corria perigo de morte. Assim mesmo ele fez amor com ela e no dia seguinte ela teve leões, leopardos, cobras e escorpiões. Na tarde do quinto dia Estrela da Tarde se recusou a deitar-se com o marido. Em vez disso, sugeriu que ele tomasse suas filhas. Ele o fez, e suas filhas geraram filhos na manhã seguinte, que se tornaram adultos à noite.

Assim Mwetsi tornou-se rei de um povo numeroso e Estrela da Tarde deitou-se com uma serpente e tornou-se estéril. Mwetsi a quis de volta, mas ao deitar-se a serpente o mordeu. A saúde da terra dependia da saúde de

DISPOSITIVO DE MEMÓRIA DE UM CONTADOR DE MITOS

Na corte real luba, cabe a uma classe de anciãos contar e registrar os mitos relacionados ao Rei do Arco-íris e a história dos reis lubas (ver quadro abaixo e na p. 272). Os mais velhos usam um esquema notável, a *Lukasa*, ou "mão comprida", para registrar as características principais das histórias. Consiste em uma placa incrustada com contas coloridas e marcada com desenhos simbólicos. Por exemplo, uma conta azul poderia significar Mbidi Kiluwe e uma conta vermelha grande cercada por menores amarelas, Ncongolo e seus seguidores. O narrador segura a *Lukasa* para lembrar-se da história conforme avança.

Kalala Ilunga e o Rei do Arco-Íris

Os lubas do Zaire acreditam que o fundador de um de seus reinos foi Kalala Ilunga. Ele passou a juventude na corte do Rei do Arco-Íris, Ncongolo, que aparece em muitos mitos da savana central.

Um dia um príncipe do leste, Mbidi Kiluwe, veio caçar na terra de Ncongolo, que fez o possível para agradar seu hóspede. Ele lhe emprestou suas irmãs gêmeas e as duas engravidaram. Bulanda teve um filho, Kalala Ilunga, enquanto Mabela teve gêmeos, um menino e uma menina. Ncongolo reivindicou Kalala Ilunga como seu próprio filho e Mbidi Kiluwe teve de voltar para casa. O menino cresceu e tornou-se o melhor corredor e dançarino do país. Ncongolo teve ciúme de sua fama e decidiu matá-lo. Mandou cavar no local de danças um poço cheio de pontas aguçadas e então convidou Kalala para participar de um concurso de dança. Advertido do perigo por seu tocador de tambor,

Kalala fugiu atravessando o rio Lualaba e procurou seu verdadeiro pai. Mbidi lhe deu um exército para vencer Ncongolo, que fugiu com suas irmãs para a montanha Kaii, no oeste. Mas as irmãs o traíram para os homens de Kalala, que cortaram sua cabeça. O espírito de Ncongolo vive como uma serpente, que às vezes aparece na forma de arco-íris.



Um apoio de madeira para cabeça, dos lubas, na forma de irmãs gêmeas. Os gêmeos são importantes na história de Kalala Ilunga (o rei é traído por suas irmãs gêmeas) e em outros mitos.



Máscara representando o herói ancestral Woot, usada durante os rituais de iniciação dos kubas. Só os homens da linhagem real podiam vestir a máscara, que é decorada com contas e conchas.

Mwetsi, e quando ele adoeceu com o veneno da cobra a chuva parou de cair, as águas secaram e a morte visitou as pessoas. Para pôr fim a seus sofrimentos, os filhos de Mwetsi decidiram matá-lo. Eles estrangularam Mwetsi e o enterraram, depois escolheram outro rei para governar a terra.

Segundo o povo *kuba* do Zaire, os primeiros dois deuses também foram reis, Mboom e Ngaan; cada qual governava uma metade do mundo, que era escuro e coberto de água. Mas eles discutiram e deixaram o lugar que haviam criado. Mboom foi para o céu e Ngaan mergulhou nas águas. Um dia Mboom vomitou o sol, a lua e as estrelas. Sob o sol, as águas começaram a secar e a expor a terra. Mboom vomitou de novo e criou todos os animais. Depois vomitou os seres humanos, incluindo Woot, o ancestral dos reis e do povo *kuba*, que vivia numa aldeia com os outros humanos e animais. Todos davam-se bem, falando a mesma língua. Então Woot se apaixonou por sua irmã Mweel. Ele a levou para a floresta e como resultado de sua união tiveram um filho, Nyirm Lele, que fundou a tribo lele próxima.

Quando o povo soube do incesto de Woot, ficou furioso e o expulsou da aldeia. Em vingança, Woot proferiu uma maldição. O milhete começou a apodrecer, a maioria dos animais tornou-se selvagem e o sol não se levantou. Mweel enviou mensageiros para pedir o perdão de Woot, que afinal cedeu, permitindo que os pássaros da manhã trouxessem o sol de volta. Então ele levou seus seguidores para o exílio. Conforme Woot avançou, criou a paisagem, as plantas e os animais e deixou mais filhos, fundadores das diversas tribos. Woot torceu suas línguas, por isso desde aquela época eles falam línguas diferentes.

Chibinda Ilunga

Um mito contado pelo povo mbangala de Angola continua a história da dinastia luba fundada por Kalala Ilunga (ver p. 271). O protagonista, Chibinda Ilunga, é uma das figuras mais reverenciadas na mitologia da região.

Certa vez chegou ao reino Lunda um jovem príncipe, um caçador chamado Chibinda Ilunga, neto de Mbidi Kiluwe, que era o ancestral dos reis lubas. Seu rosto brilhava e era branco como a lua. Esse príncipe tinha deixado o país luba porque o rei, enciumado de suas proezas na caça, o insultara dizendo que ele nunca tinha guerreado. Um dia a rainha de Lunda, Lueji, que descendia da serpente primordial Chinawezi, mãe de todas as coisas (ver pp. 266 e 277), foi até um rio na floresta e encontrou o príncipe caçador.

Ela ficou imediatamente cativada por suas maneiras encantadoras e o convidou a ficar com ela. Com o tempo eles se casaram e um dia Lueji falou aos anciãos que a partir dali Chibinda Ilunga governaria em seu lugar. O príncipe também disse a eles que era um caçador e nunca derramaria sangue humano, só de animais. Depois de Lueji lhe entregar seu bracelete real, ela começou sua menstruação e entrou em reclusão. Isso durou muito tempo e ficou conhecido como Nkula ("a árvore de seiva vermelha"), nome do ritual que desde então é aplicado às mulheres com distúrbios menstruais.

Devido a seu fluxo de sangue prolongado, Lueji nunca teve filhos. Afinal ela deu a Chibinda Ilunga outra esposa, Kamonga, que era fértil.



Figurinha de madeira do Zaire representando o rei de Luba, Chibinda Ilunga.

MITOS DE TORRES

A insensatez da presunção humana

As histórias sobre a construção e posterior destruição de torres enormes são comuns no sul da África, de Moçambique a Angola, e geralmente servem de advertência sobre os perigos da ambição excessiva. Por exemplo, uma história contada entre o povo luba da província de Kasai, no Zaire, diz que no início dos tempos os seres humanos viviam na mesma aldeia que o Deus Supremo. Mas, cansado de suas discussões ruidosas, o criador enviou seus vizinhos humanos para a terra, onde eles sofreram fome e frio e vieram a conhecer a doença e a morte. Um adivinho aconselhou que eles voltassem ao céu para adquirir novamente a imortalidade, por isso eles começaram a construir uma enorme torre de madeira. Após muitos meses os construtores chegaram ao céu, batendo um tambor e tocando flauta para anunciar seu sucesso e encorajar os que continuaram na terra a segui-los. Mas as pessoas embaixo estavam longe demais para escutar. Quando o Deus Supremo ouviu o barulho, irritou-se e destruiu a torre, matando os construtores-músicos.

Um mito de torre também aparece como parte da história luba sobre a luta entre Ncongolo, o cruel e despótico Rei do Arco-íris, e o príncipe Kalala Ilunga (ver p. 271). Diz-se que Ncongolo tentou de várias maneiras dominar novamente seu inimigo depois que Kalala escapou da armadilha que o rei montou para ele. Primeiro Ncongolo enviou seus homens em barcos através do rio Lualaba, com ordens para seqüestrar o príncipe fugitivo, mas as águas subiram e os afogaram antes que chegassem à margem. Depois Ncongolo tentou construir uma passagem de pedras sobre o rio, mas a pedra resistiu às suas ferramentas de ferro. Finalmente o rei ordenou a construção de uma grande torre da qual seria possível enxergar o país de seu inimigo. Quando a torre ficou pronta, Ncongolo mandou que o adivinho Majibu e outro homem chamado Mungedi subissem ao topo e chamassem o fugitivo de volta. Mas Majibu, usando seus poderes mágicos, saltou no espaço e pousou na outra margem do rio, onde se uniu ao príncipe Kalala e o ajudou a ter sucesso na guerra. A torre desabou, matando Mungedi e outros seguidores do Rei do Arco-íris.

A TORRE DE CHITIMUKULU

Segundo o mito da origem do povo bemba da Zâmbia, seu primeiro rei, Chitimukulu, tentou com seus dois irmãos construir uma torre na aldeia real de sua mãe, Mumbi Mukasa, que era sobrinha do Deus Supremo. A torre desmoronou, matando muitas pessoas, e seu pai, Mukulumpe, ordenou que os três fossem executados. Chitimukulu e seus irmãos fugiram para o que hoje é a Zâmbia.

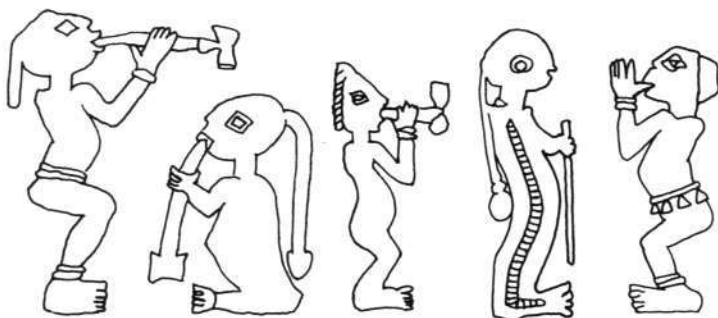


A torre cônica (à esquerda) é o elemento mais proeminente nas ruínas do Grande Zimbábue. Com mais de 9 metros de altura, é uma de uma série de torres semelhantes no sul da África, que estariam ligadas aos diversos mitos de torres.

EXU, O TRAPACEIRO

Hábil mediador entre o céu e a terra

Estas figuras de um santuário ioruba do século XIX representam o popular deus astuto (ou trapaceiro) Exu em várias formas.



A CANÇÃO DE EXU

Existem muitas canções interessantes sobre o trapaceiro Exu, muitas delas com versos deliberadamente absurdos. A seguinte é um exemplo ioruba:

“Exu dormiu na casa, mas a casa era pequena demais para ele.

Exu dormiu na varanda, mas a varanda era pequena demais para ele.

Exu dormiu em um amendoim — finalmente ele pôde se esticar.

Exu caminhou sobre uma fazenda de amendoins — mal se enxergava seu tufo de cabelo.

Se não fosse por sua altura enorme, não seria visto.

Tendo atirado uma pedra ontem, ela mata um pássaro hoje.

Deitado, sua cabeça bate no teto.

De pé, ele não consegue ver dentro da panela.

Exu transforma o certo em errado, E o errado em certo”.

A mais famosa figura trapaceira da mitologia africana é o personagem da África Ocidental conhecido como Exu para os iorubas e Elegba ou Legba no Benin (somente o nome Exu será usado aqui). Ele é considerado responsável por todas as disputas entre seres humanos, e entre os humanos e os deuses. A mais enganadora de todas as deidades, ele é descrito como um espírito errante, sem casa, que habita o mercado, as encruzilhadas e as entradas das casas. Ele também está presente sempre que há mudança ou transição. Em um mito, Exu provoca o sol e a lua para que mudem de casas, assim invertendo a ordem das coisas. Mas a história mais conhecida é aquela em que ele consegue romper uma amizade de toda a vida entre dois homens. Estes cultivam terrenos vizinhos e sua amizade é tão estreita que eles sempre são vistos juntos e até vestem roupas iguais. Exu decide passar pelo caminho que divide suas fazendas usando um chapéu que é preto de um lado e branco do outro. Ele coloca seu cachimbo atrás da cabeça e pendura o cajado sobre o ombro, deixando-o pender nas costas. Depois que o deus passa, os dois amigos discutem sobre a direção que o estranho seguiu e a cor de seu chapéu. A discussão torna-se tão acalorada que o próprio rei a percebe e chama os dois homens.

Enquanto cada um acusa o outro de mentiroso, Exu chega e diz ao rei que nenhum deles é mentiroso, mas os dois são tolos. Quando ele confessa seu truque, o rei enraivecido manda seus homens persegui-lo, mas o deus supera a todos. Na fuga, Exu põe fogo em várias casas, e quando seus ocupantes saem carregando seus pertences ele se oferece para tomar conta deles, mas dá uma trouxa para cada pessoa que passa. Os pertences das vítimas do incêndio são enviados em todas as direções.

Em outra história, Exu diz ao Deus Supremo que ladrões estão planejando atacar sua horta de inhame. Durante a noite ele entra furtivamente na casa do Deus Supremo, rouba suas sandálias, as calça e vai para a horta roubar os inhames. Tinha chovido na véspera e as pegadas ficam bem visíveis. De manhã, Exu avisa sobre o furto, dizendo que seria fácil identificar o ladrão pelas pegadas. Todas as pessoas são chamadas, mas os pés de nenhuma se encaixam em pegadas tão grandes. Quando Exu sugere que talvez o próprio Deus Supremo tenha roubado os inhames dormindo, a deidade nega. Mas o pé do Deus Supremo se encaixa perfeitamente nas pegadas. Ele acusa Exu de tê-lo enganado e em retribuição anuncia sua partida imediata do mundo, dizendo que Exu deveria ir ao céu toda noite para contar o que havia acontecido embaixo durante o dia. Foi assim que Exu se tornou o mensageiro entre os seres humanos e o Deus Supremo.

Exu e Ifá

Segundo os iorubas, Ifá era um deus que veio à terra para contar aos humanos os segredos da medicina e da profecia. O mito a seguir mostra como o trapaceiro Exu e Ifá, o deus da ordem e do controle, trabalham juntos no mundo.

Exu e Ifá estavam viajando pelo mundo. Exu gabou-se de que um dia causaria a ruína de seu companheiro. Ifá apenas riu e disse: “Se você se transformar, eu farei o mesmo, e se eu morrer você morrerá, pois assim foi ordenado no céu”.

Certa noite Exu desapareceu. Ele roubou um galo de uma casa vizinha e cortou sua cabeça, depois escondeu os pedaços da ave em sua roupa, voltou até Ifá e gritou: “Acorde! A morte está chegando!” Podiam-se ouvir a distância os aldeões se aproximando, enraivecidos pela perda do galo. Ifá e Exu fugiram, e no caminho o deus trapaceiro espirrou gotas de sangue do galo morto no chão para marcar sua trilha. Ifá olhou para trás e viu que os aldeões carregavam machados e paus. Exu então subiu numa alta paineira. Ifá se transformou numa ave, voou e pousou ao lado do trapaceiro, que disse: “Eu não falei que ia trazer a morte para você?” Ifá respondeu: “O que acontecer comigo acontecerá com você”. Os aldeões cortaram a grande árvore e correram até onde achavam que os corpos tinham caído. Mas no lugar de Exu e Ifá encontraram só uma grande pedra e uma poça de água limpa e fresca. Olhando para a pedra, suas cabeças se encheram de agonia e calor; só quando viraram para a poça o terrível calor desapareceu. O chefe da aldeia reconheceu que havia acontecido um milagre e se prostrou, dizendo: “Nós, do mundo, nos curvamos e o adoramos!”

Sempre que as pessoas oferecem um sacrifício a Ifá, devem apresentá-lo primeiro a Exu para provar, assim garantindo que seu trabalho terá bom resultado.



Um bastão cerimonial usado durante o processo de adivinhação de Ifá (ver margem à direita, no alto).

O ORÁCULO IFÁ

O mais famoso sistema africano de adivinhação é o Ifá do povo ioruba. O adivinho ioruba colhe 16 sementes de uma palmeira que não foi usada para fazer vinho de palma; ele (o adivinho é sempre homem) senta-se diante de uma bandeja divinatória e divide as sementes igualmente entre suas mãos direita e esquerda, oito em cada uma. As sementes são sacudidas juntas, depois a maioria das que estão na mão esquerda é transferida para a direita, processo que é repetido até que restem na esquerda só uma ou duas sementes. Se ficar uma, duas marcas são feitas na areia na bandeja de adivinhação, e se ficarem duas, é feito um único traço. O procedimento é repetido até haver oito conjuntos de marcas na bandeja redonda. Isso forma uma figura chamada odu, que remete o adivinho a uma série de contos simbólicos, que ele recita de cor para seu cliente. Ele continua recitando até que o cliente intuitivamente reconheça a história cuja mensagem se aplica a ele ou ela. Diz-se que há 256 combinações (isto é, 16 ao quadrado) no sistema Ifá. Um sistema basicamente semelhante mas menos elaborado é usado no sul da África, onde quatro pedaços de marfim ou osso esculpido são jogados, produzindo 16 combinações possíveis de conteúdo simbólico.

Os fons do Benin adotaram o sistema divinatório Ifá com o nome de Fa. Eles dizem que o destino de cada ser humano é determinado pelo Deus Supremo criador, Mawu, e pode ser revelado pelo oráculo Fa. Mas Elegba tem truques e artimanhas para escapar do governo estrito do mundo imposto por Mawu, por isso todos devem fazer oferendas iguais ao Deus Supremo e à deidade trapaceira.

Vasilha de madeira com base em forma de figura agachada. É usada para conter as sementes de palmeira usadas na adivinhação Ifá.



MITOS DE ANIMAIS

Trapaceiros, inventores e transformadores



A lebre é um dos animais trapaceiros mais populares no mito africano. Aqui ela é mostrada em uma máscara toruba.

Personagens animais aparecem com proeminência no mito africano, em uma grande variedade de aparências e funções. Entre os mais populares está a figura do trapaceiro, representado na África Ocidental e Oriental pela aranha e nas regiões de savana no leste e sul da África como uma lebre. Esses seres enganadores, diferentemente dos divinos como Exu (ver p. 274), são relativamente insignificantes e desprovidos de poder, mas em geral usam sua esperteza para superar animais mais poderosos como o leão, a hiena ou o elefante. Em uma história contada pelo povo zande da África Central, Ture, a aranha, encontra um monstro comedor de homens com um gongo de dupla face que ele usa para prender as pessoas. Para conquistar a confiança da criatura, Ture se oferece para subir no gongo, mas deixa o braço para fora e o monstro não consegue fechá-lo. “Me mostre como fazer isso direito”, Ture pede. O monstro consente, e então Ture fecha o gongo e o mata.

Em outro mito conhecido na maior parte do continente, o Lebre matreiro (personagem que foi para a América com os escravos africanos e afinal se tornou o Coelho Brer) decide se casar, mas é preguiçoso demais para cultivar o campo de milhete necessário para sustentar uma esposa. Então ele pensa numa maneira melhor de realizar o trabalho e vai para o mato com uma corda comprida para procurar o Hipopótamo.

“Meu tio”, diz o Lebre, “quero amarrar esta corda a você e ver se consigo puxá-lo. Quando você vir a corda se mexer, puxe com toda a força!” O Hipopótamo responde: “Está bem, se você quiser, farei isso. Mas você vai perder se fizermos um cabo-de-guerra e vai se arrepender”. O Lebre amarra a corda no pescoço do Hipopótamo e vai com a outra ponta até encontrar o

Os portadores do fogo

Na África é freqüente a crença de que os animais adquiriram o fogo. Os pigmeus atribuem sua chegada a um cachorro ou aos chimpanzés, enquanto o povo Ila da Zâmbia diz que um marimbondo-tatu trouxe o fogo do Deus Supremo para a terra. Os sans (bosquimanos), no mito abaixo, dizem que o fogo foi roubado pelo louva-a-deus, criatura geralmente considerada sagrada pelos africanos.

Um dia o Louva-a-Deus percebeu algo estranho: o lugar onde o Avestruz comia sempre cheirava bem. O Louva-a-deus ficou perto do Avestruz enquanto comia e viu que ele assava a comida no fogo. Quando terminou de comer, o Avestruz escondeu o fogo embaixo de sua asa.

Então o Louva-a-Deus pensou num truque para conseguir o fogo. Foi até o Avestruz e disse: “Encontrei uma árvore maravilhosa com frutos deliciosos. Siga-me e eu

lhe mostrarei”. O Avestruz seguiu o Louva-a-Deus até uma árvore de ameixas amarelas. Quando o Avestruz começou a comer, o Louva-a-Deus lhe disse: “Estique o corpo, as melhores frutas estão no alto”. Quando o Avestruz ficou nas pontas dos pés, abrindo as asas para se equilibrar, o Louva-a-Deus roubou o fogo de baixo de sua asa. A partir dali o Avestruz nunca mais tentou voar, mantendo as asas sempre junto ao corpo.

Mais tarde, o Louva-a-Deus foi destruído por seu próprio fogo, e de suas cinzas foram feitos dois Louva-a-Deus diferentes: um reservado e pensativo, o outro ousado e empreendedor. Um dia os babuínos mataram o filho do Louva-a-Deus ousado e arrancaram seu olho. O espírito do Louva-a-Deus viu o que aconteceu em um sonho e lutou com os babuínos, derrotando-os e recuperando o olho. Ele o mergulhou na água e surgiu um novo ser.

Elefante, ao qual conta uma história parecida. Depois ele vai até a metade da corda e a balança dos dois lados. Hipopótamo e Elefante começam a puxar e sua disputa dura até o pôr-do-sol, quando eles já limpam e reviraram um grande trecho de mato — que o Lebre então usa para semear uma grande lavoura de milhete.

Em muitas mitologias africanas os animais sagrados ajudam a criar o mundo e a moldar a cultura humana. Os principais exemplos são a disseminada “serpente cósmica” (ver A Grande Serpente, à direita) e o espírito do louva-a-deus dos povos *kboisans* do sudoeste da África. Os *kboisans* atribuem a invenção das palavras ao louva-a-deus, que também teria trazido o fogo para as pessoas depois de roubá-lo do avestruz (ver quadro na p. oposta).

Outros famosos animais transformadores incluem a Raposa Pálida, que aparece no mito da criação dos dogons do Mali, povo majoritariamente agrícola (ver também p. 266). A Raposa Pálida teria inventado a agricultura roubando sementes de Amma, o deus criador, e plantando-as no corpo da Terra, que era sua mãe. A principal consequência do furto da Raposa Pálida foi que se tornou necessário purificar o solo, que secou por causa daquela espécie de incesto. Para tornar o solo puro, os homens o semeavam com sementes que não tivessem sido roubadas, mas sim dadas a eles por Amma com esse objetivo.

A Raposa Pálida, uma proscrita, fugiu e abrigou-se na natureza, que se tornou sua casa, mas os homens a seguiriram e cultivaram novos campos. Assim, acredita-se, o caráter errante da raposa levou à expansão da civilização humana e diz-se que Amma fez a raposa introduzir desordem e ordem no mundo. Expulsa da sociedade humana, a raposa hoje se comunica com a humanidade pelo oráculo de areia, no qual ela deixaria as marcas de suas patas para mostrar às pessoas o caminho para o futuro.

Em outros pontos do Mali, o povo bambara atribui a invenção da agricultura a um animal diferente, um herói cultural primordial Antilope que foi enviado dos céus pelo deus criador Faro, para lhes ensinar as técnicas de agricultura. Representações desse herói divino Antilope são muito comuns em toda a região (ver ilustração à direita).

Uma escultura de madeira bambara representa o herói cultural divino Antilope, que trouxe os segredos da agricultura dos céus.



A GRANDE SERPENTE

A cobra ou serpente é uma das criaturas mais disseminadas pela mitologia africana. O conceito de uma “serpente cósmica” como força primeva da criação é especialmente importante. Por exemplo, o povo fon do Benin acredita que a divindade gêmea bissexual Mawu-Lisa construiu o mundo com um poder criativo que flui como uma enorme cobra chamada Da Ayido Hwedo. Esse poder também aparece no arco-íris e em todas as águas. No início, o poder da serpente se enrolou em torno da terra amorfa, segurando-a, e ainda tem essa função. Ela move-se constantemente e seu fluxo em espiral movimentou os corpos celestes.

Na África Central e meridional, um papel semelhante é atribuído à serpente primordial Chinaweji ou Chinawezi, que aparece na mitologia do sudeste do Zaire como Ncongolo, o Rei do Arco-Iris (ver p. 271). Um mito comum no norte da África conta como a primeira coisa que o deus criador fez foi a serpente cósmica Minia, cuja cabeça está no céu e cuja cauda está nas águas embaixo da terra. Seu corpo foi dividido em sete partes, das quais o deus fez o mundo (ver p. 266).

Cabeça de bronze de uma serpente do reino do Benin, na África Ocidental, que floresceu do século XV ao XVIII.



AUSTRÁLIA



Ayers Rock, uma formação de arenito sólido também conhecida por seu nome aborígene, Uluru, é um dos locais mais sagrados da Austrália. É o cenário de muitos mitos, como a história dos Irmãos Arapongas (ver p. 286).

Hoje considera-se que a Austrália é habitada há pelo menos 50 mil anos. Os ancestrais dos atuais povos aborígenes teriam chegado de barco do Sudeste Asiático durante a última Era do Gelo. A posterior elevação do nível do mar teria coberto os locais de acampamento mais antigos no norte.

Até o início da colonização européia, no fim do século XVIII, a população da Austrália era quase exclusivamente de caçadores-coletores. A sociedade aborígene era igualitária, descentralizada e dividida em clãs independentes, cada qual consistindo em 50 a 500 membros, ligados por uma ascendência comum. O sistema ainda persiste nas regiões remotas e, de forma modificada, nas cidades.

Embora ligado a uma área de terra sobre a qual teria direitos predominantes, um clã frequentemente unia forças a seus vizinhos para caçar numa área maior. Os clãs permitiam o acesso de outros a suas terras para explorar a abundância de alimen-

tos temporária ou sazonal, e o casamento cruzado reforçava os laços entre os clãs. Um mosaico de elementos míticos comuns a diversos clãs espelhava essa interdependência social e econômica.

Apesar dessas inter-relações, nenhum mito específico é narrado em todo o continente. Geralmente, as narrativas contam as aventuras de um herói cultural ancestral na área de cada clã. O clã vizinho conta o que essa figura fez em sua própria área e assim por diante, numa cadeia de mitos que às vezes se estende por centenas de quilômetros. É difícil haver um clã que saiba onde a jornada do herói começou ou terminou; por exemplo, somente quando homens da Austrália central chegaram a Port Augusta como pastores de gado descobriram que era ali que as Sete Irmãs haviam terminado (ver p. 287 e mapa ao lado). Uma teoria sugere que os caminhos desses heróis representam as rotas pelas quais foram transmitidos os cultos religiosos.

ÉPOCA DE SONHOS

As raízes de toda a mitologia aborígene australiana está no Período de Criação, ou Época de Sonhos, que é chamado de *Lalija* pelos wororas dos planaltos Kimberley, *Wongar* pelos yolung da Terra de Arnhem e *Jukurpa* pelos pitjantjatjara do Deserto Ocidental. O Tempo dos Sonhos (ou o Sonho) é tanto um período de tempo quanto um estado mental. Como período de tempo, ele se refere à época primordial em que os ancestrais viajavam pela Austrália, formando a paisagem (ver pp. 286-7), determinando a forma da sociedade e depositando os espíritos de crianças não-nascidas. Como estado mental, o Sonho é acessível aos participantes de rituais, que brevemente tornam-se os ancestrais cujas jornadas recriam, ou cujo poder podem liberar em locais sagrados.

O povo aborígene comumente distingue entre o presente, o passado na memória dos vivos e o passado distante, quando os ancestrais atuavam. No entanto, os limites desses períodos são imprecisos, e as vidas dos recém-falecidos muitas vezes se confundem com as de seus protótipos ancestrais, processo que pode começar até mesmo antes da morte da pessoa.



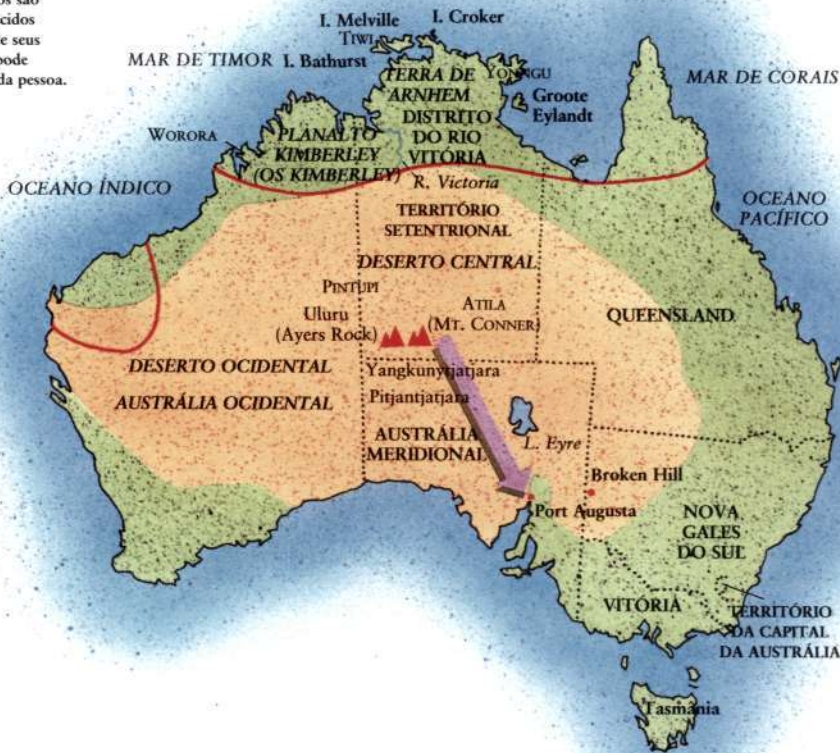
Pintura em casca de árvore dos Kimberley de um wandjina, espírito ancestral da Época de Sonhos aborígene. Todo clã tem um wandjina, que é associado a um determinado animal como seu ancestral guardião.

MITO E RITUAL

Existem dois tipos principais de ritual aborígene. O primeiro é público e comemorativo, envolvendo a encenação de episódios da Época de Sonhos, que dá forma a eventos importantes como as cerimônias de iniciação e funerárias. Em geral, cada clã possui canções e pinturas corporais usadas nas várias etapas dessas cerimônias. O segundo tipo é o “aumento” ritual, que geralmente envolve apenas algumas pessoas. Ele ocorre em um local sagrado, como uma rocha, que é imbuída do poder criativo de um ancestral. A terra do lugar é atirada para o ar, ou a rocha sagrada é batida, ou a fumaça de uma fogueira é dirigida para a rocha. Qualquer que seja o método, o objetivo é libertar o poder criativo do ancestral e propagar a espécie animal à qual ele ou ela é ligado pelo totem.

MITO E ARTE

A sociedade aborígene era analfabeta até os tempos modernos, por isso a arte é a principal fonte não-oral da mitologia australiana. No norte, pessoas, animais e outros seres são representados no estilo de contorno ou silhueta (ver ilustrações nas pp. 280, 281, 284 e 285), que teria pelo menos 15 mil anos de existência. Na Austrália central, pessoas e animais são representados de acordo com as marcas que deixam na areia: os animais pelas pegadas e os humanos muitas vezes pela impressão deixada por uma pessoa sentada de pernas cruzadas (ver ilustração na p. 287). Essa tradição tem entre 10 mil e 30 mil anos. Os temas míticos também são representados na rocha, no corpo, no chão e em pinturas em cascas de árvore. A arte em rocha, que perdura há milhares de anos, confirma a antiguidade das tradições culturais aborígenes.



A NARRAÇÃO DE UM MITO

As narrativas aborígenes foram tradicionalmente transmitidas por via oral. Não existe uma versão única ortodoxa de qualquer mito, pois cada narrador acrescenta variações para aumentar o efeito. Quais incidentes são contados depende da posição dos ouvintes (porque muitos mitos incluem detalhes que só são conhecidos por iniciados) ou do contador (por exemplo, os jovens não devem exibir seu conhecimento diante dos mais velhos). Um “mito” aborígene no sentido de uma narrativa em prosa é muitas

vezes um resumo de uma história mais detalhada, contada em ciclos de canções que chegam a ter centenas de versos e normalmente são apresentadas numa cerimônia (ver p. 281). O futuro dessa cultura oral é incerto, pois as línguas aborígenes estão em declínio. De cerca de 200 línguas faladas antes do período colonial, somente 50 sobrevivem, faladas por um quarto da atual população aborígene de 160 mil pessoas. As línguas mais florescentes são as do centro e as do norte, onde a colonização européia foi menos intensa.

LEGENDA DO MAPA

- Limite sul do estilo artístico de “silhueta”
- ▲ Montanhas sagradas
- Povo aborígene: Tiwi
- Estado federado australiano: QUEENSLAND
- Região: TERRA DE ARNHEM
- Rota das Sete Irmãs
- Área desértica

A GRANDE INUNDAÇÃO

Mitos da origem

Pintura na rocha do Distrito do Rio Vitória, mostrando uma cobra (possivelmente a serpente da grande inundação) com um canguru, um dingo e vários outros desenhos.



Os mitos aborígenes sobre o começo do mundo não tratam da criação do cosmo a partir do nada, mas da origem e formação dos ambientes e sociedades atuais em um mundo que sempre existiu. Vários povos, especialmente na região costeira tropical no norte do país, atribuem suas origens à grande inundação que varreu a paisagem e a sociedade anteriores. Esses mitos podem ter origem em fatos, pois evidências arqueológicas sugerem que a elevação do nível do mar que se seguiu à última Era do Gelo teve um efeito maciço nas sociedades do norte da Austrália, que se refletiu em mudanças nos padrões de acampamento e na arte em rochas. As pinturas em rocha da Terra de Arnhem, no oeste, mostrando a serpente gigante da inundação, teriam sido feitas mais ou menos na época em que o nível do mar pós-glacial se estabilizou, criando o atual litoral norte australiano.

A inundação primordial é atribuída a diversos seres, humanos e animais. Segundo os *wororas* da região de Kimberley, no noroeste da Austrália, heróis ancestrais conhecidos como *wandjina* (ver p. 279) causaram uma inundação que arrasou a ordem social existente. Os *wandjinas* então se dispersaram, cada qual para seu próprio país, onde guardaram suas pinturas em abrigos de pedra e criaram a nova ordem social. O povo *tiwi* das ilhas Melville e Bathurst, na costa norte da Austrália, contam que suas ilhas foram separadas do continente durante o Período da Criação ou Época de Sonhos por uma mulher cega chamada Mudungkala, que surgiu do chão na extremidade sudeste da ilha de Melville, carregando três bebês. Essas crianças foram as primeiras pessoas que povoaram as ilhas. Enquanto a velha se arrastava pela paisagem amorfa, a água surgia em seu rastro, isolando as ilhas do continente.

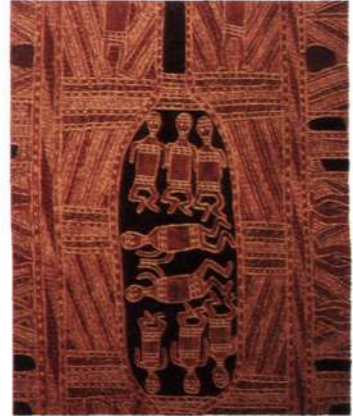
Nos mitos da origem de diversos povos, uma grande serpente associada ao arco-íris é considerada responsável pela inundação. Essa criatura, que ainda existiria (em lagos profundos ou em redemoinhos no litoral), ocorre na história das Irmãs Wawilak contada pelo povo *yolngu* da Terra de Arnhem, no nordeste. A história é típica dos povos cujos ancestrais teriam viajado durante o Período da Criação pela terra que hoje é dividida entre vários clãs.

Como é comum nesses mitos, os *yolngus* só sabem a parte da jornada das Irmãs Wawilak que ocorreu em sua própria área. Cada clã no percurso pos-

sui certos animais, plantas e outros objetos totêmicos associados às irmãs e suas aventuras. Por exemplo, dizem que a estrela da manhã surge no lugar onde as irmãs começaram sua viagem, enquanto o mosquito, criatura que marca o início da estação de chuvas e enchentes, é associado a Yurlunggur, a serpente que causa a grande inundação no mito.

As irmãs partiram de algum lugar no interior distante e viajaram para a costa norte da Terra de Arnhem. A irmã mais moça estava grávida, enquanto a mais velha tinha um filho que ela carregava em um berço de papel de casca de árvore embaixo do braço. Conforme viajavam, caçavam lagartos, guaxinins e outros roedores e colhiam plantas para comer. Elas deram nomes a cada espécie de planta e animal, assim como aos lugares por onde passavam. Certo dia encontraram dois homens com os quais tiveram relações sexuais, apesar de todos pertencerem à mesma divisão social (ver p. 284). Quando a mulher mais jovem estava pronta para dar à luz, sua irmã coletou cascas de árvore macias para fazer uma cama. Sem perceber, a irmã mais velha deixou seu sangue menstrual cair em uma nascente de água, enraivecendo Yurlunggur, uma pítion semi-humana que ali vivia. Yurlunggur criou uma tempestade e uma grande inundação. As irmãs cantaram na tentativa de afastar a cobra, mas esta as engoliu e aos seus filhos como castigo por poluir o poço.

Quando a inundação baixou, Yurlunggur, que havia se pendurado acima das águas, desceu à terra, criando o primeiro terreno de iniciação *yolngu* no lugar onde parou. Então a serpente regurgitou as irmãs e seus filhos, que se tornaram os primeiros iniciados *yolngus*. Dois outros homens, que tinham escutado a tempestade, vieram ver o que estava acontecendo. Depois de aprender as canções das irmãs, eles realizaram as primeiras cerimônias de iniciação *yolngus* (ver quadro abaixo).



Homens representam o mito da Época de Sonhos em canções e danças. Pintura em casca de árvore da Terra de Arnhem.

Revivendo o mito das Wawilak

O engolimento das Irmãs Wawilak e seus filhos é encenado durante a cerimônia de iniciação de meninos adolescentes yolngus. Cada episódio do rito, que representa a morte simbólica antes do renascimento como adulto, é acompanhado de canções que descrevem em detalhe a parte relevante do mito. As canções formam um extenso ciclo que percorre centenas de versos ao longo da cerimônia.

As mulheres *yolngus* assumem o papel das irmãs viajantes, e as canções correspondentes contam o que aconteceu em cada ponto marcante da jornada das irmãs, como poços de água e rochas.

Mais tarde na cerimônia, os homens, assumindo o papel da serpente Yurlunggur, “engolem” os meninos, carregando-os para a reclusão do campo sagrado de



iniciação, onde as mulheres são proibidas de entrar.

Quando os meninos voltam da iniciação, considera-se que foram “regurgitados” pela cobra.

Embora a história das Irmãs Wawilak tenha sido objeto de amplos estudos antropológicos, é apenas um dentre o grande corpo de mitos de grande importância espiritual e ritual para os *yolngus*.

A serpente Yurlunggur, numa pintura moderna em casca de árvore de Paddy Dhatangu. Yurlunggur está enrolada nas Irmãs Wawilak e seus filhos, que estão entre as pedregas feitas pelas irmãs na tentativa de escapar.

MORTE E LUTO

As origens da mortalidade



A pintura em casca de árvore acima, da Terra de Arnhem, no nordeste, mostra um rito fúnebre para três pessoas, que são mostradas deitadas em seus túmulos. Os círculos representam os poços d'água de onde surgem espíritos de crianças e aos quais os espíritos dos mortos retornam em barcos, que são representados pela forma dos túmulos. Um homem (no canto superior à direita da imagem) bate dois paus marcando o ritmo das canções cerimoniais que acompanham o ritual. Outras pessoas carregam cestos de casca de árvore na cabeça. O motivo do fundo identifica o clã dos mortos.

O mito aborígene trata a morte como uma consequência dos erros humanos. Ela não era inevitável, e os seres heróicos ancestrais no Período de Criação (ver p. 279) podiam viver para sempre. No entanto, por meio da malícia, tolice ou cobiça, o dom da imortalidade escapou do poder da humanidade e só foi mantido pela lua, que cresce e desaparece todo mês, e pelo caranguejo, que abandona sua velha casca para construir uma nova.

Segundo os *wororas* dos Kimberley ocidentais, um certo Widjingara foi a primeira pessoa a morrer, numa batalha contra os seres *wandjinas* (ver p. 279). Eles queriam roubar uma mulher que fora prometida em casamento, e Widjingara lutou para garantir que fossem respeitadas as regras de casamento estabelecidas por Wodoy e Djunggun (ver p. 284). Seu corpo foi enrolado num caixão de casca de árvore e sua esposa, a Piton de Cabeça Preta, começou o luto. Ela raspou seus cabelos e esfregou cinzas sobre a cabeça e o corpo, assim inaugurando a maneira aborígene tradicional de mostrar luto.

Quando Widjingara voltou do túmulo, com seu corpo renovado, a Piton de Cabeça Preta ficou irada: “Por que você voltou?”, ela perguntou. “Olhe para mim. Já raspei a cabeça e a enegreci com cinzas.” Widjingara, também enraivecido com essa triste recepção da mulher, voltou indignado para o túmulo; mais tarde ele foi transformado no gato nativo (*Dasyurus*), um marsupial noturno australiano que parece um gato doméstico. Desde então, a possibilidade de rejuvenescimento se perdeu. Todos têm de morrer e a piton tem eternamente a aparência de luto. Era um costume dos *wororas*, até que foi interrompido pelos missionários no início do século XX, deitar o corpo de um morto numa plataforma fúnebre até que a carne estivesse decomposta; então os ossos eram colocados numa caverna na região natal da pessoa. Se a plataforma não fosse construída adequadamente, o gato nativo, que é a manifestação viva de Widjingara, poderia se alimentar do cadáver.

O povo *murinbata* do Distrito do Rio Vitória, no nordeste, conta que o Corvo e o Caranguejo conversavam sobre a melhor maneira de morrer. O Caranguejo fêmea disse que conhecia uma boa maneira, e que o Corvo o esperasse no acampamento até sua volta. O Caranguejo encontrou um buraco no chão e, livrando-se de sua antiga casca, entrou no buraco para esperar que uma nova se formasse. O Corvo ficou impaciente e após algum tempo foi ver o que estava acontecendo. Quando o Caranguejo o viu espiando pelo buraco, disse-lhe para esperar um pouco mais. Afinal ele voltou ao acampamento em sua nova casca, mas o Corvo exclamou: “Assim demora demais. Conheço uma maneira mais rápida de morrer”. Ele virou os olhos para trás e caiu de costas. “Pobre Corvo!”, disse o Caranguejo. Ele pegou um pouco de água e a derramou no Corvo, mas não conseguiu revivê-lo, porque estava morto. Os *murinbatas* comparam os diferentes tipos de morte escolhidos pelo Corvo e pelo Caranguejo aos movimentos escolhidos por dois dançarinos em uma dança secular. Cada um escolhe a dança para a qual é mais apto, e assim o melhor modo para as pessoas morrerem é o modo do Corvo.

Outro mito sobre a origem da morte é encontrado entre os *tiwis* das ilhas Melville e Bathurst, que ficam próximas ao litoral do Território Setentrional. Embora vivam a apenas 25 quilômetros da costa, acredita-se que os *tiwis* estejam isolados das outras sociedades aborígenes há milhares de anos. Segundo seu mito, a ilha foi povoada pelos descendentes de uma mulher cega, Mudungkala (ver p. 280). Seu filho, Purukupali,

depois se casou (não está claro de onde veio sua mulher) e teve um filho. Purukupali dividia seu acampamento com Tjapara, o Homem Lua, um homem solteiro decidido a seduzir a mulher de Purukupali. Num dia muito quente, ela foi com Tjapara para a floresta, deixando seu filho que dormia à sombra de uma árvore. Enquanto ela ficou longe, o sol se moveu no céu, atingindo a criança, que morreu. Purukupali ficou furioso e declarou que a partir de então todos deveriam morrer. Tjapara suplicou que lhe desse permissão para levar o corpo do menino por três dias, que restituiria sua vida. Purukupali recusou e, depois de uma luta com Tjapara, pegou o corpo do menino e entrou no mar, deixando um forte redemoinho no lugar onde afundou. Tjapara se transformou na lua e subiu ao céu, mostrando as cicatrizes deixadas pela luta com Purukupali. Os demais homens se reuniram para realizar a primeira cerimônia mortuária, preparando os grandes postes decorados que hoje são usados nos funerais *tiwis* (ver quadro abaixo).

Os mitos da origem aborígenes muitas vezes apresentam os primeiros seres como criações ou descendentes de um único progenitor, o que os torna irmãos e irmãs. Tendo perdido a imortalidade, como eles podem se casar para gerar as futuras gerações é explicado de diversas maneiras. Às vezes sugere-se que naquela época os irmãos podiam se casar livremente porque a idéia de incesto só foi inventada mais tarde. Em outros mitos, o herói ou heroína primordial une-se a outro ser primordial cuja origem simplesmente não é explicada, por exemplo, a mulher de Purukupali. Nesses casos não é considerado necessário explicar a existência de mais que um primeiro ser, porque considera-se que o mito ocorre em um mundo em estado de fluxo e, portanto, não limitado pelas convenções do mundo atual.

Mitos fúnebres dos *tiwis*

Os *tiwis* são renomados pelos postes fúnebres coloridos, que foram erguidos pela primeira vez, segundo a crença, depois do conflito entre Purukupali e Tjapara (ver acima).

Quando uma pessoa *tiwi* morre, o corpo é enterrado imediatamente, mas o ritual fúnebre é adiado por vários meses, até que a dor dos parentes tenha diminuído. No enterro, ou cerimônia *pukimani*, postes decorados com cores vivas são erguidos para marcar o túmulo, com o número de postes variando conforme a idade e a posição do morto. De maneira não especificada, os postes simbolizam a ligação entre o mundo dos vivos e o dos mortos.

Postes pukimani de pau-ferro em um cemitério na ilha de Bathurst. Os escultores são pagos conforme a qualidade de seu trabalho.



ORIGENS DO CASAMENTO

A Águia e o Corvo; Wodoy e Djunggun

Vários mitos regionais explicam a origem do casamento. No sudeste, dois homens, Águia (Biljara) e Corvo (Wagu), teriam instituído o casamento ao especificar os graus de parentesco em que eram permitidas relações sexuais. Corvo sempre tentava enganar Águia. Em um conto, Águia era o guardião de duas meninas com as quais ele proibiu que Corvo se casasse. Em retaliação, Corvo matou o filho de Águia e tentou pôr a culpa em outra pessoa, mas Águia sabia a verdade e enterrou Corvo com seu filho morto. Corvo escapou e a disputa continuou. Em um relato, Águia transformou Corvo em um corvo ao queimá-lo até ficar preto, e ele mesmo tornou-se uma ave quando Corvo o iludiu para subir ao céu.

As comunidades aborígenes geralmente se dividem em duas metades, cada qual associada a um participante no mito original do casamento, com Águia ou Corvo. Uma pessoa só pode se casar com um membro da metade oposta. Os filhos pertencem ou à metade de seu pai (como nos Kimberley) ou à de sua mãe (como no sudeste).

Wodoy e Djunggun

Este mito dos Kimberley ocidentais se compara aos mitos das planícies sul-americanas sobre alimentos crus e cozidos, que foram interpretados pelo antropólogo francês Claude Lévi-Strauss (ver p. 13 e pp. 262-3). Ele sugeriu que cozinhar mel é uma metáfora para incesto (algumas abelhas sul-americanas fazem mel tão doce que os que o comem se perguntam se estão saboreando uma delícia ou queimando com o fogo do amor).

Nos primeiros tempos as pessoas viviam sem distinção entre gerações ou famílias, e as relações incestuosas eram comuns. Havia um homem chamado Djunggun e outro chamado Wodoy que criaram o jeito certo de casar, distinguindo irmã de esposa. Eles trocaram esculturas de madeira sagradas como presentes e disseram: "Vamos nos casar com as filhas do outro, assim poderemos nos respeitar e nos entender". (Até hoje nos Kimberley os clãs são ligados por



trocas habituais de esculturas de madeira, ocre vermelho, penas de papagaio e mulheres em casamento.) Djunggun coletou um pouco de mel silvestre, o emburrou em uma folha de lírio e o cozinhou num buraco. Wodoy ficou chocado com a estupidez do outro, porque sabia que o mel era saboroso cru. Mas era tarde demais, o mel estava cozido. Wodoy o provou e achou ruim.

Djunggun era avarento, além de idiota, e decidiu guardar sua filha para si. Wodoy pegou um pau e arrancou a cabeça de Djunggun. Depois disso nenhum homem se casou com sua irmã. Wodoy e Djunggun foram transformados em pássaros, tornando-se espécies diferentes de baccurus.

Pintura em casca de árvore da Terra de Arnhem mostra uma figura feminina com as pernas contorcidas grotescamente, talvez uma mulher punida com feitiçaria por quebrar as regras do casamento.

TRAPACEIROS

A ordem ancestral perturbada

Em muitas partes da Austrália, mitos falam de trapaceiros que causam acontecimentos imprevisíveis. Eles podem ser benignos, mas com frequência subvertem a ordem ancestral ao roubar alimentos silvestres ou levar as pessoas a roubar, lutar e negar as obrigações sociais. Alguns autores afirmam que esses trapaceiros representam um estrato primitivo da mitologia aborígene, antecedendo aos heróis ancestrais associados à divisão da sociedade em clãs.

Nos Kimberley ocidentais, diz-se que raças de enganadores conhecidos como Ngandjala-Ngandjala e Wurulu-Wurulu vagueiam pelo mato procurando confusão, saqueando as cavernas onde os heróis ancestrais deixaram pinturas colocando suas próprias pinturas por cima. Na arte aborígene esses trapaceiros se assemelham muito entre si. Os Ngandjala-Ngandjala não são necessariamente maléficos; embora algumas pessoas afirmem que eles estragam as colheitas, outras acreditam que eles as aumentam e amadurecem os frutos, cozendo-os. Na época das monções eles podem às vezes ser vistos nas nuvens, e colunas de névoa que se erguem do mato depois da chuva marcam as fogueiras onde eles cozinham seus frutos. Eles mesmos são vítimas de outro trapaceiro, Ungumaru, que rouba raízes comestíveis enquanto assam nas fogueiras dos Ngandjala-Ngandjala. Os Ngandjala-Ngandjala vingam-se puxando a cauda de Ungumaru até que ele revele onde escondeu os alimentos cozidos.

Os Wurulu-Wurulu perturbam a ordem ancestral encontrando as flores de *banksia* (penacheiro) e amarrando-as a paus finos que usam para retirar mel das colméias de abelhas silvestres. Quando alguém encontra uma colméia vazia, sabe que os Wurulu-Wurulu já passaram por ali.

Outro mateiro dos Kimberley ocidentais, Argula, é associado à feitiçaria. Nesta região, o comportamento anti-social pode ser punido com a obrigação de pintar uma figura humana distorcida numa rocha e cantar canções insultuosas a ela, que, segundo a crença, causará doença ou morte ao malfeitor. Às vezes essas pinturas são consideradas obra de Argula. De maneira semelhante, os povos aborígenes atribuem as antigas pinturas em rochas na Terra de Arnhem ocidental — que na opinião de arqueólogos antecederam a elevação do nível do mar após a última Era do Gelo — a um tipo de trapaceiro conhecido como os *mimi*. As figuras ágeis e graciosas que aparecem nas pinturas representariam esses seres, que vivem nas frestas dos penhascos da Terra de Arnhem. Os *mimi* ficam irritados quando são surpreendidos pela presença de uma pessoa desconhecida vagando pelo mato. Para evitar isso, as pessoas que percorrem áreas rochosas chamam constantemente os trapaceiros para avisá-los de sua presença. Os *mimi* punem as pessoas que aparecem sem avisar infligindo-lhes doenças. Do contrário, são geralmente benignos. Por exemplo, eles ensinaram as pessoas a caçar. No entanto, se um caçador encontra um *wallaby* (pequeno canguru) que finge ser dócil, o animal deve ser deixado em paz: pode ser um mascote dos *mimi*, que matarão alguém que lhe fizer mal.

Outros trapaceiros são figuras mais sinistras. Os Namorodo da Terra de Arnhem ocidental, tão magros que são feitos apenas de pele e ossos unidos por tendões, são especialmente temidos. Eles viajam à noite, fazendo um silvo enquanto voam pelo ar, e podem matar com suas longas garras qualquer pessoa que escutarem. Os doentes e feridos são especialmente vulneráveis. Se o espírito de uma pessoa morta é capturado pelos Namorodo, não poderá unir-se aos ancestrais totêmicos e se tornará um espírito maligno vagando pelos matos. Os Namorodo são associados a estrelas cadentes e, nas pinturas em casca de árvore, à feitiçaria.



Uma pintura em casca de árvore da Terra de Arnhem mostra um grupo de espíritos masculinos e femininos, provavelmente uma representação dos trapaceiros *mimi*. Às vezes eles são ouvidos à noite, cantando ou marcando o ritmo de uma canção com paus dentro das rochas onde vivem.

FORMANDO A PAISAGEM

Mitos de errâncias ancestrais

A Austrália central é cruzada pelas rotas de muitos heróis ancestrais, que teriam percorrido centenas de quilômetros, às vezes em forma humana, outras na forma de *wallabies* (pequenos cangurus), lagartos, cobras ou aves. Alguns, como os Irmãos Arapongas (ver quadro abaixo), viajaram apenas 100 quilômetros e têm principalmente significado local. Outros, como Malu, o Canguru Vermelho, que viajou dos Kimberley até o centro do continente, ou as Sete Irmãs (ver p. ao lado), percorreram centenas de quilômetros, percorrendo as terras de muitos clãs. Esses heróis deixaram cavernas, rochas e riachos marcando os lugares onde acamparam, caçaram ou lutaram. Esses marcos são considerados sagrados e possuíam a energia criativa dos ancestrais.

Acredita-se que a energia de um ser primordial possa ser liberada esfregando-se ou batendo-se no lugar onde ele ou ela deixou o mundo e entrou no chão. O ser ancestral associado àquele lugar reencarnaria em qualquer pessoa nascida ali, que se torna um guardião do local sagrado.

As lendas das viagens dos ancestrais muitas vezes são a base de cerimônias regionais e reforçam os laços entre povos que falam línguas diferentes e podem precisar acampar juntos durante secas prolongadas.

Os Irmãos Arapongas (Bell Bird)

A ênfase de um mito pode variar de acordo com o lugar onde a história é contada. As seguintes versões do mito dos heróis ancestrais conhecidos como Irmãos Arapongas foram contadas em 1976, a primeira por Pompy Wanampi e Pompy Douglas em Wangka Arkal, a segunda por Paddy Uluru em Uluru (Ayers Rock).

Os dois Irmãos Arapongas estavam à espreita de uma ema em Antalanya, um poço rochoso onde as emas ainda vêm beber. Sem que eles soubessem, uma jovem procurava raízes ali perto, em Wangka Arkal. O domo da rocha é sua cabeça. Quando alguém chama, sua voz ecoa pela rocha como se a garota respondesse. Em sua cabeça ela carrega um prato, apoiado em um aro feito de cabelo humano. Enquanto se alimentava de raízes, o prato caiu de sua cabeça, perturbando a ema, que



O corpo de Lungkata, transformado nesta pedra, jaz ao pé do Uluru, de cabeça levantada.

correu para norte na direção de Uluru, perseguida pelos irmãos. Ao pé da rocha, uma indentação em semicírculo é o apoio de cabeça da jovem, no lugar onde caiu. Um pouco além está o poço onde a ema bebia.

Na versão de Paddy Uluru, Lungkata (o Lagarto da Língua Azul) roubou uma ema gorda dos irmãos em Antalaya. Lungkata escondeu a carne queimando-a em Uluru — ela se transformou em lajes de pedra — e em seu lugar deu de comer aos caçadores uma ema magra. Irado com essa trapaça, um irmão incendiou a cabana de Lungkata, queimando-o vivo. A fumaça pode ser vista na superfície de Uluru, e o próprio Lungkata é uma pedra (à esquerda). O pai de Paddy Uluru teria sido a encarnação de Lungkata. Ele cuidava da pedra, mantendo-a livre de ervas, e contando o mito a seus filhos e outros jovens.

As Sete Irmãs

A seguinte história reúne os incidentes relatados em alguns lugares ao longo da rota pelo centro e o sul da Austrália (ver mapa na p. 279) das heroínas ancestrais conhecidas como Kungarankalpa, as Sete Irmãs.

As Sete Irmãs fugiram para escapar de um homem lascivo chamado Nyiru, que pretendia violentar a mais velha. A leste de Uluru, sua rota é marcada por uma série de buracos e poços na rocha. Em Witaptila, a oeste de Atila (monte Conner), elas pararam e acamparam para passar a noite e construíram um quebra-vento, que hoje é um penhasco baixo.

Na manhã seguinte elas mergulharam no chão, resurgindo como Tjuntalitia, um poço. Um monte de areia registra o lugar de onde Nyiru as observava. De Tjuntalitia, as garotas caminharam até Wanukula, uma depressão na pedra onde a água se acumula, e para Walinya, um morro, onde construíram uma cabana e acamparam. Sua cabana é hoje uma caverna

num bosque de figueiras, uma das quais, separada, é a irmã mais velha. O lugar onde elas se sentaram é marcado por linhas sinuosas na rocha. Nyiru as observava e, quando pensou que elas dormissem, invadiu seu abrigo, marcando a rocha. Uma abertura baixa no fundo da caverna é o lugar onde as irmãs quebraram a parede para continuar sua fuga.

Finalmente, quando chegaram à costa (perto de Port Augusta), as moças mergulharam no mar. O choque da água fria as fez saltar para o céu, tornando-se a constelação Kuralya, as Plêiades. Nyiru ainda as persegue, e suas pegadas podem ser vistas no céu: seus artelhos são o "cinturão" na constelação que outros chamam de Órion, seus calcanhares a ponta da "espada" de Órion.

Sonho de Batata do Mato, pintura moderna em casca de árvore de Victor Jupurrulla Ross, mostra marcas deixadas por heróis ancestrais. Os arcos representam pessoas sentadas no chão, e os círculos são locais imbuídos do poder dos ancestrais.



OCEANIA



Reconstrução de uma casa de culto feita para comemorar catorze ancestrais na aldeia de Medina na ilha de Nova Irlanda, em Papua-Nova Guiné. As figuras são esculpidas em um estilo chamado malanggan, como os rituais fúnebres locais em que são usadas. O estilo é conhecido por sua habilidade técnica, leque de cores e motivos mitológicos.

A Oceania compreende três regiões distintas — Melanésia, Micronésia e Polinésia —, que abrigam uma extraordinária variedade de línguas e culturas. Antes do contato com os europeus, as sociedades variavam das pequenas populações de Papua, que chegavam a ter apenas trezentas pessoas e agrupadas em clãs patriarcais sem liderança institucionalizada ou hierarquia social, até as grandes e complexas sociedades da Nova Zelândia e do Havaí, com elaboradas hierarquias políticas e religiosas e linhagens divinas de chefes governantes.

Na Melanésia não há uma hierarquia clara e recorrente de deuses, ao contrário da Polinésia, onde se pode dizer que existe algo próximo de um panteão (ver p. 294). Seria impreciso rotular como “deuses” os importantes heróis culturais que teriam percorrido a parte sul da Nova Guiné, trazendo para os humanos os costumes da mortalidade, do sexo, do luto e da guerra (ver p. 290). Mitos cosmogônicos secretos, conhecidos só por iniciados, aparecem nas sociedades dos povos cos-

teiros da Melanésia como os masins da Nova Guiné. Os mitos contados no interior da Nova Guiné servem principalmente como exemplos de dilemas morais e cosmológicos, expressos em termos alegóricos, sobrenaturais.

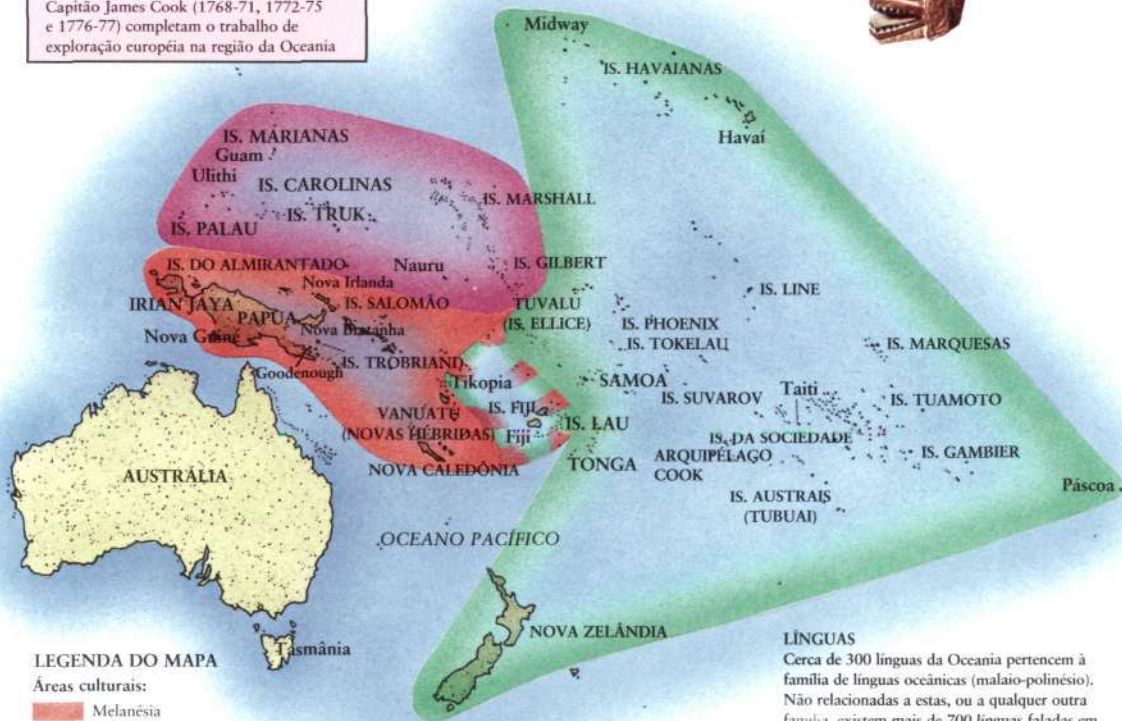
Vários temas importantes são recorrentes na mitologia de toda a região: por exemplo, a idéia de que os atos dos heróis culturais ancestrais permanecem vivos e efetivos entre seus descendentes humanos.

O contexto em que os mitos são contados varia por toda a Oceania. Tradicionalmente, eles encontram sua expressão mais vívida e significativa em rituais nos quais se celebra o “trabalho dos deuses”. Esse é especialmente o caso da Polinésia, sobretudo entre os havaianos e os maoris: os rituais de sacrifício aos deuses Lono e Ku no Havaí pré-colonial (ver p. 296) são os melhores exemplos. Os mitos micronésios são geralmente relatados para diversão, fora de um contexto ritualístico. A Melanésia é uma área mista nesse sentido: os mitos geralmente têm um objetivo mais sério nas regiões costeiras do que no interior.

TABELA CRONOLÓGICA

c. 2000 a.C. - Imigrantes da Indonésia começam a se assentar na Melanésia
 c. 1300 a.C. - Colonos chegam a Fiji, depois expandindo-se para a Polinésia via Tonga e Samoa
 c. 300 a.C. - A Polinésia oriental é colonizada
 c. 850 d.C. - Primeiros colonos chegam à Nova Zelândia da Polinésia oriental
 c. 1000-1300 - Todos os maiores grupos polinésios estão assentados
 1513 - Primeiro avistamento do Pacífico por um europeu, o explorador espanhol Vasco Núñez de Balboa
 1768-79 - Três viagens do explorador inglês Capitão James Cook (1768-71, 1772-75 e 1776-77) completam o trabalho de exploração europeia na região da Oceania

Detalhe (à direita) de uma escultura malanggan de uma frisa vertical encontrada em Nova Irlanda. Esses objetos eram agrupados em uma plataforma decorada em honra aos mortos. As esculturas às vezes eram feitas por membros do clã do morto.



LEGENDA DO MAPA

Áreas culturais:

Melanésia

Micronésia

Polinésia

Área de cultura mista melanésia-polinésia

Arquipélago: VANUATU (Novas Hébridas)

Ilha: TAITI

LÍNGUAS

Cerca de 300 línguas da Oceania pertencem à família de línguas oceânicas (malaio-polinésio). Não relacionadas a estas, ou a qualquer outra família, existem mais de 700 línguas faladas em Papua-Nova Guiné — quase um quarto de todas as línguas do mundo. As línguas oceânicas variam de centenas de milhares de falantes, como o fijiano (260 mil falantes), samoano (200 mil) e maori (100 mil) a algumas centenas, como muitas línguas papuanas (indo-pacíficas) e o havaiano, que já foi falado por cerca de 100 mil pessoas.

MICRONÉSIA

A Micronésia, a menos povoada das três regiões da Oceania, inclui as ilhas Carolina, Marshall e Mariana, e Kiribati (principalmente as ilhas Gilbert e Phoenix). Muitas sociedades micronésias têm mitos importantes que narram a chegada de estrangeiros pelo mar que derrotam os habitantes indígenas e tornam-se a elite dominante. Essas histórias explicam a atual divisão das sociedades em linhagens governantes e comuns.

MELANÉSIA

Esta região inclui Papua-Nova Guiné e as ilhas do sudoeste do Pacífico até Fiji, a leste. Os mitos melanésios às vezes relatam a origem da humanidade a partir de um animal ou planta, ou uma característica da paisagem. No entanto, com frequência eles tomam como ponto de partida a suposição não-declarada de que a humanidade sempre existiu e não tem origem: a ordem atual foi estabelecida por heróis culturais ancestrais conforme vagavam pela natureza (ver p. 290).

POLINÉSIA

A Polinésia é a maior região da Oceania e inclui, principalmente, os arquipélagos do Havaí e da Nova Zelândia. Em extensão muito maior que a Micronésia e a Melanésia, a região apresenta um rico fundo de mitos cosmológicos, dos quais os mais conhecidos talvez sejam as histórias maoris do Céu masculino (Rangi) e da Terra feminina (Papa) (ver pp. 294-5). Como nas sociedades micronésias, os mitos da chegada de estrangeiros pelo mar também são importantes.

MITOS DA ORIGEM

Deuses criadores e heróis culturais



Um herói cultural, esculpido em um dos vários estilos distintos da região do rio Sepik da Nova Guiné. A decoração em cores vivas serviria para realçar o poder mágico da escultura.



Máscara ritual pintada das ilhas do estreito de Torres. Ela representa um herói cultural ancestral, provavelmente Sida.

Os mais importantes mitos oceânicos relativos à criação ou origem do mundo ocorrem principalmente na Polinésia e na Micronésia. Dos muitos mitos dessas regiões que descrevem a separação primordial entre céu e terra, o mais conhecido é o relato, sobretudo polinésio, da separação forçada das deidades Céu e Terra para libertar seus filhos (ver p. 294). Esse tema também ocorre na Micronésia, por exemplo, nas ilhas Gilbert, Kiribati, onde a deidade primordial Nareau teria convencido uma enguia a separar o céu da terra. Na vizinha Nauru, a aranha primordial, Areop-enap, encontrou um marisco e pediu a um crustáceo para abri-la. O crustáceo só conseguiu em parte, por isso Areop-enap pediu a ajuda de uma minhoca. A minhoca abriu a concha, mas se cansou tanto que seu suor salgado formou uma poça no fundo da concha e ela morreu de exaustão. A parte levantada da concha tornou-se o céu e a minhoca morta tornou-se o sol. Seu suor é o mar, enquanto o crustáceo tornou-se a lua.

Os mitos de origem melanésios raramente tratam da criação do mundo e da humanidade por deidades primais. Mais característicos são os mitos sobre como a paisagem e as condições originais da sociedade foram estabelecidas por heróis culturais ancestrais que percorriam a terra. Mitos semelhantes são contados na Austrália (ver p. 286), e podem ter sido levados daqui para Papua-Nova Guiné. Na costa sul de Papua, ao longo dos rios Fly e Purari, e no interior montanhoso, muitos mitos relatam os trajetos de um herói cultural chamado Sido, Sosom, Soido, Souw ou outros nomes. Cada comunidade local reivindica esse herói como próprio, mas também reconhece que ele deixou seu território para trás e teve novas aventuras entre outros povos. Sua jornada pode ser seguida numa série de acidentes geográficos que ele criou ao percorrer a paisagem: em um lugar ele cortou uma passagem numa cordilheira, em outro ele urinou e deixou um pequeno lago, e assim por diante.

Na maioria dos lugares, as aventuras do herói fazem parte de um culto masculino secreto e só são reveladas a iniciados em ocasiões cerimoniais. Ele é retratado como exageradamente masculino, com um pênis muito longo, e as histórias sobre ele contam que era repellido pelas mulheres por causa de seu constante desejo sexual. A vergonha o fez amaldiçoar a humanidade, que até então fora imortal, com a morte. Os daribis contam sobre uma jovem que encontra uma cobra que afinal era o pênis de Souw. Ele tenta penetrá-la, mas ela grita de medo e ele recua. Enraivecido por ter sido envergonhado, Souw traz a morte, a guerra e a feitiçaria para a humanidade. Mais tarde, porém, ele viaja pelas terras elevadas e deixa cabelos que se transformam em cães e porcos, de modo que o povo de lá tem muitos animais domésticos. Em muitas áreas o herói também teria dado às pessoas os cardumes de peixes e as primeiras plantações de vegetais.

Vozes dos espíritos

Em toda a Oceania, os instrumentos sonoros têm grande importância na religião tradicional e na mitologia. Os sons criados são muitas vezes considerados as vozes de seres ou deuses que foram responsáveis pela criação e a atual ordem social.

No Havai, a parte mais sagrada de muitos templos é a casa dos tambores, que contém os "tambores do deus". Estes são empregados para chamar as pessoas ao templo, para enviar mensagens, indicar mudanças de posição nas cerimônias e, antigamente, para consagrar sacrifícios humanos. Na Melanésia, diversos instrumentos sonoros são centrais na maioria dos rituais masculinos secretos tradicionais e os mitos a eles associados. Esses instrumentos incluem o berra-boi ou zunidor, um pedaço de madeira com um orifício ao qual é amarrado um fio; ele é girado no ar para produzir um forte zunido, que se acredita ser a voz do espírito.

O berra-boi e sua mitologia provavelmente viajaram da Austrália central pelo Território Setentrional pelo estreito de Torres até o interior de Papua-Nova Guiné. Eles teriam sido levados pelos mesmos heróis descritos na página oposta.

Nos rituais de iniciação masculina, o som do berra-boi é usado para assustar os jovens iniciados, e sua aparência fálica faz dele um símbolo apropriado para a afirmação da identidade masculina. De fato, entre os kiwais do sul de Papua, o nome do berra-boi é *madubu*, que significa "Eu sou um homem". Entre os marind-anims e, mais a leste, o povo da região de Trans-Fly, o berra-boi era antigamente associado à iniciação homossexual, realizado para dar aos meninos a quantidade extra de sêmen que se considerava necessária para que se tornassem homens apropriadamente adultos. O nome do ser berra-boi no Trans-Fly é Tokijjenjani, que liga o instrumento a outra atividade adulta masculina: também denota o bastão de guerra usado em ataques para caçar cabeças. Segundo o mito local, Tokijjenjani era filho de Tiv'r, o herói cultural do Trans-Fly. Tiv'r ouviu um leve rugido dentro

do ventre de sua mulher e enviou diversos pássaros para tentar extrai-lo. Todos falharam, até que um pássaro conseguiu pegar o objeto enquanto a esposa de Tiv'r ficou sangrando com as pernas abertas. Esse foi o primeiro berra-boi.

O berra-boi aparece até ao norte do lago Kutubu, nos planaltos meridionais de Papua-Nova Guiné. Mais ao norte ainda, no planalto central, o instrumento fálico tradicional nos rituais é a flauta. As flautas transversas são associadas à iniciação masculina em todo o planalto central, especialmente a leste, onde o culto adquiriu grande elaboração. Elas só eram tocadas por homens em ocasiões especiais e sempre em reclusão. A existência das flautas e sua identidade era o segredo mais bem guardado pelos homens. No entanto, muitos mitos dessas sociedades narram como as flautas foram originalmente propriedade das mulheres. Os homens as roubaram, ou enganaram as mulheres para consegui-las, e depois disso foi proibido às mulheres receber o conhecimento dos instrumentos sagrados.

Diz-se que em tempos antigos os homens matariam uma mulher que simplesmente olhasse para uma flauta sagrada.

Nem todos os mitos sobre instrumentos sagrados são sérios. Em toda a Melanésia, contam-se histórias engraçadas sobre um homem feio que se torna belo somente quando toca a flauta ou berimbau-de-boca em cerimônias públicas, o que ele faz com grande perícia.

Ele atrai jovens de toda parte, uma das quais acaba descobrindo seu segredo.



Este tambor de decoração elaborada, da região do rio Sepik, ostenta a imagem de um espírito ancestral que se manifesta na forma humana e de pássaro.

MITOS DO CÉU

Reinos humanos e celestiais

O SOL E A LUA

Em muitas partes do mundo a lua é associada à feminilidade e ao ciclo menstrual, mas na Oceania é mais comum a lua ser representada como um homem e o sol, como mulher. A lua e o sol são considerados irmãos em quase todo o interior da Nova Guiné, porque a lua permite que os homens cacem à noite com seus cães, enquanto o trabalho das mulheres se realiza principalmente durante o dia. A lua também é masculina na mitologia maori. Em uma história, uma deidade masculina, Rona, vai até a lua procurar sua esposa, que desapareceu. Quando ele chega, começa uma luta com a lua que nunca termina: os dois passam o tempo todo se atacando e comendo mutuamente, e é por isso que a lua desaparece todo mês. Quando ela enche, os dois combatentes estariam recuperando as forças para a próxima batalha.

Histórias de trânsito entre a terra e o céu são uma parte importante da mitologia oceânica, especialmente na Micronésia e na Melanésia. Nesta última, são comuns os mitos envolvendo seres celestes, especialmente nos planaltos centrais de Papua. Os *kewas* acreditam que os seres celestes são geralmente distantes dos assuntos terrenos dos mortais, mas que as mulheres do céu às vezes vêm à terra para cavar ocre vermelho para as pinturas corporais. O trovão, a neblina, as nuvens e o raio anunciam a descida desses seres à terra, e o povo *kewa* evita se aventurar na floresta nessas circunstâncias.

Aves de significado mágico ou espiritual muitas vezes aparecem nos mitos do céu. Em uma história melanésia, um rapaz atinge uma ave do paraíso, que voa com sua flecha. Ele a segue e descobre o caminho para uma aldeia no céu, onde, na varanda da casa-grande da aldeia, um homem está extraindo um espinho do pé. O caçador percebe que esse homem é a ave que ele feriu. Em outros mitos, um homem pensa que matou um pássaro de cores vivas, mas descobre que na verdade é uma jovem, com quem ele se casa.

Ilofath ou Olifath, o trapaceiro mais conhecido na Micronésia, participa com destaque dos mitos celestes da região. No atol de Ulithi, conta-se a história de uma mulher que tem um filho, Thilefial, com um homem de Lang, o reino celeste. Ele é maltratado na terra pela irmã mais velha de sua mãe e volta para o céu, onde Ilofath, o sol, o adota.

Thilefial faz uma última visita à terra para vingar-se da tia. Ele a mata com uma lança e volta para Ilofath.

Uma escultura malanggan pintada de um ser místico celeste em forma de ave, do noroeste da Nova Irlanda.



ALIMENTOS E FERTILIDADE

O sexo e a origem da horticultura

Na maioria das sociedades oceânicas, as relações sexuais e domésticas entre homens e mulheres inspiram vários mitos sobre as origens dos alimentos e da horticultura. Um mito cantado na cerimônia *kava* em Tonga (ritual realizado em ocasiões importantes, durante o qual se consome a bebida *kava*, que produz euforia) conta como uma enguia tem relações sexuais com Hina, uma mulher nobre cuja virgindade é protegida pela comunidade. Quando ela engravida e conta ao povo o que aconteceu, eles capturam a enguia, a cortam em pedaços e a comem, exceto a cabeça, que Hina guarda e enterra. Da cabeça brota o primeiro coqueiro.

Os mitos melanésios muitas vezes relatam que as plantas crescem do chão fertilizado por sêmen ou sangue menstrual. Em uma história, Soido, o herói cultural da ilha Kiwai do sul de Papua, tenta fazer sexo com uma mulher, mas seu pênis é tão grande que ele a mata. Então ele ejacula e espalha sêmen por toda a ilha, e nos lugares onde ele cai crescem os diversos vegetais. O povo de Kiwai também conta sobre um homem que faz um buraco no chão e copula com ele, engravidando sem saber uma mulher-espírito do mundo subterrâneo. Ele dá à luz os primeiros inhames (ver também o quadro abaixo).

A origem do inhame

O cará ou inhame é um dos alimentos mais comuns na região oceânica. Os mitos a seguir dão duas versões diferentes de sua origem.

Os maoris contam que o deus Rongo-maui subiu ao céu para encontrar seu irmão, Wahnui, que era o protetor do inhame.

Rongo-maui o escondeu em sua tanga e depois voltou à terra e engravidou sua mulher, Pani. Mais tarde ela deu à luz o primeiro inhame terrestre, que foi dado aos humanos.

Um mito narrado numa extensa área do interior da Nova Guiné conta que certa vez, quando não havia alimentos na terra, uma jovem e uma velha viram um homem defecar em um riacho.

Quando ele foi embora, elas examinaram o excremento e descobriram que nele havia inhames, que elas levaram para casa e plantaram.



Figura maori de pedra de um deus em forma de inhame, provavelmente Rongo-maui. A imagem é fálica e uterina, refletindo o elemento sexual no mito da origem do inhame.

MITOS DOS MAORIS

Rangi, Papa e o panteão polinésio



Escultura em rocha vulcânica do norte de Taranaki, na ilha do Norte da Nova Zelândia. Provavelmente representa o deus Maui.

Uma característica diferencial da mitologia maori e de outros povos da Polinésia é o agrupamento de deuses em algo que se assemelha a um panteão. Em sua liderança estão dois seres criadores supremos, Rangi, o céu masculino, e Papa, a terra feminina, que no início, de acordo com a cosmologia maori, estavam presos em um abraço estático no vazio primordial. Entre eles estavam seus filhos, os deuses Tane, Tangaroa, Tu, Rongo, Haumia e Tawhiri, que procuravam um meio de escapar e discutiram sobre matar seus pais para consegui-lo. Mas Tane, o deus das florestas e das árvores, sugeriu que seria melhor separar o céu e a terra. Então cada deus tentou separar Rangi e Papa. Rongo, o deus dos alimentos cultivados, falhou, assim como Tangaroa, o deus do mar, dos peixes e répteis. Haumia, o deus dos vegetais e das plantas, Tu, o deus da guerra, e Tawhiri, deus dos ventos e de outros elementos, também falharam, até que faltava apenas Tane tentar. Colocando sua cabeça contra a mãe terra e os pés contra o pai céu, ele forçou e empurrou, e aos poucos separou os dois, que assumiram suas atuais posições.

O sucesso de Tane causou ciúme e raiva entre seus irmãos. Tawhiri fez os ventos soprarem e criou tempestades e furacões que derrubaram as árvores da floresta de Tane. Os peixes, que costumavam viver nas florestas, fugiram em confusão para o oceano de Tangaroa. Tane ficou irado por perder sua prole dessa maneira. Tane e Tangaroa continuaram a brigar até hoje — Tangaroa, do mar, tenta dominar as florestas da terra, enquanto as árvores de Tane fornecem as canoas com que os homens dominam o mar e navegam.

Mais tarde, Tane procurou uma companheira para si. Primeiro tentou sua mãe, Papa, que o recusou, e então copulou com vários seres e produziu

Mito e arquitetura maoris

No mito maori, o reino do céu tem doze terraços, no mais alto dos quais ergue-se a moradia divina, Rangi-atea. É o modelo para as casas dos chefes maoris. Os painéis esculpidos dessas casas têm grande significado ritual e mitológico.

Os maoris acreditam que um deus chamado Rua foi o primeiro a experimentar a escultura decorativa. As figuras nos painéis entalhados maoris têm tipicamente olhos arregalados como os de uma coruja. Rongo, o artesão que teria originado essa característica arquitetônica, sacrificou uma coruja aos deuses e a enterrou sob a parede de trás da casa. As figuras também têm línguas protuberantes e corpos tatuados com incisões profundas. As línguas chamam a atenção para o poder da fala, e os desenhos tatuados indicam a posição social da figura.



Os entalhes nos painéis como este, do frontão de uma casa de chefe maori, envolvem fórmulas e técnicas mágicas que só são conhecidas pela classe de arquitetos que servem aos chefes.

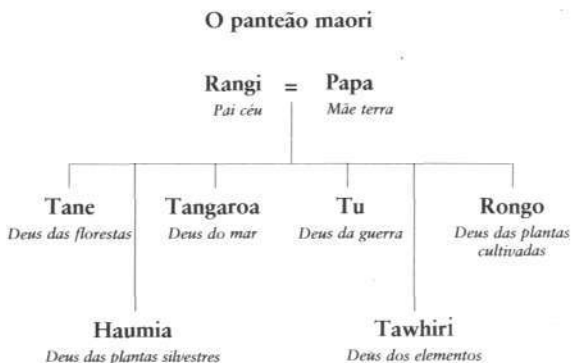
uma descendência diversificada, como animais, pedras, relva e rios. Mas Tane desejava uma parceira de forma humana, como ele, por isso acatou o conselho de Papa e moldou o primeiro ser humano, uma mulher, da areia da ilha de Hawaiki. Ele soprou nela a vida e ela tornou-se Hine-hau-one, a “virgem criada da terra”, que teve uma filha chamada Hine-titama, “virgem da aurora”, que ele também tomou como esposa. Hine-titama não sabia que Tane era seu pai, e quando descobriu a verdade fugiu para o reino subterrâneo da escuridão. Tane a seguiu, mas ela lhe disse que havia cortado a corda do mundo. Daí em diante ficaria no mundo subterrâneo escuro e puxaria os filhos dele para a morte: foi assim que a humanidade se tornou mortal. Hine-hau-one teve assim uma dupla natureza, como origem do primeiro nascimento humano e da primeira morte humana.

Tu havia sugerido primeiramente matar Rangī e Papa, em vez de separá-los. Chamado de Ku no Havaí (ver p. 296), Tu é o deus da guerra, a quem se faziam sacrifícios humanos na Nova Zelândia e em todos os reinos polinésios. Tawhiri então voltou sua ira contra Tu, que suportou a fúria de seu irmão. Tu quis se vingar de todos os irmãos que se recusaram a ajudá-lo na luta contra Tawhiri. Para tanto, criou armadilhas para animais e peixes, capturando os descendentes de Tangaroa e Tane, e arrancou as plantas que eram filhas de Haumia e Rongo e as comeu. Tu aprendeu muitos encantamentos mágicos para controlar os descendentes de seus irmãos, que eram o clima, as plantas, os animais, a riqueza e outras posses.

No mito maori também há heróis humanos, sendo o mais conhecido Tawhaki e Rata, cujas façanhas fazem parte da mitologia da Nova Zelândia, Tuomotu, Rarotonga, Taiti e Havaí.

Hema — o filho de uma deusa do céu, Kaintangata, e de um chefe canibal, Whaitiri — casa-se com uma deusa que dá à luz dois irmãos, Tawhaki e Kariki. Hema é morto pelos ogros e Tawhaki viaja para onde seu pai foi morto para vingá-lo. Os episódios que cercam essa aventura formam a parte principal do ciclo de mitos. Muitos deles comparam o nobre e bem-sucedido Tawhaki com o atrapalhado e tolo Kariki, e o tema dos irmãos contrastantes é comum em todo o mito da Oceania. No caminho, Tawhaki encontra uma esposa e os dois geram Wahireoa, que por sua vez gera Rata. Rata está destinado a procurar seu pai, que no final é morto por ciúme pelos lagartos que protegem seu inimigo, Puna.

Rata é corajoso e forte como Whaitiri, mas carece do julgamento equilibrado de seu avô, e sua impetuosidade causa problemas para Tawhaki. Afinal Rata recupera a cabeça de seu pai do ventre de Matuku, o grande tubarão, e o resto de seu corpo dos lagartos monstruosos que participaram de sua morte. Voltando para casa, Rata encontra o mesmo destino: é morto pelos lagartos guardiões de Puna.



Escultura em madeira do deus Tangaroa, das ilhas Austrais ou Tubuai, onde ele é conhecido como N'a. Aqui é representado no ato de criar outras deidades.



A boca aberta desta estátua em uma casa de reuniões em Rotorua, ilha do Norte, reflete sua função como local de discussões.

KU E LONO

O ciclo ritual havaiano



Uma escultura havaiana de Kukailimoku, ou Ku, o deus da terra e da guerra. Ele é retratado com uma expressão tipicamente feroz.

Embora a língua e a identidade cultural do Havai tenham quase sido levadas à extinção pelo desenvolvimento moderno, em tempos pré-coloniais as ilhas possuíam uma das maiores e mais sofisticadas sociedades oceânicas. O ano havaiano era marcado pela alternância entre os ciclos rituais do deus Ku (representando a terra e a guerra, e conhecido em outras partes da Polinésia como Tu) e os do deus Lono (representando o céu, a paz e a agricultura, e chamado de Rongo em outros lugares).

Acreditava-se que os chefes que dirigiam o culto a Lono controlassem a fertilidade da ilha. Durante o inverno havaiano, a chegada das chuvas marcava o advento da época de Lono, que era observado pelo festival Makiihihi, com quatro meses de duração, que teria sido fundado pelo próprio Lono. No entanto, foi o deus Pao quem instituiu os sacrifícios rituais associados à festa. Ele teria chegado às ilhas havaianas vindo de terras invisíveis do outro lado do mar para instalar uma nova religião e uma nova linhagem de chefes. A idéia de que a classe dominante foi fundada por estrangeiros que derrubaram os líderes nativos é tipicamente havaiana, embora a idéia geral de estranhos vindos do além-mar seja disseminada na Polinésia e na Micronésia.

O ciclo ritual de Lono começava quando a constelação das Plêiades estava visível no horizonte perto do anoitecer, no início do outono. A primeira parte de Mahikiki envolvia carregar a imagem do deus em um circuito pelas ilhas no sentido horário — a direção do circuito aparentemente significava que o rei havaiano mantinha seu domínio. No trajeto, o deus era ritualmente “alimentado” pelos reis e chefes das ilhas, cujas esposas também traziam presentes na esperança de receber de Lono o presente de um filho sagrado. Quando o circuito estava completo e a imagem de Lono era levada ao seu templo original, ele sofria uma “morte” ritual e dizia-se que voltava à sua terra invisível, Kahiki, deixando o deus Ku na ascendência. Lono só seria visto novamente quando o ciclo Makiihihi recomeçasse no ano seguinte.

Lono e a morte do Capitão Cook

Foi sugerido por alguns estudiosos que o mito de Lono poderia explicar a morte do navegador inglês Capitão James Cook, que foi o primeiro europeu a visitar as ilhas do Havai.

Cook chegou ao largo das ilhas em novembro de 1778, quando estava prestes a começar o circuito de Lono, e circunavegou a ilha do Havai em sentido horário. Os havaianos supuseram que naquele ano Lono havia vindo pessoalmente, e quando Cook chegou à praia em Kealakekua foi imediatamente levado ao templo principal de Lono. Cook acompanhou os esforços de seus anfitriões para lhe ensi-

nar algumas respostas rituais, sem saber que representavam as palavras de Lono e confirmavam a crença de que ele era o deus. Quando Lono deveria “morrer” e partir para Kahiki, os chefes ficaram tranquilos quando Cook comunicou que partiria em breve. No entanto, pouco depois de partir, Cook decidiu voltar a Kealakekua para consertar um de seus navios. Ele chegou em 11 de fevereiro de 1779 e encontrou os havaianos primeiro atônitos, depois enraivecidos e agressivos, porque Lono deveria estar morto. Cem chefes ansiosos para garantir que seu deus morreria, como devido, mataram “Lono” com as adagas de ferro que ele lhes havia dado poucos meses antes.

MAUI

O herói trapaceiro da Oceania

Talvez o mais conhecido dos seres mitológicos da Oceania seja Maui, um trapaceiro e herói cultural polinésio cujas ações, acidentalmente ou não, atrapalham os esforços dos outros e levam ao atual estado das coisas. Ele é rebelde, sedutor e perturba as hierarquias estabelecidas. Maui desprezava as convenções da ordem social estrita e dos costumes do *tapu* (tabu); ele representava o poder dos fracos contra os poderosos e dos simples e desprezados contra os privilegiados.

Maui nasceu prematuramente. Na versão do mito contada no atol de Arawa, sua mãe o embrulhou em uma madeixa de seus cabelos e o jogou nas ondas, mas ele foi salvo pelo sol, ou Tama do Céu, e acabou se reunindo à mãe. Um dos primeiros feitos de Maui foi desacelerar a jornada do sol, batendo nele com a mandíbula encantada de sua avó morta, para dar à sua mãe mais luz diurna para fazer *tapa* (tecido de casca de árvore). Em outros locais da Polinésia, as pessoas dizem que Maui fez isso para lhes dar mais tempo para cozinhar seus alimentos.

Como Souw e Sosom na Melanésia, Maui participou da perda da imortalidade pelos seres humanos, num caso ligado à vergonha sexual. Maui viaja para o mundo subterrâneo e encontra Hine-Nui-Te-Po, a deusa gigante do mundo subterrâneo e da morte, enquanto ela dorme. Ele manda seus companheiros, os pássaros, ficarem quietos enquanto ele se despe e tenta entrar na deusa, acreditando que assim derrotará a morte. No entanto, uma das aves não consegue conter o riso ao ver Maui entalado na deidade gigante, que acorda e o mata. A versão dessa história contada em Arawa diz que o próprio pai de Maui o leva a acreditar que, se ele entrar na deusa adormecida pela vagina e sair pela boca, alcançará a imortalidade. Uma ave também ri enquanto Maui força sua entrada na deusa, que acorda e o mata, esmagando-o dentro de seu corpo. Nos dois relatos o resultado é o mesmo: devido à transgressão de Maui, os seres humanos não conquistam a imortalidade.

Maui nem sempre é um personagem subversivo. Ele também teria criado a terra, isto é, as ilhas, que puxou do fundo do mar com sua linha de pesca. Em uma versão dessa história contada no arquipélago de Tuomotuan, Maui foi com seus irmãos numa expedição ao alto-mar. Eles pescaram por muito tempo sem sucesso e decidiram dormir, e enquanto isso Maui atirou sua linha de pesca.

Quando os irmãos acordaram, puxaram a linha de Maui e descobriram que havia apanhado um peixe tão enorme que gritaram de surpresa: "Não é um peixe, mas uma ilha!" Com isso, o peixe arrebentou a linha e se foi. A mesma coisa aconteceu de novo, mas na vez seguinte Maui conseguiu agarrar uma parte do peixe, que se tornou a ilha de Hawaiki, ou Te-ika-a-Maui, o Peixe de Maui (a ilha teria a forma de uma arraia). A canoa usada nessa expedição estaria encalhada na montanha mais alta da ilha, Hikurangi. O anzol de Maui tornou-se a baía de Hawke.

Uma das outras conquistas de Maui foi roubar para os humanos o fogo de sua guardiã, a heroína ancestral Mahui-ike, que vivia no mundo subterrâneo. Ele a enganou para que retirasse suas unhas flamejantes, a fonte do fogo, uma por uma, até restar só uma, que ela atirou ao chão, dando início a um incêndio. Então Maui chamou a chuva para extinguir o fogo, mas Mahui-ike salvou algumas fagulhas atirando-as nas árvores. Em consequência desse ato, as pessoas souberam que podiam usar madeira para fazer fogo.



Esta escultura maori de Maui, o grande trapaceiro e herói cultural da mitologia oceânica, mostra-o retirando do mar a terra, representada por um peixe, para que os humanos vivessem nela.

CULTOS DE CARGA

O impacto europeu

Objetos de souvenir com o retrato do príncipe Philip, duque de Edimburgo, marido da rainha Elizabeth II. Eles vêm da ilha de Tanna em Vanuatu, onde o príncipe é foco de um culto de carga.



Uma bomba não-explodida da Segunda Guerra Mundial, pendurada nas ilhas Salomão como objeto de culto de carga. Os ataques aéreos no tempo da guerra foram considerados por muitos ilhéus o presságio de uma nova era de kago.



O contato com os europeus e sua civilização levou na Oceania à criação espontânea de novos mitos e à modificação dos existentes para explicar o lugar dos europeus no cosmo. O que mais impressionou os melanésios e outros nos que chegavam do além-mar era a surpreendente quantidade de bens que traziam em seus navios. Os habitantes da Nova Guiné e outros concluíram que os europeus estavam destinados a carregar sua cultura aonde fossem, e *cargo* (“carga” em inglês) tornou-se o neologismo *kago*, que significa “bens”, “pertences” ou “riqueza”.

Os melanésios acreditavam que os ocidentais deviam ter uma magia e rituais especialmente eficazes para possuírem tal riqueza, e iniciaram os “cultos de carga” na tentativa de adquirir para si esse conhecimento. Geralmente, acreditava-se que o *kago* seria trazido por um ancestral, um deus ou outra figura reverenciada (às vezes até os senhores europeus ou americanos dos colonizadores), cuja chegada anunciaria uma nova era de abundância, justiça e, talvez, liberdade do controle estrangeiro. Conseqüentemente, os cultos de carga foram geralmente reprimidos pelas autoridades coloniais.

Durante a Segunda Guerra Mundial, muitos acreditavam que os japoneses tinham sido enviados por Deus para derrotar os europeus, para que os povos nativos assumissem o controle das fontes secretas do *kago*. A população de Vanuatu, que foi convertida ao cristianismo antes da guerra, acreditara anteriormente em um ser chamado Karaperamun, do qual derivava tudo na vida. Em 1940 eles começaram a afastar-se da igreja e a reviver os costumes tradicionais, porque tinham ouvido falar que um homem chamado “John Frum”, uma encarnação de Karaperamun, havia chegado, trazendo uma nova era de *kago*. Certa noite, um homem levantou-se durante uma cerimônia tradicional e anunciou que era uma manifestação de John Frum. Ele disse que haveria um desastre natural, depois do qual surgiria um reino poderoso, a terra seria achatada e se tornaria mais frutuosa, a doença e a velhice desapareceriam e a labuta cessaria. Os europeus partiriam, e John Frum daria dinheiro a todos segundo suas necessidades.

Muitos aviões sobrevoaram Vanuatu no ano seguinte, com a intensificação da guerra no Pacífico; acreditou-se amplamente que eram os navios trazendo o *kago* e a nova era prometida. Desde aquela época regularmente aparecem indivíduos afirmando ser John Frum, portador dos segredos do *kago*. No entanto, o desenvolvimento moderno levou gradualmente os melanésios a perceber que as pessoas só podem ter acesso ao *kago* trabalhando para os europeus em seus próprios termos econômicos.

MITO E MAGIA

Mito vivo da ilha de Goodenough

Os kalaunas da ilha de Goodenough, em Papua-Nova Guiné, possuem uma espécie de mito, os *neineya*, que contêm suas mais importantes fórmulas mágicas, necessárias para controlar o clima, a fertilidade das plantações e a supressão da fome. As histórias *neineya* podem ser narradas em público somente se o narrador omitir os nomes secretos, encantamentos e outras informações de significado mágico.

Esses mitos são propriedade de indivíduos, os eminentes magos dos diversos clãs kalaunas, que os transmitem a seus herdeiros. Esses homens, os *toitavealata* (“os que cuidam da aldeia”), assumem as personalidades dos personagens míticos. Mas além de usar a feitiçaria para promover o bem-estar coletivo, eles também a usam contra seus inimigos invocando a magia negra da gula (*tufoa*) e da fome (*loka*). A origem desses males é atribuída a uma deidade masculina, a serpente mágica Honoyeta. Ele enviaria suas duas esposas para o trabalho a cada dia, e enquanto elas estavam fora ele descartava sua pele e tornava-se um belo rapaz. Uma das esposas descobriu o segredo de Honoyeta e destruiu sua pele de cobra. Em vingança, a deidade-serpente trouxe para os humanos a seca, a fome e a morte.

Canibalismo

As trocas competitivas abutu, em que os habitantes da ilha de Goodenough se desafiavam a apresentar os maiores produtos de suas hortas, começou como um ritual para satisfazer o apetite de Malaveyoyo, um canibal voraz que vagaria pelo interior da ilha. Os ilhéus acreditavam que se dessem a Malaveyoyo vegetais suficientes para comer, ele não precisaria comer as pessoas. O canibalismo ocorre na mitologia de toda a Oceania e é caracterizado por um forte tema de hostilidade entre os sexos.

Em Papua-Nova Guiné, muitas histórias giram em torno do herói masculino perseguindo uma mulher, ou um animal de caça, até uma região despovoada, para ver-se na terra dos canibais. Suas tentativas bem-sucedidas de se livrar



Cesto outrora usado para presentear um chefe de Fiji com carne humana cozida. O canibalismo persistiu até os tempos modernos na Melanésia e na Polinésia.

das garras dos canibais constituem o núcleo desses mitos. Na Polinésia, contos de mulheres canibais são conhecidos do Taiti e das ilhas Chatham até o leste da Nova Zelândia. Um mito taitiano conta a história da ancestral feminina “Rona Dentes Longos”, cuja filha, Hina,

tornou-se uma linda mulher e se apaixonou por um homem chamado Monoi. Rona, porém, prendeu Monoi e o comeu.

Hina então pediu a ajuda do “chefe cabeludo” No'ahuruhuru para dar fim à canibal predadora.

SUDESTE ASIÁTICO



O templo de Pura Beji em Sangsit, na ilha de Bali. Os balineses praticam uma versão do hinduísmo que é misturada com crenças budistas e indígenas.

O Sudeste Asiático é uma das regiões do mundo mais diversificadas culturalmente, e sua mitologia reflete muitas camadas de herança cultural. O hinduísmo, disseminado pela região desde tempos antigos, foi superposto no Laos, Tailândia, Vietnã e Camboja a partir do século XIV pelas doutrinas do budismo *theravada*. Após sua chegada a Java, cerca de 1600, o islamismo tornou-se a religião predominante nas ilhas do Sudeste Asiático, onde foi muito influenciado pelo hinduísmo e o budismo e por outras crenças animistas, ainda praticadas nas áreas mais remotas no interior da região.

Apesar dessa diversidade religiosa, certas idéias recorrentes dão à mitologia do Sudeste Asiático seu caráter diversificado. A mais geral é o conceito de que o universo tem muitas camadas, geralmente sete, acima e abaixo deste mundo (ver p. 303). As camadas da sociedade são muitas vezes modeladas nessa estrutura do universo, idéia desenvolvida de forma mais elaborada na Indoné-

sia. O conceito de unidade entre todas as formas de vida está presente em certa medida por toda a região, mais explicitamente nas crenças dos povos nativos de Bornéu e da Malásia (ver p. 305). Subjacente ao mundo das aparências haveria uma força espiritual predominante, que permite metamorfoses da forma humana para a animal ou vegetal e vice-versa.

Para muitos povos indígenas, a cabeça humana é um repositório especial de poder espiritual. A caça de cabeças é praticada com frequência nessas culturas: acredita-se que os guerreiros que capturaram as cabeças de seus inimigos aumentam substancialmente seu próprio poder espiritual.

Fora os habitantes das cidades e grupos dispersos de agricultores nômades e remotos caçadores-coletores das florestas de Malásia, Bornéu, Tailândia e Filipinas, a vasta maioria das pessoas vive em aldeias e depende do cultivo do arroz alagado. Esse fato se reflete nos mitos disseminados sobre o arroz (ver p. 307).

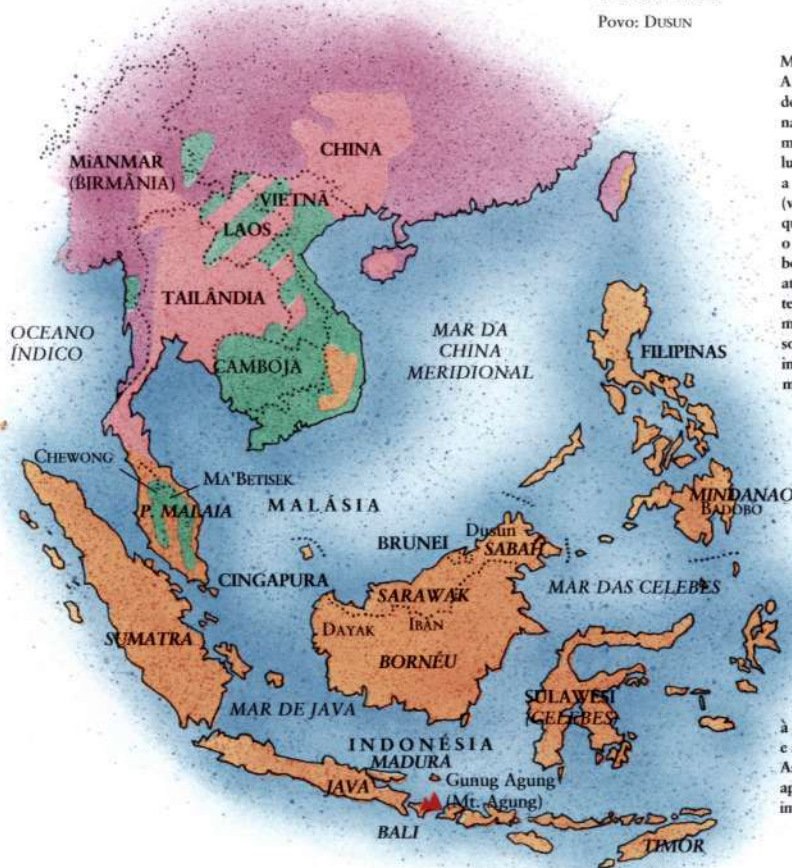
POVOS E LÍNGUAS

Os primeiros habitantes do Sudeste Asiático parecem ter sido grupos negritos que migraram para a região vindos do norte, cerca de 23 mil anos a.C., e são relacionados aos povos aborígenes da Austrália. Seus descendentes vivem como caçadores-coletores em áreas florestais remotas no interior da Malásia, Tailândia, Bornéu e Filipinas. Muito mais tarde, a partir de c. 2500 a.C., novas ondas de imigrantes do norte se espalharam pelo território do Sudeste Asiático e pelas ilhas, onde seu grupo linguístico, o ramo ocidental da família austronésia (antes chamado de malaio-polinésio), hoje predomina. Em consequência de migrações posteriores, falantes de línguas austronésias, austro-asiáticas, tais e sino-tibetanas são maioria no território principal (ver mapa abaixo). Na era moderna houve uma imigração importante de falantes de chinês para a Malásia, Bornéu e as Filipinas.

LEGENDA DO MAPA

Principais grupos linguísticos:

- Predominantemente austro-asiático (inclui vietnamita, *khmer*)
- Predominantemente austronésio (inclui malaio, indonésio, filipino)
- Tai (inclui tai, lao)
- Sino-tibetano (inclui chinês, birmanês)
- Misto austro-asiático/tai
- Fronteira atual
- Região, ilha ou grupo de ilhas: JAVA
- Pais atual: LAOS
- Povo: DUSUN



MITO E REPRESENTAÇÃO

A dramatização de mitos foi mais desenvolvida nas ilhas de Bali e Java, na Indonésia. Em Bali, dançarinos mascarados habitualmente representam a luta entre o rei-demônio bom, Barong, e a maligna rainha das feiticeiras, Rangda (ver p. 306). Uma forma de drama ritual que é especialmente importante em Java é o *wayang*, ou teatro de sombras, em que bonecos elaborados são manipulados atrás de uma tela iluminada. Embora o teatro de sombras seja encontrado em muitas partes do Sudeste Asiático, somente em Java ele se tornou um meio importante para se expressarem ideias místicas ou religiosas. A técnica teria se originado na Índia no século X, o que provavelmente explica por que os temas favoritos das peças de sombras javanesas são tirados dos grandes épicos da mitologia hindu, o *Ramayana* e o *Mahabharata*, apesar de Java ser há muito tempo uma ilha predominantemente muçulmana. As aventuras dos cinco irmãos heróis Pandava são especialmente populares. As representações duram a noite toda e podem ser assistidas de qualquer lado da tela. Convencionalmente, as figuras que representam as forças do bem aparecem à direita (vistas de frente, como sombras), e as que representam o mal, à esquerda. As peças *wayang* são habitualmente apresentadas para marcar comemorações importantes ou aniversários.

TABELA CRONOLÓGICA

50.000-25.000 anos atrás	Migração para o sul de negritos aborígenes	século XV	Influência islâmica expande-se pelos povos da região do Sudeste Asiático
4.500 anos atrás	Início da migração para o sul de povos austronésios para o Sudeste Asiático	1509	Chegada do explorador português Vasco da Gama a Malaca, na Malásia, marca o início da influência e colonização europeias
século III d.C.	Reinos hindus fundados em Camboja, Malásia e Indonésia	c. 1600	Islamização de Java é concluída
1100-1200	Budismo <i>theravada</i> chega do Sri Lanka ao Laos e Camboja, via Birmânia	1945-57	Potências coloniais (Holanda, EUA, França e Grã-Bretanha) retiram-se da maior parte do Sudeste Asiático

MITOS DA ORIGEM

A criação do mundo e da humanidade



Detalhe de um traje bordado da Indonésia mostrando um pássaro estilizado, uma manifestação dos espíritos celestiais. Aves fabulosas têm uma participação importante nos mitos da criação em muitas partes do Sudeste Asiático.

MITOS DA CRIAÇÃO DO HOMEM

Os *ibans*, um dos povos *dayaks* de Bornéu, dizem que o mundo começou com dois espíritos, Ara e Irik, que flutuavam na forma de aves sobre uma expansão infinita de água. As aves voaram baixo e recolheram da água dois grandes ovos; com um deles Ara formou o céu e com o outro Irik formou a terra. Mas a terra era grande demais para caber no céu, por isso os dois espíritos criadores comprimiram a terra até ela ficar do tamanho certo, causando grandes levantamentos na superfície e produzindo rios para molhar os vales e as planícies. Assim que terminaram de criá-los, começaram a aparecer árvores e plantas.

Finalmente, vendo que não havia ninguém para habitar esse novo mundo, os dois pássaros-espíritos decidiram criar a humanidade. Primeiro eles tentaram fazer pessoas da seiva branca e vermelha das árvores, mas não conseguiram dar vida a esse material e então recorreram à terra. Eles moldaram os primeiros seres humanos do barro e lhes deram vida com seus gritos de aves-espíritos.

Os mitos do Sudeste Asiático comumente atribuem a criação do mundo a alguma deidade criadora, que é com frequência uma ave ou um animal com poderes criativos. Por exemplo, em Sumatra diz-se que em tempos primordiais Deus possuía uma fabulosa galinha azul, Manuk Manuk, como sua esposa. Manuk Manuk pôs três grandes ovos, dos quais saíram os três deuses que criaram os três níveis do universo: o mundo superior (céu), o mundo mediano (terra) e o mundo subterrâneo.

Nessa época o mundo mediano continha apenas um mar infinito. Boru Deak Parudiar, filha do deus Batara Guru, saltou do mundo superior para o mar abaixo para evitar a corte indesejada de outro deus, Mangalabulan. Quando um pardal contou a Batara Guru o que havia acontecido, e que sua filha agora estava deitada no oceano, ele mandou o pássaro voltar com um pouco de barro para colocar sobre as águas. O barro se expandiu no mar até se tornar a terra, sobre a qual Batara Guru espalhou sementes, e destas brotaram todas as variedades de animais. O deus então enviou uma encarnação humana heróica de si mesmo para tornar a terra segura, combatendo Naga Padoha, a serpente governante do mundo subterrâneo (uma figura de origem hindu), e confinando-a às partes mais profundas do cosmo.

Uma serpente poderosa e a idéia de mundos superior e inferior também ocorrem no mito da criação dos *dayaks*, os povos indígenas não-muçulmanos do interior de Bornéu. Estes contam sobre um tempo primordial em que “tudo ainda estava preso na boca da serpente aquática enrolada”. Então surgiram a Montanha Dourada, moradia da deidade suprema da região superior. Essas montanhas se chocaram várias vezes, em cada uma delas trazendo à existência uma parte do universo, a começar pelas nuvens. Depois veio a abóbada celeste; as montanhas e os penhascos; o sol e a lua; o Gavião do Céu e o grande peixe Ila-Ila Langit; dois animais fabulosos, Rowang Riwo, de saliva dourada, e Didis Mahendera, de olhos de jóias; e finalmente o cocar de ouro do deus Mahatala, que era coroado com uma jóia perpendicular. Essa foi a primeira época da criação. Na segunda época apareceram os rios e Jata, a virgem divina, criou terras e montanhas. Na terceira época apareceu a Árvore da Vida, com folhas de ouro e frutos de marfim, unindo os mundos superior e inferior.

O mito da criação do povo *dusun* de Sabah, no norte de Bornéu, baseia-se num tema semelhante. Segundo eles, no início só havia uma grande rocha entre as águas do universo. A rocha se dividiu e libertou

Figura de bronze de uma naja, serpente de origem hindu comum na mitologia do Sudeste Asiático. Esta vem de Angkor Wat no Kampuchea.



uma deidade masculina, que era um ferreiro, e uma deidade feminina, que fez o céu e a terra. O deus masculino criou a abóbada celeste com arcos como de um guarda-chuva e a feminina moldou a terra do barro sobre seu próprio corpo e o de seu companheiro.

Muitas vezes a criação dos seres humanos se segue diretamente à criação do mundo. Por exemplo, na história da criação em Sumatra, o herói divino que derrotou Naga Padoha foi recompensado com Boru Deak Parudjar, a filha de Batara Guru, como sua companheira feminina, e o casal produziu os primeiros seres humanos. No mito da criação *dusum*, depois que o céu e a terra foram formados as duas deidades passaram à criação dos humanos, fazendo-os primeiro de pedra. Mas essa raça não podia falar, então os deuses tentaram fazer pessoas de madeira. A madeira se decompunha depressa demais, então uma terceira raça foi moldada da terra de um cupinzeiro. Essa tentativa teve sucesso, e a humanidade descende da terceira raça. Vários outros povos da região também contam que os humanos foram criados de barro, às vezes depois de uma ou mais tentativas.

O mito das origens humanas contado pelo povo carabaulo, de Timor, a leste da Indonésia, serve para explicar a ordem social. Segundo esse relato, originalmente não havia seres humanos, somente o mar. Dois pedaços de terra emergiram das águas para tornar-se a ilha de Timor. Então uma grande vagina apareceu no chão, da qual saíram os ancestrais da atual população: os primeiros a sair tornaram-se os aristocratas proprietários de terras e os que os seguiram eram o povo comum. Para sair da vagina, as primeiras pessoas subiram pelos cipós de uma árvore. Diz-se que o lugar do surgimento ainda pode ser visto hoje, mas ninguém pode penetrar o túnel que desce dele.

O COSMO EM CAMADAS

A ideia de que o universo é feito de várias camadas é comum nos mitos da criação do Sudeste Asiático. Por exemplo, os *kedangs* da ilha de Lembata, na Indonésia, acreditam que existem sete camadas acima da terra e cinco abaixo. As pessoas que morrem renascem na camada seguinte para baixo, retornando finalmente à camada superior na forma de peixes, para recomeçar o ciclo de nascimento e morte.

O povo *chewong* da floresta malaia diz que o lado inferior de cada camada do universo forma o céu da camada embaixo dela; o céu desta terra, a Terra Sete, é o lado inferior da Terra Seis. Ele é feito de pedra e toca a terra em dois pontos, onde o sol se levanta e se põe. Quando nosso sol se põe, torna-se o sol da Terra Oito, que fica abaixo desta.

Para os *ma'betisek*, outro povo malaio, o universo é como uma cebola de sete camadas, flutuando na água. Esta terra é a sexta camada, sendo a sétima camada o mundo superior, povoado pelos espíritos transparentes ancestrais dos humanos. Criaturas malévolas como os canibais vivem nas camadas abaixo da terra.

A serpente e a tartaruga

Os balineses contam em seu mito da criação que no início não havia céu nem terra. Então, através da meditação, a Serpente do Mundo, *Antaboga*, criou a Tartaruga do Mundo, *Bedawang*.

Sobre a Tartaruga do Mundo há duas cobras enroladas e a Pedra Preta, a tampa de uma caverna que é o mundo subterrâneo, onde não há sol nem lua. A caverna do mundo subterrâneo é governada pelo deus Batara Kala e a deusa Setesuyara, e é o lar da grande serpente *Basuki*. Kala criou a luz e a Mãe Terra, sobre a qual se estende uma camada de água, e sobre a água há uma série de abóbadas ou céus. Existe o céu médio e acima dele o céu flutuante, onde fica *Semira*, o deus do amor. Acima deste há o céu azul-escuro, com o sol e a lua, e acima deste o céu perfumado, lindo e cheio de flores raras, moradia de *Tjak*, o pássaro

de rosto humano, da serpente *Taksaka*, que tem pernas e asas, e das cobras *Awan*, que são as estrelas cadentes. Ainda mais alto fica o céu flamejante dos ancestrais, e acima está a camada mais alta, residência dos deuses, cuidada por *Tintiya*, o ser supremo masculino.

Os deuses criaram Bali como um lugar plano e desolado. Mas quando a vizinha Java caiu em poder dos muçulmanos (na verdade um longo processo que durou de c. 1250 a c. 1600),

os deuses hindus, decepcionados, mudaram-se para Bali e em cada um dos quatro pontos cardeais construíram montanhas bem altas para sua categoria ilustre. No meio eles criaram o vulcão *Guming Agung* (Grande Montanha), também chamado de "Montanha Cósmica" e "Umbigo do Mundo".



Um boneco de sombra de c. 1800 representa a Serpente do Mundo *Antaboga* do mito da criação balinês. Ele vem de *Klung-klung*, Bali.

HUMANOS, DEUSES, ESPÍRITOS

As origens da civilização

ORIGEM DA NOITE E DO FOGO

Segundo os *chewongs* da Malásia, originalmente não havia noite nem fogo nesta terra, que é a sétima camada das oito do universo. Quando as pessoas queriam cozinhar tapioca, simplesmente a colocavam no chão e ela se cozía. Um dia um menino perdeu sua faca num buraco na terra, e ao tentar recuperá-la ele caiu para a oitava terra, onde as pessoas lhe deram comida. Quando escureceu, o menino ficou assustado, então as pessoas acenderam uma fogueira; mas isso também era novidade para ele, e ele ficou assustado. O povo bondoso lhe deu a noite e o fogo para sua terra, colocando-os em um pedaço de bambu. Depois lhe mostraram como cozinhar alimentos antes de ajudá-lo a subir de volta para o seu mundo com os presentes.

Muitos mitos do Sudeste Asiático explicam como as regras e medidas do comportamento civilizado são reveladas ou descobertas por um herói cultural ancestral, depois de ser possuído por uma deidade ou um espírito. Os *chewongs*, um povo caçador-coletor malaio, explica seu costume de dividir a comida (*maro*) na história do caçador Bujaegn Yed. Ele estava cozinhando e comendo sua caça certo dia quando viu Yinlugen Bud, o Fantasma do Tronco de Árvore e um espírito mais velho que todos os humanos. Ele advertiu Bujaegn Yed de que, por não compartilhar sua comida, ele havia entrado em um estado perigoso e possivelmente fatal de transgressão. Bujaegn Yed levou a carne para casa e a deu a sua mulher grávida. Quando ela ia dar à luz, o caçador pegou uma faca para abrir seu ventre, como era costume na época, quando Yinlugen Bud lhe mostrou como fazer o parto adequadamente. Ele também ensinou ao casal todos os encantamentos e as regras do parto, e a amamentar a criança. A partir daí as mulheres não morreram mais quando seus filhos nasciam e as pessoas sempre dividiram a caça que pegaram.

Os *ibans* de Bornéu contam que um homem chamado Surong Gunting viaja para encontrar seu avô, o espírito Sengalong Burong. No caminho, ele aprende com as estrelas o ciclo agrícola anual, e seu avô lhe ensina certos rituais e lhe conta sobre profecias de aves para a agricultura e a caça de cabeças (os *ibans* acreditam que as aves transmitem mensagens dos espíritos). Quando Surong Gunting engravida sua tia, Dara Chempaka Tempurong, ele é expulso da casa-grande do avô, depois de lhe ensinarem que é uma grave transgressão pessoas de gerações conseqüentes copularem, significando possíveis desastres para a colheita. Ele volta para sua própria casa e transmite a nova sabedoria para os *ibans*.

Figuras de pedra representando ancestrais divinos, no local de sacrifício do povo toba-batak, em Ambarita, na ilha de Samosi no leste da Indonésia.

O CAÇADOR E A LUA

Os *ma'berisek* da Malásia contam que no início os humanos não tinham leis, e estavam constantemente cometendo assassinato, incesto e canibalismo. As regras de comportamento eram mantidas em segredo por um espírito, Moyang Melur, que era meio humano e meio tigre, e vivia na lua. Certa noite, fascinado pela confusão na terra abaixo, ele inclinou-se demais na lua e caiu à terra, onde encontrou um caçador, Moyang Kapir, a quem jurou que mataria todas as pessoas a menos que voltasse à lua imediatamente. Moyang Kapir atirou uma corda até a lua e os dois subiram. Moyang Melur preparou-se em segredo para matar e comer Moyang Kapir, mas ele escapou pela corda de volta à terra, trazendo o saco secreto que continha as regras de comportamento humano, que encontrara embaixo de um tapete, e Moyang as deu então a seu povo.



Os Thens e os três grandes homens

No Laos e no norte da Tailândia, as origens da sociedade humana, das técnicas e da cultura são atribuídas a três ancestrais divinos, os Thens, e a três ancestrais terrenos, que às vezes são chamados apenas de "os três grandes homens".

Muito tempo atrás havia a terra, o céu e as plantas. Acima do mundo, no reino superior, viviam os Thens, e os mestres do mundo inferior eram os três grandes homens, Pu Lang Seung, Khun K'an e Khun K'et, que ganhavam a vida pescando e plantando arroz. Nessa época os mundos superior e inferior eram ligados por uma enorme ponte de ratã.

Um dia, os Thens anunciaram ao mundo que antes de comer qualquer refeição as pessoas deviam lhes dar uma parte da comida em sinal de respeito. Mas as pessoas se recusaram a isso, e os Thens, furiosos, criaram uma inundação que devastou o mundo. Pu Lang Seung, Khun K'an e Khun K'et construíram uma balsa, sobre a qual fizeram uma pequena casa. Levando consigo mulheres e crianças, eles viajaram para o reino superior, onde prestaram homenagem ao rei dos Thens, que lhes perguntou que assunto tinham a tratar em seu reino.

Depois de ouvir seu relato, o rei lhes disse para ir morar no céu com um de seus parentes, o Avô Then Lo. Ao mesmo tempo as águas lá embaixo começaram a recuar, e ao ver isso os três grandes homens foram até o rei e lhe disseram: "Não podemos caminhar ou correr neste mundo insubstancial. Queremos voltar e viver no mundo inferior, onde o chão é plano e sólido". O rei lhes deu um búfalo e os mandou de volta para viver na terra.

Três anos depois o búfalo morreu e pouco mais tarde cresceu de suas narinas uma planta rasteira que produziu três cabaças, das quais saía um estranho ruído. Pu Lang Seung aqueceu uma ponta e furou um orifício em cada cabaça, dos quais saíram pessoas. Era o povo aborígene escravo, que Pu Lang Seung ensinou a cultivar à maneira primitiva, de corte e queimada. Muitas pessoas continuavam dentro das cabaças, até que Khun K'an fez uma segunda abertura com tesouras. Durante três dias e três noites apareceram pessoas, até que as cabaças ficaram vazias. As que saíram pela segunda abertura eram os povos tais, que aprenderam com os três grandes homens a cultivar os campos e a tecer. (Na verdade, os tais migraram para a região da China no século X.) Mais tarde, os ancestrais divinos enviaram Then Teng, o construtor, e Pitsanukukan, o projetista. Then Teng instruiu as pessoas a marcar o tempo e a ordem correta em que deviam cultivar seus campos, terrenos, pomares e hortas. Pitsanukukan ensinou as pessoas a trabalhar os metais e a criar todo tipo de ferramenta, e também lhes deu instruções para tecer algodão e seda, fazer roupas e preparar comida.

Depois disso, o rei do céu mandou Sik'ant'apatewada, senhor dos Gandharva, os músicos divinos. Ele ensinou as pessoas a fazer e tocar gongos, flautas, tambores e todos os instrumentos, e a cantar e dançar.

Quando Sik'ant'apatewada terminou sua tarefa e voltou ao céu, a ponte de ratã foi demolida. Desde então os ancestrais divinos e seres humanos não puderam mais se visitar.

A UNICIDADE DA VIDA

Os mitos da origem da civilização no Sudeste Asiático encerram a premissa de que todas as coisas do mundo têm uma fonte, ou são estreitamente conectadas entre si. Por exemplo, os *dayaks* de Bornéu acreditam que os humanos, os animais e as plantas descendem do mesmo espírito e portanto são parentes. Também generalizada, principalmente entre os povos nativos mais antigos, é a idéia de que qualquer forma de vida pode rapidamente transformar-se em outra. Os *chewongs* da Malásia supõem que as crianças são flores metamorfoseadas. Os bagobos de Mindanao, nas Filipinas, dizem que antigamente os macacos pareciam seres humanos e se comportavam como eles, tendo assumido sua forma atual só quando os humanos foram criados como uma raça separada pelo deus Pamalak Bagobo. A afinidade entre as duas espécies se reflete no fato de que algumas pessoas podem se transformar facilmente em macacos.

Os *ma'betiseks* expressam seu sentido de inter-relação de todas as formas de vida na crença na reencarnação. As pessoas boas são recompensadas renascendo como seres humanos, mas como precisam estar livres de ambição, mesquinha, violência e ciúme essas pessoas são raras. A maioria das almas humanas renasce como animais, ou às vezes como plantas. Os *ma'betiseks* também contam que, em certa fase de sua história, eles se tornaram tão numerosos que houve uma catastrófica escassez de terras. Com o consentimento das pessoas, Deus resolveu o problema transformando a metade da população em árvores.

ENCONTROS COM A MAGIA

Bárbaros, demônios e feiticeiras

Estátua da rainha-feiticeira Rangda, representada como uma personagem da dança balinesa.



Um tema comum na mitologia de todo o Sudeste Asiático é o encontro com algum poder mágico, muitas vezes um representante das forças escuras do mal ou da barbárie que se opõem à sociedade civilizada. Essas forças geralmente assumem forma humana ou semi-humana e podem ser masculinas, como o espírito meio humano e meio tigre Moyang Melur (ver p. 304), ou femininas, como Bota Ili (ver abaixo).

O feroz demônio feminino balinês Rangda aparece como líder de um bando de bruxas malignas cujo adversário imortal é o espírito rei, Barong. Ela é comumente representada seminua, com cabelos compridos e unhas dos pés e das mãos em forma de garras. O combate entre essas duas forças mágicas, no qual Rangda é habitualmente derrotada, é apresentado em Bali por dançarinos mascarados (ver p. 301). O nome *rangda* significa viúva, e alguns estudiosos acreditam que ela deriva de uma rainha balinesa do século XI, Mahendradatta, que foi exilada da corte por seu marido, o rei Dharmodayana, por supostamente praticar feitiçaria contra sua segunda esposa. Depois que Dharmodayana morreu, a viúva teria perseguido Erlangga, seu filho e sucessor de Dharmodayana como rei, por não ter dissuadido seu pai de assumir outra esposa. Ela teria tentado destruir o reino com magia negra. A metade da população morreu de peste em consequência de sua bruxaria na época em que ela foi derrotada pela magia superior de um homem santo.



Máscara de dança balinesa representando Barong, o adversário da maligna Rangda.

Bota Ili

Os kedangs da Indonésia contam que a mulher selvagem Bota Ili se tornou um ser civilizado.

Bota Ili vivia no topo de uma montanha. Seu corpo era coberto de pêlos e ela tinha unhas das mãos e dos pés extremamente longas. Comia répteis, e para cozinhá-los batia suas costas numa rocha para fazer fogo. Um homem chamado Wata Rian morava na praia. Um dia ele percebeu fumaça na montanha e decidiu descobrir quem morava lá. Certa manhã ele partiu cedo, levando peixe para comer e vinho de palmeira. Wata Rian subiu numa árvore e esperou Bota Ili voltar da caça carregada de

cobras e lagartos. Ela bateu com as costas numa pedra para fazer fogo, mas sem sucesso. Então avistou Wata Rian e gritou enraivecida: “Você impediu meu fogo de acender! Desça aqui para que eu possa despedaçá-lo a mordidas!” Wata Rian respondeu: “Não grite ou meu cachorro a morderá!” Bota Ili se acalmou e Wata Rian desceu da árvore.

Então Bota Ili conseguiu acender o fogo e eles cozinhararam os alimentos. Ele serviu para Bota Ili um pouco de vinho e ela se embebedou. Ele cortou seus pêlos enquanto ela dormia e viu que era uma mulher. Mais tarde, Bota Ili aprendeu a usar roupas, e se casou com Wata Rian.

O DOADOR DA VIDA

Mitos sobre o arroz

Em todo o Sudeste Asiático se reconhece uma estreita associação entre a “força da vida” do arroz, o alimento principal em toda a região, e a dos seres humanos. Os *dayaks* de Bornéu dizem que as almas dos mortos no mundo subterrâneo se dissolvem em neblina, que é absorvida pelos brotos do arroz e, por sua vez, tornam-se parte das pessoas vivas como alimento. Quando as pessoas morrem, o ciclo recomeça. Um povo *dayak*, os *ibans*, faz oferendas a Pulang Gana, o espírito da terra, para garantir que o arroz cresça. Eles dizem que muito tempo atrás as pessoas começaram a limpar a floresta para a primeira plantação de arroz, mas na manhã seguinte viram que as árvores tinham crescido de novo. Depois que isso aconteceu três vezes, eles decidiram limpar o campo novamente e ficar de vigia naquela noite. De seu ponto privilegiado eles viram que Pulang Gana fazia as árvores voltar à vida e se enraizar firmemente no solo. Quando eles tentaram pegar o espírito, ele lhes disse quem era e explicou que a terra e tudo o que crescia nela lhe pertenciam, e somente ele tinha o poder de fazer o arroz crescer. As pessoas perguntaram o que deveriam fazer antes de lavrar um campo, e Pulang Gana disse que se elas lhe oferecessem presentes como jarros, contas e conchas ornamentais ele lhes permitiria cultivar arroz.

No norte da Tailândia há longas récitas em templos de aldeias para incentivar o crescimento do arroz e para acumular mérito espiritual para os monges budistas e para toda a aldeia. Em Bali, antes do início da colheita do arroz, cada família faz uma figura chamada Mãe Arroz com um longo feixe de arroz conhecido como Marido Arroz e um feixe menor chamado de Esposa Arroz. Ela é amarrada a uma árvore na borda do campo para incentivar uma boa colheita.

Depois da colheita, todas as Mães Arroz da aldeia são levadas em procissão ao templo local para ser abençoadas por um sacerdote, e depois a Mãe Arroz é colocada em um trono de madeira no celeiro da família para proteger a safra. Ninguém deve entrar no celeiro se tiver pecado, e é proibido comer qualquer grão de arroz da Mãe Arroz.

Sujata e Buda

Uma história popular dos tais conta que Sujata, a filha de um rico senhor de terras, faz ao deus do bo, ou figueira (Ficus religiosa), uma oferenda de arroz com leite em gratidão por ter um filho.

Sujata mandou que levassem mil vacas para uma campina de rico pasto. Com seu leite ela alimentou outras quinhentas vacas, e com o leite das quinhentas vacas alimentou outras duzentas e cinquenta vacas, e assim por diante até que ela ficou com oito vacas que produziam leite muito rico. Sujata acrescentou arroz a ele e foi fazer uma oferenda à árvore *bo*. Ela viu uma figura sentada embaixo da árvore e supôs que fosse o deus da árvore, mas na verdade era o próprio Buda, no dia de sua iluminação. Cheia de alegria, Sujata lhe deu sua oferenda de arroz com leite. O alimento maravilhoso sustentou Buda na iluminação, durante 49 dias.

Figura do norte de Bali representando uma deusa do arroz, c. 1800. Essas figuras são guardadas em templos, e durante certos festivais as deidades do arroz são convidadas a entrar nelas e a lhes dar “vida”.



LEITURAS COMPLEMENTARES

Geral

- Campbell, Joseph, *The Masks of God* (Penguin, Harmondsworth, 1982); *The Inner Reaches of Outer Space* (Harper and Row, Nova York, 1988)
- Dundes, Alan (ed.), *The Sacred Narrative: readings in the theory of myth* (University of California Press, Berkeley, 1984)
- Eliade, Mircea, *Cosmos and History: the Myth of the Eternal Return* (Harper and Row, Nova York, 1959, rep. 1985)
- Lévi-Strauss, Claude, *Myth and Meaning* (Routledge, Londres, 1978)
- Maranda, Pierre, *Mythology: selected readings* (Penguin, Harmondsworth, 1972)
- Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale* (University of Texas, Austin, 1968)

Egito

- Faulkner, R. O. (ed. C. Andrews), *The Ancient Egyptian Book of the Dead* (British Museum, Londres, 1985)
- Hart, G., *Egyptian Myths* (British Museum, Londres, 1990); *A Dictionary of Egyptian Gods and Goddesses* (Routledge, Londres, 1986); *The Valley of the Kings* (Timken, 1990)
- Lichtheim, M., *Ancient Egyptian Literature*, 3 vols. (University of California Press, Berkeley, 1973, 1976, 1980)
- Lurker, M., *The Gods and Symbols of Ancient Egypt* (Thames and Hudson, Londres, 1980)
- Quirke, S., *Ancient Egyptian Religion* (British Museum, Londres, 1992)
- Rundle Clark, R. T., *Myth and Symbol in Ancient Egypt* (Thames and Hudson, Londres, 1959)
- Shafer, B. (ed.), *Religion in Ancient Egypt: gods, myths and personal practice* (Routledge, Londres, 1991)
- Spencer, A. J., *Death in Ancient Egypt* (Penguin, Harmondsworth, 1982)
- Thomas, A. P., *Egyptian Gods and Myths* (Shire, 1986)

Oriente Médio

- Brandon, S. G. F., *Creation Legends of the Ancient Near East* (Hodder, Londres, 1963)
- Dailey, S., *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh and Others* (Oxford University Press, Oxford, Nova York, 1989)
- Gray, J., *Near Eastern Mythology* (Hamlyn, Londres, 1969)
- Gurney, O., *Some Aspects of Hittite Religion* (Oxford University Press, 1977)
- Hinnells, J. R., *Persian Mythology* (Hamlyn, Londres, 1973)

- Hooke, S. H., *Middle Eastern Mythology* (Penguin, Londres, 1963)
- Kramer, S. N., *Sumerian Mythology* (ed. revisada) (Harper and Brothers, Nova York, 1961)
- Leick, G., *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology* (Routledge, Londres/ Nova York, 1991)
- Pritchard, J. B., *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament* (Princeton University Press, 1950)
- Ringgren, H., *Religions of the Ancient Near East* (S.P.C.K., Londres/Westminster Press, Filadélfia, 1973)
- Saggs, H. W. F., *The Greatness that was Babylon* (Sidgwick and Jackson, Londres, 1962)

Índia

- Daniélou, Alain, *Hindu Polytheism* (Routledge, Londres, 1964)
- Dimmitt, Cornelia, e J. A. B. van Buitenen, *Classical Hindu Mythology: A Reader in the Sanskrit Puranas* (Temple University Press, Filadélfia, 1978)
- Ions, Veronica, *Indian Mythology* (Hamlyn, Londres, 1967)
- Kinsley, David, *The Sword and the Flute: Kati and Krishna* (California University Press, Berkeley, 1975); *Hindu Goddesses: Visions of the Divine Feminine in the Hindu Religious Tradition* (University of California Press, Berkeley, 1986)
- Kuiper, F. B. J., *Ancient Indian Cosmogony* (Vikas Publications, Nova Deli, 1983)
- Mahabharata, trad. e ed. J. A. B. van Buitenen, vols. 1-3 (University of Chicago Press, Chicago, 1973-78)
- O'Flaherty, Wendy Doniger (trad.), *Hindu Myths, a Sourcebook* (Penguin, Harmondsworth, 1975); *The Origins of Evil in Hindu Mythology* (University of California Press, Berkeley, 1976)
- Pulivel, Jaan, *Comparative Mythology* (Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1987)
- Shulman, David Dean, *Tamil Temple Myths* (Princeton University Press, 1980)
- Stutley, Margaret e James, *A Dictionary of Hinduism: Its Mythology, Folklore and Development, 1500 a.C.-1500 d.C.* (Routledge, 1977)
- Zimmer, Heinrich, *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization* (ed. Joseph Campbell) (Pantheon Books, Washington D.C., 1946)

China

- Birch, C., *Chinese Myths and Fantasies* (Oxford University Press, 1961)

- Bodde, Derk, "Myths of Ancient China", in Samuel N. Kramer: *Mythologies of the Ancient World*, pp. 367-408 (Doubleday, Nova York, 1961)
- Chang, K. C., *Art, Myth and Ritual* (Harvard University Press, Cambridge, Mass./Londres, 1983)
- Christie, A. H., *Chinese Mythology* (Hamlyn, 1968)
- Waley, Arthur, *Ballads and Stories from Tun-buang* (Allen and Unwin, Londres, 1960)
- Werner, E. T. C., *Myths and Legends of China* (Harrap, Londres, 1922); *A Dictionary of Chinese Mythology* (Kelly and Walsh, Xangai, 1932)

Tibete e Mongólia

- Altangerel, D., *How Did the Great Bear Originate? Folktales from Mongolia* (State Publishing House, Ulaanbaatar, 1988)
- Campbell, Joseph, *The Way of the Animal Powers: Historical Atlas of World Mythology*, vol. I (Times, Londres, 1983)
- Eliade, Mircea, *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy* (trad. do francês por Willard R. Trask) (Princeton University Press, Princeton, 1971)
- Norbu, Narnkhai, *The Necklace of Gzi, a Cultural History of Tibet* (Information Office of H. H. Dalai Lama, Dharamsala, 1981)
- Stein, R. A., *Tibetan Civilisation* (Faber, Londres, 1972)
- Tucci, Giuseppe, *The Religions of Tibet* (Routledge, Londres, 1980)
- Yeshe De Project, *Ancient Tibet* (Dharma Publishing, Berkeley, 1986)

Japão

- Aston, W. G. (trad.), *Nihongi (Nihonshoki)* (Charles E. Tuttle Co., Tóquio, 1972)
- Jensen, Adolf E., *Myth and Cult among Primitive Peoples* (trad. Marianna Tax Choldin e Wolfgang Weissleder) (University of Chicago Press, Chicago, 1963)
- Littleton, C. Scott, "Some Possible Arthurian Themes in Japanese Mythology and Folklore", *Journal of Folklore Research* 20, pp. 67-81, 1983 "Susa-nô-wo Versus Yamata no Worôchi: An Indo-European Theme in Japanese Mythology", *History of Religions* 20, pp. 269-80, 1981
- Philippi, Donald L. (trad.), *Kojiki* (University of Tokyo Press, 1968)
- Saunders, E. Dale, "Japanese Mythology", *Mythologies of the Ancient World* (ed. Samuel Noah Kramer), pp. 409-442 (Doubleday, Nova York, 1961)

Grécia

- Blake Tyrrell, W., e Frieda Brown, *Athenian Myths and Institutions* (Oxford University Press, 1991)
- Carpenter, T. H., *Art and Myth in Ancient Greece* (Thames and Hudson, Londres, 1991)
- Dodds, E. R., *The Greeks and the Irrational* (University of California Press, Berkeley, 1951)
- Easterling, P. E. e J. V. Muir (eds.) *Greek Religion and Society* (Cambridge University Press, 1985)
- Gordon, R. L. (ed.), *Myth, Religion and Society* (Cambridge University Press, 1981)
- Kerunyi, C., *The Heroes of the Greeks* (Thames and Hudson, Londres, 1974)
- Morford, Mark, e Robert Lenardon, *Classical Mythology* (Longman, Nova York, 1991)
- Stanford, W. B., *The Ulysses Theme* (Oxford University Press, 1963)
- Vernant, J.-P., *Myth and Society in Ancient Greece* (trad. Janet Lloyd) (Zone Books, Nova York, 1990)

Roma

- Donaldson, L., *The Rapes of Lucretia: a myth and its transformations* (Clarendon Press, Oxford, 1982)
- Dowden, K., *Religion and the Romans* (Bristol Classical Press, Londres, 1992)
- Gransden, K. W., *Virgil, the Aeneid* (Cambridge University Press, 1990)
- Ogilvie, R. M., *The Romans and their Gods* (Chatto, Londres, 1969)
- Perowne, S., *Roman Mythology* (Newnes, Twickenham, 1983)
- Scullard, H. H., *Festivals and Ceremonies of the Roman Republic* (Thames and Hudson, Londres, 1981)
- Wardman, A., *Religion and Statecraft at Rome* (Granada, Londres, 1982)

O mundo céltico

- Green, Miranda J., *Dictionary of Celtic Myth and Legend* (Thames and Hudson, Londres, 1992)
- Jarman, A. O. H., *The Legend of Merlin* (University of Wales Press, Cardiff, 1960)
- Loomis, R. S. (ed.), *Arthurian Literature in the Middle Ages: A Collective History* (Oxford University Press, 1959)
- MacCana, Proinsias, *Celtic Mythology* (Hamlyn, Londres/ Nova York/Sydney/Toronto, 1970; 3ª edição 1975)
- McCone, Kim, *Pagan Past and Christian Present in Early Irish Literature* (Maynooth Monographs 3, 1990, rep. 1991)
- Nagy, Joseph Falaky, *The Wisdom of the Outlaw. The Boyhood Deeds of Finn in Gaelic*

- Narrative Tradition* (University of California Press, Berkeley e Los Angeles/Londres, 1985)
- Ross, Anne, *Pagan Celtic Britain. Studies in Iconography and Tradition* (Routledge, Londres, 1967)
- Europa Setentrional**
- Davidson, H. R. Ellis, *Gods and Myths of Northern Europe* (Penguin, Harmondsworth, 1964); *Pagan Scandinavia* (Hamlyn, Londres, 1984); *Lost Beliefs of Northern Europe* (Routledge, Londres, 1993)
- Hutton, R., *The Pagan Religions of the Ancient British Isles: Their Nature and Legacy* (Blackwell, Oxford, 1991)
- Jones, G., *A History of the Vikings* (Oxford University Press, 1984)
- Owen, G. R., *Rites and Religions of the Anglo-Saxons* (David and Charles, Newton Abbot, 1981)
- Simek, R., *Dictionary of Northern Mythology* (Boydell and Brewer, Woodbridge, 1993)
- Todd, M., *The Early Germans* (Blackwell, Oxford, 1992)
- Turville-Petre, E. O. G., *Myth and Religion of the North* (Weidenfeld, Londres, 1964)
- Europa Central e do Leste**
- Chadwick, H. Munro, e N. Kershaw Chadwick, *The Growth of Literature*, vol. 11, pt. i "Russian Oral Literature", pt. ii "Yugoslav Oral Poetry" (Cambridge University Press, 1936)
- Ivanies, Linda J., *Russian Folk Belief* (M. E. Sharpe Inc., Armonk, Nova York/Londres, 1989)
- Jakobson, Roman, "Slavic Mythology", *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, vol. 11, pp. 1025-28, ed. M. Leach e J. Fried (Funk and Wagnalls, Nova York, 1949-50)
- Oinas, Felix J., *Essays on Russian Folklore and Mythology* (Slavica, Columbus, Ohio, 1985)
- Perkowski, Jan L., *Vampires of the Slavs* (Slavica, Cambridge, Mass., 1976); *The Darkling: Essays on Slavic Vampirism* (Slavica, Columbus, Ohio, 1989)
- Popovic, Taryana, *Prince Marko, The Hero of South Slavic Epic* (Syracuse University Press, Syracuse, N.Y., 1988)
- Warner, Elizabeth, *Heroes, Monsters and Other Worlds from Russian Mythology* (Peter Lowe, Londres, 1985)
- Regiões árticas**
- Damar, D., *Handbook of North American Indians: Arctic* (Smithsonian Institution, Washington, 1984)
- Fienuip-Riordan, Ann, *Eskimo Essays* (Rutgers University Press, Londres, 1990)
- Nelson, Edward, *The Eskimo about Bering Strait* (Smithsonian Institution, Washington, 1983)
- Rasmussen, Knud, *Intellectual Culture of the Hudson Bay Eskimos* (Nordisk Forlag, Copenhagen, 1929)
- Ray, Dorothy Jean, *Eskimo Masks: Art and Ceremony* (University of Washington Press, Seattle, 1967)
- Spencer, Robert, *The North Alaskan Eskimo* (Bureau of American Ethnology, Washington, 1959)
- Weyer, Edward, *The Eskimos* (Yale University Press, New Haven, 1932)
- Estados Unidos e Canadá**
- Boas, F., *Tsimshian Mythology* (Johnson, Nova York, 1970)
- Burland, C. A. e M. Wood, *North American Indian Mythology* (Newnes, Londres, 1985)
- Brown, J. E., *The Sacred Pipe* (Penguin, Harmondsworth, 1971)
- Campbell, J., *The Way of the Animal Powers* (Times, Londres, 1984)
- Curtin, J., *Seneca Indian Myths* (E. P. Dutton, Nova York, 1923)
- Dooling, D. M. (ed.), *The Sons of the Wind* (Harper, San Francisco, 1992)
- Erdoes R. e A. Ortiz (eds.), *American Indian Myths and Legends* (Pantheon, Nova York, 1988)
- Haile, B., *Navajo Coyote Tales* (University of Nebraska, Lincoln, 1984)
- Mariott A. e C. K. Rachlin, *American Indian Mythology* (Mentor, Nova York, 1968); *Plains Indian Mythology* (Thomas Crowell, Nova York, 1975)
- Parsons E. C., *Pueblo Indian Religion* (University of Chicago, Chicago, 1939)
- Radin, P., *The Trickster* (Philosophical Library, Nova York, 1956)
- Tooker, E., *Native American Spirituality of the Eastern Woodlands* (Paulist Press, Nova York, 1979)
- Turner, F. W., III, (ed.), *Portable North American Indian Reader* (Penguin, Harmondsworth, 1977)
- Walker, J. R., *Lakota Myth* (University of Nebraska, Lincoln, 1983)
- América Central e México**
- Carrasco, David, *Central Mesoamerican Religions* (Holt, Rinehart and Winston, Nova York, 1990)
- Coe, Michael D., *The Maya* (Thames and Hudson, Londres, 1987)
- Coe, Michael D., Elizabeth P. Benson e Dean Snow, *Atlas of Ancient America* (Facts on File, Oxford, 1985)
- Fagan, Brian, *Kingdoms of Jade, Kingdoms of Gold* (Thames and Hudson, Londres, 1991)
- Paszatory, Esther, *Aztec Art* (Abrams, Nova York, 1983)
- Schele, Linda, e Mary E. Miller, *The Blood of Kings* (Kimbell Art Museum, Forth Worth, 1986)
- Tedlock, Dennis, *Popol Vuh* (Simon and Schuster, Nova York, 1985)
- Townsend, Richard, *The Aztecs* (Thames and Hudson, Londres, 1992)
- América do Sul**
- Bray, Warwick, *The Gold of El Dorado* (Times, Londres, 1978)
- British Museum, *The Hidden Peoples of the Amazon* (British Museum Publications, Londres, 1985)
- Chagnon, Napoleon A., *Yanomamo: The Fierce People* (Holt, Rinehart and Winston, Nova York, 1977)
- Coe, Michael D., e Elizabeth P. Benson e Dean Snow, *Atlas of Ancient America* (Facts on File, Oxford, 1985)
- Fagan, Brian, *Kingdoms of Jade, Kingdoms of Gold* (Thames and Hudson, Londres, 1991)
- Haddingham, Evan, *Lines to the Mountain Gods* (Heinemann, Londres, 1987)
- Harter, Michael, *The Jivaro* (Robert Hale, Londres, 1973)
- Moseley, Michael E., *The Incas and Their Ancestors* (Thames and Hudson, Londres, 1992)
- Saunders, Nicholas J., *People of the Jaguar* (Souvenir Press, Londres, 1989)
- África**
- Cosentino, Donald, *Defiant Maids and Stubborn Farmers: tradition and invention in Mende story performance* (Cambridge University Press, 1982)
- Davidson, Basil, *Old Africa Rediscovered* (Gollanz, Londres, 1959)
- Finnegan, Ruth, *Oral Literature in Africa* (Clarendon Press, Oxford, 1970, rep. 1976)
- Forde, Daryll (ed.), *African Worlds: studies in the cosmological ideas and social values of African peoples* (Oxford University Press, Londres, 1954)
- Mbiti, John S., *African Religions and Philosophy* (Heinemann, Londres, 1969)
- Okpewho, Isidore, *Myth in Africa: a study of its aesthetic and cultural relevance* (Cambridge University Press, 1983)
- Willis, Roy, *There Was A Certain Man: spoken art of the Fipa* (Clarendon Press, Oxford, 1978)
- Austrália**
- Layton, R., *Uluru: an Aboriginal history of Ayers Rock* (Aboriginal Studies Press, Cambera, 1986); *Australian rock art* (Cambridge University Press, 1992)
- Morphy, H., *Journey to the crocodile's nest* (Aboriginal Studies Press, Cambera, 1984)
- Neidjie, B., *Kakadu Man* (Mybrook/Allan Fox Associates, Sydney, 1985)
- O'Brien, M., *The Legend of the Seven Sisters* (Aboriginal Studies Press, Cambera, 1990)
- Sutton, P., (ed.), *Dreamings: the art of Aboriginal Australia* (Braziller, Nova York)
- Utemorau, D., e outros, *Visions of Moucanjium* (Rigby, Adelaide, 1980)
- Artistas Warlukurlangu, *Kuruwarri: Yuendumu Doors* (Aboriginal Studies Press, Cambera, 1987)
- Western Region Aboriginal Land Council, *The story of the falling star* (Aboriginal Studies Press, Cambera, 1989)
- Oceania**
- Gifford, E. W., *Tongan Myths and Tales*, Bulletin No. 8 (Bernice P. Bishop Museum, 1924)
- Grey, Sir George, *Polynesian Mythology* (Whitcombe and Tombs, Londres e Christchurch, 1965)
- Handy, E. S. C., *Marquesas Legends*, Bulletin 69 (Bernice P. Bishop Museum, 1930)
- Landtman, G., *Folktales of the Kivai Papuans* (Finnish Society of Literature, Helsinki, 1917)
- Lawrence, P., *Road Belong Cargo* (Manchester University Press, Manchester, 1964)
- Lawrie, M., *Myths and Legends of Torres Strait* (University of Queensland Press, 1970)
- Lessa, W.A., *Tales from Ulithi Atoll*, Folklore Studies 13 (University of California Press, Berkeley, 1961)
- Luomola, K., *Maui-of-a-thousand-tricks*, Bulletin 198 (Bernice P. Bishop Museum, 1949)
- Malinowski, B., *Magic, Science and Religion* (Anchor Books, 1954)
- Powdermaker, H., *Life in Lesu* (Williams and Norgate, 1933)
- Young, M., *Magicians of Manumana* (University of California Press, Berkeley, 1983)
- Sudeste Asiático**
- Coedès, G., e C. Archambault, Davids, T. W. R., (ed.) *Buddhist Birth Stories, ou, Jataka Tales* (Trubner and Co., Londres, 1980) (ed.); *Buddhist Sutras* (Clarendon Press, Oxford, 1981)
- Davis, R.B., *Muang Metaphysics. A Study of Northern Thai Myth and Ritual* (Pandora, Bancoc, 1984)
- Izikowitz, K.-G., *Fastening the Soul. Some Religious Traits among the Lamet* (Göteborgs Högskolas Arsskrift, 47, 1941)
- Trankell, I.-B., *Cooking, Care and Domestication. A Culinary Ethnography of the Tai Yong, Northern Thailand* (Almqvist & Wiksell, Uppsala)

CRÉDITOS DAS FOTOGRAFIAS

MH: Michael Holford
 BM: Museu Britânico, Londres
 BAL: Bridgeman Art Library
 JG: Japanese Gallery: 66D
 Kensington Church Street,
 Londres
 V&A: Museu Victoria and Albert,
 Londres
 WFA: Werner Forman Archive;
 T: Topo B: Baixo C: Centro
 E: Esquerda D: Direita

1 WFA/Museu Nacional de
 Antropologia, Cidade do México
 2 MH/BM 3 Zefa/Damm
Introdução
 11 Zefa/Damm 12T Scala/Roma,
 Museo Arte Orientale 12B
 MH/BM 15 BAL/BL 17
 Hutchison Library
Grandes temas mitológicos
 18 MH/BM 20 Museu Nacional
 de Copenhague/Kit Weiss 21
 DBP/Coleção Particular 23
 BAL/Musée Condé, Chantilly 24
 ET/Christie's Images 25 BAL/BE
 27 BAL/V&A 28 Coleção Axel
 Poignant 29 MH 30 BM 31 BAL/
 Museu Nacional de Déli 32 WFA/
 Eugene Chestow Trust 33
 BAL/Giraudon 34 MH 35
 BAL/Coleção Particular
Egito
 36 Zefa/Damm 38B MH 39L BAL
 39R MH/BM 39B MH/BM 40
 MH 41 MH 42T BAL 42B
 MH/BM 43 BAL/ Louvre 44T
 MH/BM 44B BAL/BE 45
 WFA/Museu do Cairo 46T
 BAL/Giraudon 46B
 BAL/Giraudon/Museu Nacional
 Egípcio 47 Zefa 48T MH/BM 48B
 BAL/Louvre 49 BM 50E
 Zefa/Damm 50D MH/BM 51
 WFA/Museu do Cairo 52T
 Scala/Museu Arqueológico,
 Florença 52B WFA/Museu do
 Cairo 54 BM 55 BAL/BM 56
 BAL/Louvre/Giraudon
Oriente Médio
 58 E T Archive 59T BAL/BM 59B
 Pierpont Morgan Library, NY
 60T BM 60B BM 61 MH/Louvre
 62 BM 63 DBP 64 DBP 65
 MH/Louvre 66T DBP 66B, 67T
 Coleção Mansell 67B DBP
Índia
 68 BAL/Museu Nacional da Índia,
 Nova Déli 70 WFA/ Galeria
 Nacional, Praga 71 MH 72
 BAL/V&A 73 BAL/V&A 74 V&A
 75T BAL/Museu Nacional da
 Índia 75B V&A 76 BAL/V&A 77
 V&A 79 MH 80 V&A 81T
 Rajasthan Institute of Oriental
 Studies 81B MH 82T BAL/Museu
 Nacional da Índia 82B MH 83
 MH 84T BAL/V&A 84B V&A 85
 MH 86 MH 87B BAL/Museu
 Nacional da Índia 87T BAL/BM
China
 88 Zefa/Scholz 90 MH/ Coleção
 Wellcome 91 DBP 92T
 Zefa/Damm 92B Robert Harding
 Library 93 DBP 94 BAL/BM 95
 DBP 96 E T Archive/Nelson

Gallery of Art, Kansas City 97
 MH/Museu Horniman 98T e BE
 DBP 98DB Christie's Images 99 T
 e B DBP 100 Christie's Images
 101 E T Archive
Tibete e Mongólia
 102 DBP/Coleção Particular 103
 MH 104/5, 106 DBP/Coleção
 Particular 107E DBP/Coleção
 Particular 107D Cortesia de
 Richard Williamson 108/9
 DBP/Coleção Particular
Japão
 110 Spectrum/DJH 112 JG 115
 JG 116 JG 118 JG 120 JG 121
 Christie's Images 122 JG 123
 BAL/BL 123B MH
Grécia
 124 Scala 126T BM 126B
 Louvre/Réunion des Musées
 Nationaux 127 MH/BM 128
 Museu Arqueológico de Istambul
 130 Scala/Museu Gregoriano
 Etrusco 131 Museu Ashmolean,
 Oxford 132 Scala/Museu
 Nacional de Atenas 133B Museu
 de Belas Artes da Virginia 133T
 Scala/Museu Olympia 135 MH
 136T Louvre/Réunion des
 Musées Nationaux 136B BM
 137T Museu Nacional de
 Copenhague/Kit Weiss 137B
 Bildarchiv Preussischer
 Kulturbesitz 138T MH 138B
 Bildarchiv Preussischer
 Kulturbesitz/Laurentius 140
 Munich
 Antikensammlungen/Studio
 Koppermann 147 Ny Carlsberg
 Glyptothek 148 Museu
 Metropolitan, NY/Joseph Pulitzer
 Bequest 149 MH 150T Louvre/
 Réunion des Musées Nationaux
 150B BM 151 BM 153 Scala/
 Ruvo di Puglia, Jatta 154 BM
 156T MH 156B Bildarchiv
 Preussischer Kulturbesitz/
 Laurentius 157T BM 157B Scala/
 Museu Clementino, Vaticano 158
 BM 159 Scala/Museu Gregoriano
 Etrusco 160 MH 161 Museu de
 Belas Artes de Boston /Wm
 Frances Warden Fund 163T
 Universidade de Tubingen 163B
 Scala/Museu Gregoriano Etrusco
 164 BM 165 Museu Martin von
 Wagner, Würzburg
Roma
 166 Spectrum 168 Scala 169T
 MH/BM 169B Scala/Museu
 Nacional, Nápoles 170
 Scala/Cidade do Vaticano 171T
 WFA/Museu Nacional, Roma
 171B Scala/ Milano
 Soprintendenza Antichità Silva 172
 Scala/Museu Nacional, Nápoles
 173T Somerset County Museum
 Service 173B BAL 174T Leeds
 Leisure Services 175 Spink & Son

O mundo céltico
 176 WFA 178T Museu Nacional,
 Copenhague/Kit Weiss 178BL
 Museu Corinuum/Rex Knight
 178BD WFA/Museu de Rennes
 179 Museu Nacional,
 Copenhague/Kit Weiss 181 Museu
 Nacional, Copenhague/Kit Weiss
 182 City of Bristol Museum &
 Art Gallery 184 Réunion des
 Musées Nationaux 186T Musée
 d'Alésia 186B WFA/ Musée de
 Rennes 187 WFA/ Museu
 Nacional da Irlanda 198
 BAL/BM, Ms Add10294
Europa Setentrional
 190 Universitetsretts Oldsaks-
 samling, Oslo/Foto Johnsen
 192T MH/Musée de Bayeux 192B
 WFA 193T WFA 193B Gotlands
 Fornsal Museum/ Raymond
 Heidstrom 194 WFA/ Arhus
 Kunst Museum 196 WFA/ Statens
 Historiska Museum, Estocolmo
 197T WFA 197B, 198T, 198B
 WFA/Statens Historiska Museum,
 Estocolmo 199 WFA 200T, 200B
 WFA/ Statens Historiska Museum,
 Estocolmo 201T WFA/Viking
 Ship Museum 201B, 202 WFA/
 Statens Historiska Museum,
 Estocolmo 204E WFA/
 Universitetsretts Oldsaksamling,
 Oslo 204D WFA/Universiteters
 Oldsaksamling, Oslo 205 WFA
Europa Central e do Leste
 206 DBP 208T/B DBP 209 DBP
 210/11 DBP 212 Museu
 Metropolitan de Arte,
 Nova York
Regiões árticas
 214 Robert Harding Library 216T
 WFA/Smithsonian Institute 216B
 WFA/Museu de História Natural,
 Chicago 217 WFA/ Smithsonian
 Institute 218 Museu Americano
 de História Natural
Estados Unidos e Canadá
 220 Wheelwright Museum of the
 American Indian 222T
 WFA/Provincial Museum of
 British Columbia 222B WFA/Field
 Museum of Natural History,
 Chicago 223 WFA/Hafftenreffern
 Museum of Anthropology, RI 224
 WFA/BM 225T e 225B
 WFA/Centennial Museum,
 Vancouver 226T, WFA/Chandler
 Point Collection 226D, 227T
 WFA/Coleção James Hooper,
 Watersfield 227B WFA/Provincial
 Museum of British Columbia 228
 Wheelwright Museum of Indian
 Art 231 WFA/Museum of the
 American Indian 232T WFA/
 Denver Art Museum 232B
 Zefa/Paolo Koch 233 WFA/BM
América Central e México
 234 WFA 236T e T Archive 236B
 St Louis Museum of Art, Gift of
 Morton B. Day 237T
 WFA/Museu de Liverpool 237B
 WFA/Museum für Völkerkunde,
 Basileia 238 WFA/Museu
 Nacional de Antropologia, Cidade
 do México 239T WFA/Biblioteca

Universitá, Bolonha 239B
 WFA/BM 240T MH 241T
 DBP/arte baseada em *Codex
 Magliabechiano* 241B
 WFA/Museum für Völkerkunde,
 Basileia 243 E T Archive 244T
 Bibliothèque Nationale de
 l'Assemblée 244B WFA/Museum
 für Völkerkunde, Basileia 245E
 WFA/Philip Goldman, Londres
 245D WFA/ Museu Nacional de
 Antropologia, Cidade do México
 246T e B Bibliothèque Nationale
 de l'Assemblée 248T MH/BM
 249T E T Archive
América do Sul
 250 Zefa/Presho 252T South
 American Pictures 252B E T
 Archive 253 South American
 Pictures 254 South American
 Pictures 255B BAL/BM 256 South
 American Pictures 258 Zefa/Luz
 260 Robert Harding Picture
 Library 261 Hutchison Picture
 Library 262 Robert Harding
 Picture Library 263 South
 American Pictures
África
 264 Dr Georg Gerster/John
 Hillelson Agency 266BE WFA/
 Museum of Art, Dallas 266BE
 WFA 267 WFA/Museum of Art,
 Dallas 268 WFA/MRAC Terverein
 269T WFA/Coleção Particular
 269B WFA/ Coleção Robert
 Sainsbury 270B WFA/ Coleção
 Allan Brandt 272B WFA 273
 WFA/Robert Aberman 275E
 WFA/Entwistle Gallery, Londres
 275D WFA/ Coleção Freide, Nova
 York 276 MH 277E WFA 277D
 BAL/BM
Austrália
 278 WFA/ Coleção Tambaran,
 Nova York 280 Zefa/Bagli 281T
 Robert Harding Picture Library
 281B Galeria Nacional da
 Austrália (c) Paddy Dhantangu 282
 Rebecca Hossack Gallery 283
 Galeria Nacional da Austrália 284
 WFA/Auckland Gallery of Art 285
 WFA 286 Professor Robert Layton
 287 BM
Oceania
 288 Color Photo Hans Hinz 289
 BAL/Bonhams 290E MH/BM
 290D MH/BM 291 MH/BM 292
 MH/BM 293 Coleção Axel
 Poignant 294T WFA/Museu
 Nacional da Nova Zelândia 294B
 MH/BM 295T MH/BM 295B
 Robert Harding Picture
 Library/Israel Tabley 296 BAL/BM
 297 Hamburgisches Museum für
 Völkerkunde
Sudeste Asiático
 300 Spectrum 302 MH/Musée
 Guimet 303 WFA/Klung-klung,
 Bali 304 Zefa 306E MH/BM 306D
 WFA 307 WFA/Coleção Particular

ÍNDICE

Os números de página em **negrito>** referem-se a verbetes principais e os números em *italico>* a legendas de imagens.

A

Abidos 42
 Abnoba 186
 aborígenes, povos *ver* Austrália
 Absirto 155
 Abuk 269
 Acad 56
 acati 247
 Acllas 256
 Acrísio, rei 135
 Acropóle 136, 151 *ver também*
 Atenas; Partenon
 Acteão 139, 168
 Adad 57
 Adão 23, 24
 Adapa 59
 Aditi 70, 71
 Adityas 71
 adivinhação
 sistema Ifá de 275
 livro amarelo da 109
 Adônias 61, 143
 Adrasteia 128
 Adriático, mar 124
 Ásír 190, 193, 194, 200
 África 264-77
 mitos animais 276-7
 cosmologia 268
 mitos da criação 266-7
 Exu, o fanfarrão 274-5
 mitos de realza 270-1
 línguas 265
 origens do sexo e da morte 269
 povos e crenças 264-5
 mitos de torres 273
 Afrodite 34, 125, 129, 132, 134, 143, 143, 145, 151, 157, 158, 168
 Agamenon, rei 125, 134, 135, 139, 157-58, 161, 161, 162, 166
 Agave 141
 Agenor, rei 135
 Aglaia 134
 agricultura
 deus egípcio da *ver* Osiris
ver também divindades da fertilidade
 água, divindades e espíritos céticos *ver* Nechtan
 chineses 93
 egípcios 38
 gregos *ver* Nereu; Oceano;
 Pontos; Tétis
 maias 248-9
 mesopotâmicos 57, 59
 eslavos, 213
 Água Pintada 231
 águas 59, 108, 132, 135, 138, 192, 194, 202, 222, 242
ver Biljara
 Agung, monte *ver* Gunung Agung
 Ah Mun 248, 249
 Ahalya 73
 Ahau Kin 248
ahimsa 69
 Ahriman *ver* Angra Mainyu
 Ahuitzotl, imperador 243
 Ahura Mazda 67, 67
 Ai apaec 252
 Ailill, rei 182
 Airavata 72

Ajax, filho de Oileu 158
 Ajax, filho de Telamon 147, 158, 159, 161
 akan, povo 266
 Aker 46
 Akhenaton, rei 46, 52
 Alahabad 69
 Alalu 66
 Alambúsha 29
 Alba Longa 173, 174
 Alcino, rei 145, 161
 Alcione 165
 Alcmena 134, 135, 135, 148
 aleuta, povo 215
 Alexandre, o Grande 15, 57, 125
 Alfeu, rio 141, 149
 algonquino, povo 222
 alimentos, divindades dos
 japonesas 121
 Mãe-Arroz 307
ver também divindades da fertilidade; divindades do milho
 alimentos, mitos dos
 do Sudeste Asiático 304, 305, 307
 oceânicos 293, 293
ver também mitos do arroz;
 mitos do milho
 alma, captura da 33
 alquimia 94
 Altas Planícies do Céu 116-7
 alvorada, deusas da
 gregas *ver* Eos
 japonesas *ver* Armi no-tizurine
 Ama-no-iwato *ver* Celeste, Caverna do Rochedo
 Amanominakanushi-no-kami 112
 Ama-nouzurine 116-7
 Amaterasu 27, 34, 110, 114, 115, 115, 116, 116-7, 120, 122
 Amauret 38
 Amazonas 149, 151, 164, 209
 no mito grego 149, 151, 164, 164, 209
 no mito eslavo 209
 Amazonas, rio 251, 252, 260-1
 Ambrósio 189
 Amenemhat III, rei 52
 Amenhotep III, rei 52
 Ame-no-waka-hiko 120
 Amer 33
 América do Norte 220-33
 mitos animais 232-32
 mitos da criação 222-3
 heróis e deuses 224-5
 línguas 221
 mitos navajos 228-9
 origens da humanidade 223
 povos e mitos 220-1
 cachimbo sagrado 231
 xamãs 226
 fanfarrões 227, 220-9 *ver também* Árticas, regiões
 América
 Central *ver* Mesoamérica
 do Norte *ver* América do Norte
 do Sul *ver* América do Sul
 ameríndios, povos *ver* América do Sul
 Amhairghin 181
 Amico, rei 154, 155
 Amida 123
 Amitaba 87, 96
 Amma 18, 24, 266, 277
 Amon 37, 38, 39, 47
 Amon-Rá *ver* Amon
 amor, divindades do
 balinesas *ver* Semara
 célticas *ver* Oenghus

gregas *ver* Afrodite
 romanas *ver* Vênus
ver também desejo e sexualidade,
 divindades do
 amrita 71
 Amúlio 174
 An 57, 62, 63 *ver também* Anu
 (deus mesopotâmico)
 Anahita 67
 Ananta (Shehsa) 19, 70, 71
 Anat 51, 51
 Anath 64, 65
 Ancus Marcius 175
 Andes *ver* América do Sul
 Andrômeda 134, 156, 156
 Andvari 205
 Anfiom 134, 139
 Anfitrião, rei 135, 135
 Anfitrite 137, 137
 Angola 272
 Angra Mainyu 67
 Anhur 50
 Ani 44
 Aníbal 167, 173
 animais, mitos 30-1
 africanos 276-7
 árticos 214-9
 australianos 282, 284, 286
 celtas 179, 184, 185
 chineses 98, 100
 egípcios 45
 gregos 135, 136, 136, 137, 137, 139, 146, 147, 149, 149, 150, 153, 156, 156, 162, 164, 164
 hindus 82
 japoneses 118, 119
 mesopotâmicos 59
 mongóis 108-9
 norte-americanos 221, 222, 224-5, 232-3
 oceânicos 290, 292, 295
 romanos 174, 174
 eslavos 208, 209
ver também animais individuais
 animal, sacrifício 69, 70, 73, 81, 83, 103, 126, 126, 252, 259
 Anirudha 79
 anões 76, 194, 195, 199
 Anquises 141, 172
 Antaboga 303, 303
 antepassados, adoração aos 34
 ameríndios 250
 chineses 101
 eslavos 210
 antepassados, espíritos de
 africanos 31
 australianos 278, 279, 280, 286-7, 287
 oceânicos 288, 289, 289, 290, 290, 291, 295
 pueblos 224-5
 eslavos 206, 207, 210
 Sudeste Asiático 304
 Anteu 137
 Antígona 163
 antílope 277
 Antiope 134, 151
 Antonino, imperador 170
 Anu (deus mesopotâmico) 57, 59, 62, 66
 Anu (deusa celta) 186
 Anúbis 42, 45, 53, 53, 55
 Aodh *ver* Goll
 apache, povo 221
 Apaosha 67
 aparecimento, mitos do
 norte-americanos 223, 228
 do Sudeste Asiático 303

ver também humanidade,
 origens da
 Aparentados, Deuses (*lakotas*) 230
 Apep (Apófis) 30, 32, 38, 45, 46, 47, 50
 Apófis *ver* Apep
 Apolo 125, 133, 134, 138, 138, 139, 139, 143, 144, 158, 170, 178, 179
 Apsu 62
 Apu 253, 254
 Aquat 64
 Aqueloo 148
 Aqueronte, rio 146
 Áquila *ver* Vaqueiro
 Aquiles 134, 145, 147, 157, 158-9, 159, 161, 164
 Ara 302
 aranhas 22, 223, 224-5, 227, 230, 294, 290
 Aranyakas 70 *ver também* hinos védicos
 Arapongas, Irmãos 278, 286
 Arcas 21, 139
 Arco do Céu *ver* Tirawa
 arco-íris 30, 271, 273
 Arduinna 186
 Areop-enap 290
 Ares 125, 132, 134, 143
 Argo 152, 154-5, 154-5
 Argonautas 127, 148, 154-5
 Argonáuticos 154
 Argos (cidade) 125, 132, 134, 135, 141, 161, 162
 Argos (monstro) 145, 165, 165
 Argula 285
 Argus 154, 154
 Ariadne 150-1, 162
 Arianos 72-3
 Arianrhod 188
 Arishta 78
 Arjuna Karttavirya 76, 76
 Armagh 187
 arroz, deus japonês do *ver* Inari
 arroz, mitos do 300, 307, 307
 Artemis 125, 127, 133, 134, 138, 139, 139, 151
 Ártemis 139
 Atena 136
 centauros e amazonas 164
 Deméter e Perséfone 142
 Dioniso 140-1
 Árticas, regiões 214-9
 mito *inuit* 215, 216-7
 mito siberiano 218-9
 Artur, rei 15, 15, 16, 189
 Ascânio 172-3
 Ascépio 138, 168, 169
 Asgard (reino de) 193, 194, 196, 198, 202
 Ashera 64, 65
 Ásia Menor 56, 66
 Ásia, Sudeste da *ver* Sudeste Asiático
 Assalto ao Gado de Cooley, O *ver* Tain Bo Cuainge
 Assíria 56, 57
 Assurbanipal, rei 57, 60
 Astarte (deus ugarítico) 51, 64, 65
ver também Ashera
 Astarte (deusa egípcia) 51
 asteca, povo 15, 26, 234, 235, 236-47
 Astério, rei 135
 Asuras 71, 72, 74
 atabasquianas, línguas 221
 Ataensic 223
 Atalanta 154

Átalo, rei 171
Atamas, rei 154
Atena 28, 124, 125, 126, 127, 130, 131, 133, 133, 134, 136, 136, 137, 138, 140, 145, 145, 152, 154, 154, 156, 157, 161
Atenas 124, 125, 126, 130, 136, 137, 141, 150, 151
Athar 64
Athribis 42
Ática 136, 137, 142, 150, 151
ver também Atenas
atl 247
Atlas 129, 130, 135, 149
Atom *ver* Rá-Atom
Atrahasis, rei 63
Atreus 162
Átropos 134
Augias, estrebarias de 149
Augusto, imperador 167, 173, 174, 177
Áulida 139, 158
Aurora 116
Ausangate, monte 253
Austrália 278-87
arte aborígene 272
errâncias ancestrais 278, 279, 280-1, 286-7
grande inundação, mito da 280-1
origens da morte 282-3
origens do casamento 284
fanfarrões 285
autoctonia 130
Avalambana, Festival 96, 97
Avalokitesvara 87, 87, 96, 104
avatares de Vishnu 25, 76-9
aves 18, 38, 42, 43, 54, 116, 120, 149, 292, 302
ver também espécies individuais
Avesta 67
Avici, Inferno 97
axis mundi *ver* Árvore do Mundo
Ayar Cachi 253
Ayers Rock (Uluru) 278, 286, 286
Ayodhya 69, 77

B

ba 54
Baal 64, 65
Baba Iaga 15, 209
Babel, Torre de 12
Babilônia 27, 56, 57, 58, 62
Babilônia *ver* cidades individuais
babuínos 38, 47, 48, 50
Bacabs 248
Bacantes (peça) 141
Bacantes 140, 141
Baco 140, 169
ver também Dioniso
Badhbh *ver* Bodhbh
Badon, Batalha do monte 14
bagobo, povo 305
Baikal, lago 109
Baladeva 85
Balar 180, 184
Balarama 78, 85
Balboa, Vasco Núñez de 289
Balder 191, 195, 197, 197, 201
Bali (Daitya) 76
Bali 300, 303, 306, 307
bambara, povo 14, 19, 265, 267, 277, 277
Bana 79
bannik *ver* espíritos eslavos das fazendas
Bárbaros do Leste *ver* Emishi
Barca do Sol 149
Barong 306, 306
Bastet 50, 50
Basuki 303
Bata 53, 53
Batara Guru 302, 303
Batara Kala 303
Bathurst, ilha 280, 282, 283

Baui 194
Beann Ghulban (javali) 184
Bebrice 155
Beclawng 303
Bede 191
Bedivere, sir 189
Belarus *ver* Bielo-Rússia
Belerofonte 30
Beli, o Grande 188
bella coola, povo 222
bemba, povo 273
Ben Bulbin *ver* Bearm Ghulban
Benares *ver* Varanasi
Benin 274, 275
Benu, pássaro 38, 38
Beócia 129, 135
Beowulf 205
berra-boi (instrumento) 291
Bes 48
Betanzos, Juan de 259
Bexiga, Festival da 216
Bhagavata Purana 78
Bhagiratha 69
Bhairavi 82
Bharata 77
Bhima 29
Biblos 43
Bicho-da-Seda, Senhora *ver* Senhora Bicho-da-Seda
Bielo-Rússia 212, 213
Biga, ilha 42
Biljara 284
Bintu (antílope) 267
Birmânia 301
Blodeuwedd 188
Boann 186
bodes 61, 198, 201
Bodhbh 183, 186
Bodhi, árvore 86
Bodisatvas 85, 87, 96, 100, 123
ver também pelos *nomes individuais*
Boêmia 207, 209
Bois do Sol 161
Bolívia 250
Bom Deus *ver* Daghdha
Bóreas 154
Bornéu 300, 301, 302, 304, 305, 307
Boru Deak Paruidjar 302, 303
bosatsu 123 *ver também* bodisatvas
Bósnia 213
"bosquimanos" *ver* Khoisan
Bota Ili 306
Botoque 262-3
Boyne, rio 185, 186
Brahma 18, 19, 24, 68, 68, 69, 70, 74, 74, 80, 81, 86
Brahmanas 70, 71 *ver também* himnos védicos
Bran (cão) 185
Bran (viajante) 187
Brân, o Abençoado 188
Branwen 181, 188
Brauron 139
Brer Rabbit 16, 227, 276
Bres 180-81
Brighid 178, 186, 186
Brilho do Fogo *ver* Honosusori
Briseida 158
Brisingamen 202
Britônicas, línguas 177
Brugh na Boinne 184
Brunilde 205
hSam-yas 103
Buda 69, 73, 75, 76, 85, 86, 86-7, 96, 100, 105, 123, 307
Budismo
chinês 33, 88, 96-7
indiano 69, 86-7
japonês 110, 123, 123
do Sudeste Asiático 300, 301
tibetano e mongol 102-3, 104, 106, 107
Bue 28
búfalo 82, 82, 98, 230, 305

Búfalo Branco, mulher 231
Bujaejn Yed 304
Bulanda 271
Bulgária 208, 211, 213
burial, povo 218
Burkett, Walter 10
Buto (Pe) 37, 43

C

cabaça, crianças- 93
Cabela 20
cabecas, caçadores de 261
caça *ver* mitos animais
caça, deusas da
ver Artemis; Diana
cachimbo sagrado 230, 231, 231
cachimbo, mito do *ver* cachimbo sagrado
cachorros 104, 109, 182
Cadmo, rei 125, 130, 134, 135
cágados e tartarugas 16
caiaipó, povo 262
Caillind, filhos de 183
Cailte 185
Calais 154, 155
Calchas 158
Caldeirão de Da Derga 181
Caldeirão do Renascimento 181
Calendário de Pedra, asteca 238, 238
calendários
incas 258
mesoamericanos 246-7
Caliope 165
Calipso 161
Calisto 21, 139
calli 247
Camboja *ver* Kampuchea
Caminho da Virtude Clássica, O 98
caminho do coíote 229
Caminho Óctuplo 69
Camunda 82
Can Nü *ver* Senhora Bicho-da-Seda
Canadá *ver* Regiões Árticas;
América do Norte
Cananeus 64
Candi 83
cangurus 280
canibalismo 263, 299
Cao Guojun 98, 99
Cão Maior, estrela *ver* Sirio
Cao, imperatriz 99
Caoilte *ver* Cailte
Caos (Hun Dun) 90
caos (vazio bocejante) 128, 129
caos, morte do 90
Capac Raymi, festival 259
carabaulo, povo 302, 303
caranguejos 282
carébio, povo 215
Carga, cultos oceânicos da 298, 298
Caribdis 137, 161
carma 96, 100, 104
cármico, vento 104
cárceiros 59, 109
Carolínas, ilhas 289
Caronte 32, 146
Cartago 171, 173
Casamento de Dushan 208
casamento, mitos sobre 34, 284
Cassandra 138, 158, 161
Cassiopéia, rainha 156
Castellanos, Juan de 255
Castor 134, 135, 154, 168
Catachilly 259 *ver também* Pléiades
Cathbhad, o druida 183
catolicismo 251
Cavalo de Prata 210
Cavalo Divino 186
cavalo, deusa celta do *ver* Epona
cavalos 116, 149, 194, 202, 209
Cavalos de Diomedes 149
Cécrope, rei 136, 151
Cefeu, rei 156

Céiso 165
Ceiba, árvore 248
Celeste, Caverna do Rochedo 116
celestes, divindades
da Europa Setentrional 192, 193, 200; *ver também* Aesir egípcias *ver* Hórus; Nut eslavos 207
gregas *ver* Urano; Zeus mesopotâmicas 62
norte-americanas 222, 223
ocênicas 292, 292
romanas *ver* Júpiter celestiais, reinos
celtas *ver* O Outro Mundo
chineses 94-95, 100
egípcios 55
gregos 146
japoneses 123
mesoamericanos 245
norte-americanos 225
da Europa Setentrional 196
eslavos 208
do Sudeste Asiático 302
celestial, ferreiro *ver* Gia celestial, pilar 112
Celeu, rei 142
Célico, Mundo 176-89
Caldeirão de Daghdha 178-9
Cernunnos 179
Cú Chulainn 182-3
deusas 186
lenda arturiana 189
línguas 176-7
mitos e deuses irlandeses 180-7
mitos fenianos 184-5
mitos galeses 188
O Outro Mundo 187
centauros 127, 148, 149, 151, 163, 164, 164
Central e do Leste, Europa 206-213
almas de espíritos 211
Baba Iaga e as amazonas 209
espíritos de antepassados e do lar 210
espíritos malignos 212-3
O Outro Mundo 208
povos e crenças 206-7
Central, América *ver* Mesoamérica
Centzon Totochtin 245
Ceo 133
Cérbero 33, 137, 146, 147, 149
Cercião 150
Cernunnos 179, 179
César, Júlio 176, 177, 178
Cessair 180
Céu Noturno, Senhor do *ver* Tezcatlipoca Preto
Céu, Arco do *ver* Tirawa
Céu, Senhor chinês do *ver* Di Jun
Ceucy 262
Ceyx 165
Chac 245 *ver também* Tlaloc
chacais 47
chacal, deus egípcio *ver* Anúbis
Chalchihuclicue 235, 237, 244, 247
Chanda 83
Chang E 95
Chaska-Qoylor 258
Chatham, ilhas 299
chatmool, esculturas 234, 234
Chavin de Huantar 252
Chavin, cultura 251, 252
Chemmis 49, 51
cherokee, povo 28
chewong, povo 26, 303, 304, 305
cheyenne, povo 18, 221, 222, 230
chibcha, povo 262
Chibinda Ilunga 272, 272
Chichén Itzá 249
Chicomecoatl 235, 244, 244
Chile 251
chimu, povo 251, 255
China 88-101
budismo 96-7
Cinco Elementos 89
corpos celestiais 94-5

- deuses do lar 101
 devoção filial 101
 dinastias 89
 mitos do dilúvio 91-3
 mitos de Pan Gu e Hun Dun 90
 montanhas sagradas 89
 morte do Caos 90
 povo e religiões 88
 taoísmo 98-9
- China
 Chinawaji (Chinawazi) 266, 272, 277
- chinoakan, língua 221
 Chitimukulu, rei 273
 chuva, divindades da
 astecas *ver* Tlaloc
 persas *ver* Tishtrya
 Cibele *ver* Grande Mãe
 ciclopes 126, 129, 145, 160
 ciclos de desastre 27, 237-8
 Cicno 148
 Cidade de Carousal *ver* Céltico, O
 Outro Mundo
 Cidade dos Deuses *ver* Teotihuacán
 Cidade Proibida 92
 Cila 137, 161
 Cimon 151
 Cinco Elementos 89
 Cinco Imperadores da Alta
 Antiguidade 91
 Cinco Montanhas Sagradas 89
 cinco sóis, mito asteca dos 237-8
 Cinteotl 244
 Cinteotl
 maia *ver* Ah Mun
 norte-americana (Mãe do Milho)
 223
ver também divindades da
 fertilidade
- cipactli 247
 Cirão 150, 150
 Circe 155, 160, 161
 Ciro, rei 57
 Citera 143
 Cízico 155
 Claudia Quinta 171
 Cleanto 132
 Clímenes 129
 Clitemnestra 134, 135, 161, 162
 Cloto 134
 Coatepec 242
 coatl 247
 Coatlicue 235, 242
 coca 255, 257
 Cocio 235, 244
 Cocito, rio 146
 Codex Borbonicus 244, 246
 Codex Borgia 239
 Codex Fejervary-Mayer 237
 Codex Magliabechiano 241, 243
 Codex Tro-Cortesianus 248
 Coelho Branco, Okuninushi e o
 118
 coelhos 16, 118, 227, 245, 276
 coites 16, 23, 224-5, 227, 229,
 229
 Coirbre 181
 colibris 263
 Collari 254
 Colômbia 255
 Colômbia 261, 262
 Colono 147
 Colóquio dos Anciãos, O 184-5
 Cólquida 154, 155
 Conán, o Calvo 185
 Conchobar, rei 182, 183
 Confúcio 94
 confucionismo 88, 96, 98, 100
 congo, povo 268
 Conla 187
 Conn das Cem Batalhas 187
 Conquista da Irlanda, O Livro da
 181
 Constantino, imperador 167
 contos de fadas 15
 contos populares 13-5
 Cook, James 233, 289, 296
 Corça de Cerinéia 149
- Coré *ver* Perséfone
 Coricancha 251, 253, 256-7, 259
 Corinto 153, 163
 Cortadora de Grama *ver* Kusanagi
 Cortés, Hernán 15, 241
 corvos 122, 233, 282, 284
 corvos 16, 28, 196, 221, 224, 227
 cósmica, árvore 268
 cósmicas, serpentes 19, 24, 30,
 71, 74, 265, 277
ver também serpentes, mitos de
 cósmico, ovo 18, 18, 19, 38, 39, 70,
 72-3, 90, 264, 266, 266, 267
ver também Embrãio de Ouro
 cósmico, pilar 74, 75
 cósmicos, desastres 26-7
 cosmologia 20-1
 africana 21, 266-7, 268
 chinesa 21, 91-2
 da Europa Setentrional 193,
 193-4
 do Sudeste Asiático 300, 302,
 303
 grega 128
 hindu 30-31
 inca 25-9
 jainista 85
 japonesa 115
 maori 294
 mesoamericana 19, 237, 237,
 238, 248
 mongol 108-9
 norte-americana 19, 220, 222,
 225
 siberiana 218-9
 suméria 62
 Coyolxauhqui 242, 242, 243
 cozaquahutli 247
 cravo mágico *ver* kila
 Creidhne 178
 Creonte, rei 153
 Creta 11, 126 *ver também* Europa
 Minos, rei
 Minotauro
 Creta, Touro de 149
 criação, mitos da 18-9
 africanos 266-7, 269, 277
 australianos 279, 280-1
 chineses 90
 egípcios 38-9
 gregos 128-9
 hindus 70-1, 74
 incas 253-4
 japoneses 111, 112, 112, 112
 mesoamericanos 237-38, 239
 mesopotâmicos 62
 norte-americanos 220, 221,
 222, 223, 230
 oceânicos 18, 290, 291, 294
 sul-americanos 253-4, 262
 do Sudeste Asiático 302-3
 tibetanos 104
ver também humanidade,
 origens da
- Criação, Período da (australiano)
ver Época de Sonhos
 criadoras, divindades *ver* mitos da
 criação
 Crianças-parasitas (Hiruko) 113
 Crisara 137
 Crisada 158
 Crises 158
 cristianismo
 na cultura *mut* 216
 na Europa Setentrional 190, 191
 na Islândia 198, 201
 no mundo céltico 187
 Croácia 213
 crocodilo, deus egípcio *ver* Sobek
 crocodilos 42, 48, 51, 52, 54, 118,
 120, 265
 Crônicas do Japão *ver* Nihonshoki
 Crono 128 *ver também* Kronos
 Crono *ver* Kronos
 Crucero 259
 Cú Chulainn 182, 182-3, 186
 cuauhli 247
- Cuetzapalin 247
 Cuichu 257
 Culann, o Ferreiro 183
 Culhwch 188
 Cumas 172
 Cumhall 184
 cuneiforme 56
 Cupido 168
 cura, cerimônias de, navajos 228
 Cúrcio 167
 Cuzco 251, 253, 254, 256-7,
 258-9
- ## D
- Da Ayido Hwedo (cobra) 277
 Da Derga, Caldeirão de *ver*
 Caldeirão de Da Derga
 Dafne 168
 Daghdha 178, 180, 181
 Daikokusama *ver* Okuninushi
 Daitya, irmãos 74
 dakini 106, 107
 dakota, povo 221
 Daksha 70, 71, 81, 81, 82
 Dalai Lama 103, 104
 Dánae 134, 135, 156, 162
 Danaides 162
 Danavas 71
 Daniel (patriarca) 64
 Danu 186
 daoísmo *ver* taoísmo
 Dara Chempaka Tempurong 304
 daribi, povo 290
 Dario, rei 57
 Dasharatha, rei 69, 77
 Datatreya 76
 dayaks, povos 20, 302, 305, 307
 Dazhbog 207
 Dédalos 150, 162
 dedushka domovoi 210
 Deirdre 182, 183
 Dejanira 148
 Delfinos 137
 Delfos 125, 130, 138, 149, 161,
 163, 171, 177
 Delfos, oráculo de 138, 149
 Delos 133, 138
 Delta, pântanos do 49
 Deméter 129, 134, 142, 146
 Demne *ver* Finn
 Demofon 142
 demônios 24-5, 24, 42, 56, 60, 75,
 97, 97, 102, 104, 105, 106,
 113-4, 121, 187, 221, 306
 no mito celta 187
 no mito chinês 97
 no mito do Sudeste Asiático 306
 no mito egípcio 42
 no mito indiano 75, 76, 79, 83
 no mito japonês 121
 no mito mesopotâmico 56, 60
 no mito norte-americano 221
 no mito tibetano 102, 103, 104,
 105, 106, 107
ver também espíritos
- Dendara 51
 Derimahatrya 82
 desejo e da sexualidade,
 divindades do
 egípcias *ver* Bastet
 gregas *ver* Afrodite; Eros
 mesopotâmicas *ver* Ishtar
- Destino, Placa do *ver* Placa do
 Destino
 Deucalião 130
 Deus Falante 228
 Deus K 248
 Deus L 248
 Deus N 248
 Deus Negro, Norte-Americano 233
 Deus que Chora 252
 Deus Supremo (africano) 268, 269,
 270, 271, 273, 274
 deusa-gato egípcia *ver* Bastet
 Deusas do destino 132, 134, 158
- deuses artífices
 celtas *ver* Creidhne; Goibhniu;
 Luchta
 gregos *ver* Hefaios
 romanos *ver* Vulcano
 deuses associados (lakotas) 230
 deuses e deusas *ver* nomes
 individuais
 Deuses Superiores (lakotas) 230
 deuses, genealogia dos 128
 Hermes, Héstia e Hefaios
 144-5
 heróis e monstros 147-9
 Jásio 152-5
 Devaclatta 86
 Devaki 78
 Devas 70, 71, 82
 Devi 69, 82-3, 82, 99
 devoção filial chinesa 101
 Devorador dos Mortos 55
 Dhanvantari 71
 Dharanendra 85
 Dharmaodayana 307
 Di Jun 93, 94-5
 Dian Cécht 178, 181
 Diana 168
 Diarmaid 178, 184, 185
 Diats 156
 Didis Mahendera 302
 Dido 173, 173
 dilúvio, mitos do 26-7, 27
 australianos 280-1
 celtas 180
 chineses 91-3
 do Sudeste Asiático 305
 gregos 130
 hindus 76
 incas 254
 mesopotâmicos 26, 59, 63
 Dinamarca 190, 191, 192, 195, 205
 dinca, povo 22, 269
 dingo 280
 Diocleciano, imperador 167
 Diomedes 149, 158
 Dioniso 12, 125, 134, 135, 140,
 140-1, 143, 145, 150, 169
 Dionysia, Grande festival de 141
 Dioscuros *ver* Castor; Pólux
 Dis Pater 179
 divina, intenção 18
 divinos, decretos sumérios *ver* me
 Djoser, rei 54
 Djungun 282, 284
 dmu, corda 105
 Dobrynia e o Dragão 208, 209
 Dodona 154
 doença
 divindades ugaríticas da 64
 origens da 22, 23, 41, 59, 81,
 83, 99, 104
 dogon, povo 14, 18, 21, 24, 265,
 266-7
 domador de cavalos *ver* Poseidon
 Domídeus 170
 domovoi 210
 Dôn 186, 188
 Donar 191
 Dongyue Dadi 100
 Donn 178
 dopplgänger 32
 Dóris 137
 Doso 142
 Douglas, Pompey 286
 Dourada, Montanha 302
 Dal-Idan Iha-mo 102, 102
 Draconio 140
 dragões
 chineses 92
 da Europa Setentrional 201,
 204-5, 205
 eslavos 208, 208
 gregos 149
 mesopotâmicos 62, 66
 mitos de serpentes
ver também mitos animais
 Draupni (anel mágico) 194, 196,
 197

druidas 178, 183, 187
Dualidade, Senhor da *ver*
Omecuechli
dualistas, crenças 13, 18-9
africanas 265, 267
astecas 237
egípcias 37
eslavas 207
persas 67
Duat 42
Dubh Sainglean (o Preto) 183
Dumuzi 58, 61 *ver também* Tamuz
Dun Aonghusa 176
Dundes, Alan 13
Durga 80, 82, 82, 83
Durga 82
Indra 72-3
Kali 83
Krishna 78-9
mitos jainistas 85
mitos e religiões 68-9
Rama 77
Duryodhana 79
dusun, povo 302
Dvorotoi 210
Dxui 267

E

Ea 57, 59, 59, 62, 63, 66 *ver também* Enki
Éaco 146
Ebisu 121
eclipses, mitos sobre 44, 116
Eco 142, 165
Eco, rio do 197
Édfu, Templo de 37
Édipo 10, 147, 163, 163, 166
Eetes, rei 154, 155
Egeu, mar 124, 151, 155
Egeu, rei 150, 151, 153
Egisto 161, 161, 162
Egito (mitologia) 162
Egito, antigo 36-55
Anat, Astarte, Hator e Taweret 51
deuses e humanos 53
Ennead 40
Hórus e Seth 44-5
Ísis 43-4
jornada noturna do sol 47
magos-sacerdotes 54
mito e magia 48
mitos e locais 36-7
mitos solares 46
mundo subterrâneo 55
Neit, Sekhmet e Bastet 50
Osiris 42
primeiros deuses 38-9
Rá e a destruição da humanidade 41
reis deuses 52
serpentes e escorpões 49
vida após a morte 55
Ehecatl 235, 240, 241, 241, 247
Eileiria 132, 133, 134
El 64, 64, 65
El Kab 37
Eldorado 255, 255
Electra 161
elefantes 82, 84, 86, 277
Elefantina, ilha 54
Elegba *ver* Exu
Eléusis 142, 150
elfos 201
Eliseos, Campos 146
embalsamamento, deus do *ver*
Anúbis
Emishi 122
Emitufo *ver* Amitaba
Emma-ho 121
emplumada, serpente *ver*
Quetzalcoatl
Enéias 15, 34, 143, 158, 172-3, 172-3
Eneida 15, 170, 172-3

Enki 57, 60, 62, 63 *ver também* Ea
Enkidu 60, 60
Enkimdu 58
Enlil 59, 62, 63
Ennead, O 40, 44, 47, 48, 51, 53
ver também divindades individuais
Enosichthon *ver* Poséidon
Entil 57
eo fis 184, 185
Eochaidh mac Eirc 180
Eoghan 182
Éolo 160, 165
Épafu 134, 165
Epimeteu 22, 129, 131
Época de Sonho (australiana) 279, 279, 281, 281
Epona 186, 188
Equador 251, 257, 261
Equidna 137, 147
Érebo 129
Erech 60, 62
Erecteu, rei 151
Ereshkigal 61
Eriectônio 130
Eridu 59
Erigone 141
Erimanto, javali de 149
Erimanto, monte 149
Eríneas *ver* Fúrias
Éris 22, 157
Erlangga, rei 306
Érope 162
Eros 128, 128, 129, 143, 144, 150
Esagila 57, 62
escaravinhos 46, 47
escorpões 43, 49, 57
Esculápio 168, 169 *ver também*
Asclépio
Escuridado, Terra da (Yomi) 113
Ésfinge 137, 147, 163
Esfolado, Deus *ver* Xipe Totec
eslavos *ver* Europa Central e do Leste
Eslováquia 207
Eslovênia 212, 213
Esna 39
Éson 153
Esparta 125, 134-5
Espelho Divino 120
Espírito Canibal 221
Espírito do Ar, O 216
espíritos
africanos 269
árticos 214, 216-7
australianos 279, 285
da Europa Setentrional 203, 203
do Sudeste Asiático 302, 306
eslavos 207, 210-3
japoneses 111
mesoamericanos 236, 248
norte-americanos 222, 224-5, 226, 233
sul-americanos 248, 252, 260
tibetanos e mongóis 102, 108-9
Ésquilu 125, 161
esquimós 215 *ver também* povo *mut*
estelares, divindades e mitos 21 *ver também* lunares, divindades; solares, divindades
Esteno 147 *ver também* Górgonas
Estígio, rio 32, 146, 158
Estínfalo, Pássaros do 149
estóicos 132
Estrela Cadente 230
Estrela da Morte 224-5
Estrela vespertina
no mito africano 271
no mito norte-americano 223, 224-5, 229
Eta, monte 148
Etana 59, 59
E-temen-an-ki 57
Etéocles 163
Éter 128, 129
Etra 150

Eufrates, rio 27, 56, 63
Eufrosina 134
Eunómia 134
Euriale 147 *ver também* Górgonas
Euridice 113, 165
Eurínome 134
Eurípides 135, 140, 141, 151, 153
Euristeu, rei 149
Europa 134, 135, 168
Europa Setentrional 190-205
Balder 197
Beowulf e Fafnir 204-5
deuses primitivos e esquecidos 192
Freir e o Vanir 200-1
deusas e espíritos femininos 202-3
Loki 195
Odin 196
povos e mitos 190-1
Thor 198-9
cosmologia *vikings* 193-4
Europa
Leste da e Central *ver* Leste Europeu e Europa Central do Norte *ver* Europa Setentrional
ver também Mundo céltico; Grécia; Roma
Eva 23, 34
Evandro, rei 172
evenk, povo 218
evidências do mito 11
Excalibur 189
Exékias 158, 159
Exu 29, 274, 274, 275
Ezequiel 61

F

Fafnir 204, 205
Falcão do Céu 302
falcões 38, 187
falções 42, 43, 45
família, mitos da 101, 101
fanfarrões
africanos 274-5, 276-7
australianos 285, 285
da Europa Setentrional 195
gregos (Hermes) 144-5
norte-americanos 28-9, 220, 227, 227, 230
ocênicos 28-29, 292, 297
faraós 52-4
Faro 267, 277
Faunus 169
Faustina, imperatriz 170
Fáustolo 174
Fayum, oásis 52
fazendas, espíritos eslavos das 210
Febre 133, 138
Febo *ver* Apolo
Fedra 151, 151
feiticeiros *ver* Baba Iaga, Rangda
Felipe da Macedônia, rei 125
Feniano, ciclo 184
fênix 38, 92
Fênix, rei 135
Fenon 131
Fenrir 195, 197
Fer Diadh 182
Fergus 182, 186
fertilidade, divindades da
astecas *ver* Chicomecoatl
celtas *ver* Cernunnos
Daghda;
Tlaloc
Festival de Almas Errantes 33
Festival de Goibhniu 181
Fi Xa 24, 90, 91-2, 93
Fian (guerreiros) 184
Fides 170
Fídias 124-5
Fiji 289, 299
Filipinas 300, 301, 305
Filoctetes 148, 159

fim do mundo 26
Fineu 155
Finn 184-5, 185, 189
Fintan mac Bóchra 180
Fionn 184
fipa, povo 14, 267
Fir Bhlog 176, 180
Fjorgyn 199
Flamejante, Lobo Dragão 213
Flihdais 186
floresta, mitos da
maoris *ver* Tane
eslavos 212
sul-americanos 262-3
Fo *ver* Buda
fogo, divindades do
chinesas 91-2
eslavas *ver* Svarozhich
gregas *ver* Hefáistos
japonesas 113
mesoamericanas *ver* Huehuetotl
romanas *ver* Vulcano
xintoístas 113-4
fogo, espíritos e divindades do
gregos *ver* Héstia
romanos *ver* Vesta
eslavos *ver* domovoi
fogo, mitos do 28
africanos 276
ameríndios 28, 262-3
do Sudeste Asiático 304
gregos 28
ocênicos 28, 297
Fogo, Pássaro de 208
fogo, serpentes do, astecas *ver*
xihuacoatl
Fólus 164
fomorianos 180-1
fon, povo 24, 267, 275
formigas 187
Frazer, J. G. 10
Fréia 192
Freir 191, 200, 201
Frenzy de Suibhne 189
Freud, Sigmund 10
Freya 191, 194, 199, 199, 202, 202
Frigg 191, 197, 203
Frum, Fruh 298
Fu Sang, árvore 94
Fumegante, Espelho *ver*
Tezcatlipoca
Fúrias 129, 146, 161
Furiosos 196

G

Gabriel, arcanjo 25
Gaia *ver* Gaia
gálicos 181
Gaia 19, 128, 128, 129, 130, 133, 137
Galatae (celtas) 177
Galateia 137
Gales, mitos de 188
Gama, Vasco da 301
Gana 266
ganda, povo 269
Gandara 11
Gandharvas 68
Ganesh 68, 84, 84
Ganga (Ganges), rio 69, 80, 84
Ganimedes 133, 134
Garang 269
Garuda 70, 71, 73, 75, 107, 108
gatos 109, 198, 202
Gayomart 67
gazelas 45
Ge *ver* Gaia
Geats 205
Geb 25, 40, 41, 41, 44, 51
Gefion 202
Gefn 202
Geirrod 198
Gêmeos com faixa na cabeça 249, 249
Gemmei, imperatriz 111

Geoffrey de Monmouth 14, 189
Gerd 200, 200, 201, 202
Gerionte 149
Germânicos, mitos *ver* Europa
Setentrional
Gesar, rei 106, 106
Geshinana 61
gigantes 129, 137, 197, 197, 198,
201, 202, 229, 254
Gilbert, ilhas *ver* Kiribati
Gilfaethwy 188
Gilgamesh 59, 60, 60, 63
Ginnungagap 18, 194
Gitchi Manitou *ver* Grande
Espírito
Giza 54
Glauco 158
Glooskap 224-5, 227
gnodbyin 105
Goewin 188
Goibhniu 178
goidélicas, línguas 177
Golden Bough, The 10
golfinhos 137, 140
Goll 184
Gong Gong 91-2
Goodenough, ilha 298, 299
gopis 78, 78
Górgonas 136, 147, 156 *ver*
também Medusa
Gortina, Creta 135
Govardhana, monte 73, 78
Graças, As Três 134
Grainne 178, 184, 185
Gram 205
Grande Dilúvio (vacca divina) 51
Grande Espírito 222, 223, 224, 230
ver também Wakan Tanka
grande inundação 12, 26, 222,
280, 280
Grande Lebre 224, 227
Grande Mãe
egípcia *ver* Neit
romana 167, 171, 171
ver também Deméter
Grande Panatênias 126, 127, 136
Grande Serpente *ver* serpentes
cósmicas
Grande Templo (asteca) *ver*
Templo Mayor
Grande Urso *ver* Urso Maior
Grande Zimbábue 30, 264, 273
Grani 204-5
Grãos, deus chinês dos 94
Grécia 126-65
Agamenon, rei 161
alfabeto e língua 127, 127
Apolo 138
Ares e Afrodite 143
Grécias 147, 156
Grendel 205
Gri-gum, rei 103, 105
Groenlândia 215, 216
Gronw Pebyr 188
gter-ma 103
Gu 267, 267
Guanyin 87, 96, 96, 100, 100
Guatavita, lago 255, 255
Gucumatx 248
Gudrun 205
guerra, divindades da
astecas 235, 238, 242, 245
célticas *ver* Bodhbh; Macha;
Morrighan; Nemhain
gregas *ver* Ares
japonesas 121
mesopotâmicas 57, 58, 59, 60, 61
ocênicas *ver* Ku; Tu
persas *ver* Mitra
romanas *ver* Marte
eslavas 207
Gui Jujing 101
Guizhou, província de 93
Gula 57
Gun 92
Gundestrup, Caldeirão de 178,
179, 181

Gungnir 194
Gunung Agung (monte Agung) 303
guysers 33
Gwales 188
Gwydion 188
Gymir, salão de 200

H

Haab 246
Hachiman 121, 123
Hadad 64
Hades (deus) 10, 25, 129, 132,
134, 142, 144, 146, 146
Hades (infernos) 113, 142, 146,
165
Hainuwele 117
Hakon, Jarl 202
Halloween 33
Ham 181
Hamurabi, rei 57
Han 230
Han Xiang 99, 99
Han Yu 99
Han Zhongli 98, 99
Han, dinastia 89, 91
Hanuman 76, 77, 77
Hapy 54
Haring, Lee 13
Hariti 83
Hariyamsha 76, 78
Harlech 198
harpas 154, 155
hatianos 66
Hátor 11, 37, 39, 41, 45, 50, 51,
51, 52
Haumia 294-5
Havai 288, 289, 291, 295, 296
Hawaiki, ilha de 22, 295, 297
Hawke, baía 297
He Xiangy 99, 99
Hebe 132, 134, 148
Hécate 126, 142, 146
Hecatonquros 129
Hécuba, rainha 125, 157, 159
Hefaios 125, 130, 131, 131,
132, 133, 136, 143, 145, 145
Heh 38
Heh, deuses 40
Hehet 38
Heimdall 191, 195, 199, 201
Heitor 125, 158
Heka 38
Hekla 195
Hel (deus) 193, 195, 197
Hel (reino de) 193, 197
Hele 154
Helena de Tróia 134, 135, 157,
158, 162
Helesponto 154, 155
Hélio 128, 129, 142, 143, 153
Heliópolis 38, 39, 41, 50
Heliópolis, Nove Deuses de *ver*
Enead
Hema 295
Hengshan, montanha 89
Heqet 52
Hera 91, 125, 129, 132, 133, 134,
134, 135, 139, 140, 145, 147,
148, 149, 152, 154, 157, 158,
163, 165
Hércules 12, 124, 131, 134, 135,
136, 137, 146, 147, 148,
148-9, 151, 154, 155, 164,
192
Heracion 132
Hércules *ver* Hércules
Hermafrodito 143
Hermes 29, 125, 127, 131, 131,
134, 135, 142, 143, 144,
145, 146, 154, 160, 165, 165
Hermód, o Corajoso 197, 197
Hermópolis 38, 48
Heródoto 10, 57, 177
heróis 28-9
heróis culturais 28-9

africanos 267
celtas 28, 182-3, 184-5
da Europa Setentrional
(Beowulf) 29, 205
do Sudeste Asiático 304, 305
gregos (Prometeu) 28, 131
norte-americanos 28, 224-5,
227, 229
ocênicos 29, 29, 290, 290,
297, 297
romanos (Enéias) 28, 172-3
sul-americanos 29
Hesíodo 127, 128, 129, 131, 147
Hespérides 149
Hestia 127, 129, 144-5
Hi, rio 111, 118
Hidra *ver* Lerna, Hidra de
hidromel da inspiração 194
hidromel mágico 194
Hiko-hoho-demi 114, 120, 122
Hikurangi, monte 297
Hilas 148, 154
Hilo 148
Himalaia 69
Hina 293, 299
hinduísmo 69, 70, 69-84, 300
Hine Titama 22-3, 295
Hine-hau-one 295
Hino a Hermes 144
Hino a Zeus 132
Hino *ver* Passaro-trovão
hinos védicos, *Vedas* 70-1, 72
Hiperion 129
Hipermestra 162
Hipólita, rainha 149
Hipólito (peça) 151
Hipólito 151, 151
hipopótamos 42, 45, 51, 277
Hipsípile, rainha 155
Hirohito, imperador 111
Hiruko *ver* Crianças-Parasitas
História dos Reis da Bretanha 189
hititas 66
Hjalprek 204-5
Hjordis 204-5
Hoenir 191, 202
boida, povo 225
Homens da Irlanda 182, 186
Homens de Ulster 182
Homero 124, 125-7, 157
Honusubi 113
Honinigi 114, 116, 120
Honos 170
Honosusori 120
Honoyeta 298
hopi, povo 19, 22, 26, 220, 223,
229
Horai (Estações) 134
Horatius Cocles 175
Horemheb, rei 11
Horon 64
horticultura, origens da 293
Hórus 11, 30, 34, 37, 42, 42, 43,
43, 44-5, 44, 48, 49, 50, 52,
55
hotentotes *ver* Khoisan
Horhet 197
Hreidmar 205
Hrothgar, rei 205
Hrungnir 198
Hu 38
Hu, imperador 90
huacas 253, 257, 259
Huanacauri, monte 253
Huashan, montanha 99
Huehuetotl 234, 235, 236, 236
Huehucocoytl 247
Huitzilopochtli 234, 235, 237,
238, 242-3, 242, 243, 245
humanidade, origens da
no mito africano 267, 270, 271
no mito chinês 91-2
no mito grego 130-1
no mito hindu 70, 74
no mito mesoamericano 241, 249
no mito mesopotâmico 62
no mito norte-americano 223

no mito sul-americano 254, 262
no mito do Sudeste Asiático
302, 305
ver também mitos da criação
humano, sacrifício 196, 234, 238,
243, 243, 244, 245, 249, 252,
257, 295
Humbaba 60, 60
Hun Dun 90
Hunahpu 249
Hunefer 55
Huray 64
huritas 66
hurionianos, povos 223
Huwawa *ver* Humbaba
Hymir 199

I

Iambe 142
ianomâmi, povo 263, 263
iban, povo 302, 304
ibises 48
Icário 141
Icaro (filho de Dédalo) 162
Icaro (ilha de) 141
Ida, monte 171
Idmon 154
Idun 194, 202
Ifá 23, 275, 275
Ificles 135, 148
Ifigénia 139
ila, povo 276
Ila-Ila Langit 302
Ilha da Felicidade 187
Ilha das Mulheres 197
Ilha do Sol 254
Ilhas dos Abençoados 131, 146
Ilha de Murom 208
lliada 125, 126-7, 145, 147,
157-9, 160, 164
Ilion, Ilium *ver* Tróia
Ilya-Tiqsi Wiraqocca Pacayacaciq
ver Viracocha
Imbolg, festival de 186
Imhotep 54, 54
imortalidade, mitos da
africanos 269, 273
australianos 282
chineses 95, 98-9
da Europa Setentrional 202
egípcios 43
gregos 142
hindus 71
mesopotâmicos 59, 60, 63
norte-americanos 224
ver também morte, origens da
Imperfeita, montanha 92
imperiais, antepassados chineses 94
Inaco (deus-rio) 165
Inaco, rei 134
Inana *ver* Ishtar
Inari 121
inca, povo 115, 251-9
incesto, mitos de 22-3
africanos 26-7
australianos 284
chineses 27
hindus 70
maoris 22-3
Inconcebível, templo 102, 103
Índia 68-87
Brahma 74
Devi 82-3
mitos budistas 86-7
mitos da criação 70-1
sacrifício de Daksha 81
indígenas americanos *ver*
América do Norte
Indonésia 301, 302, 306
Indra 69, 71, 72-73, 72, 73, 75,
77, 78, 81
infórtunio, origens do 22
Ing 201
Inhame 64, 65
inhame, origem do 293

iniciação, cerimônias de
australianas 34, 281
eslavas 208, 209
incas 259
ocêânicas 34, 291
xamanistas *ver* xamanismo
Inkari 254
Inki 61
Ino 154
institucionais, mitos norte-
americanos 220
Inti 251, 252, 256, 256, 258
Inti Raymi 256
inuít, povo 14, 214, 215, 216, 217
inupiat *ver* inuit, povo
Inyan 230
Io 116, 129
Io 134, 165, 168
Iolau 135, 149
Iolco 152, 153
Iole 148
Iolofath 292
Ioruba, povo 14, 16, 23, 34, 264,
267, 270, 274, 275
Iraque *ver* Oriente Médio
Irene 134
Irik 302
Irlanda 178-9, 180-7
iroquês, povo 223, 225
Ise 111, 115, 122
Ishtar 51, 57, 58, 59, 60, 61, 61, 65
Ísis 34, 40, 42, 42, 43, 43, 44, 45,
48, 49, 49, 52, 55
islã 300, 301
Islândia 190, 191, 193
Ismênia 163
Isuke-yori-hime 122
Ítaca 160, 161
Itália 124 *ver* também Roma
Itsu-se 122
Itys 162
Itzamna 24, 248, 248
itzucb'itli 247
Itz'apalotl 247
Ivan, o Tolo 210
Ivan, príncipe 209
Ix Chel (Senhora Arco-íris) 24-5,
248
Ixião, rei 163
Ixtapalapa 246
Izanagi 34, 111, 112, 112-4, 115
Izanami 34, 112, 112-4
Izumo 118, 118-9, 120, 122
Izumo Taisha 111
Izumo Takeru 122

J

Jade, Imperador de 100
jaguar, simbolismo do
ameríndio 28, 252, 252, 261,
262-3
mesoamericano 236, 239, 239
jainismo 69, 85, 85
Jambudvîpa 85
Janaka, rei 77
Jano 168, 168
Japão 110-23
Amaterasu e Susano 115-8
budistas, mitos 123
Izanagi e Izanami 112-4
Jimmu Tenno e Yamato Takeru
122
mundo subterrâneo 113
Okuninushi 118-20
religiões, mitos e locais sagrados
110-1
Jápeto 129
Jasão 12, 152-5, 152
Jata 302
Jataka, histórias 87
Java 300, 301, 307
javalis 44, 119, 122, 143, 149,
184, 184, 188, 200
ver também mitos animais
Jerusalém 61

Jigoku (inferno) 121
Jimmu Tenno, imperador 111,
120, 122, 122
Jin, dinastia 89
Jina *ver* Mahavira
jivaro, povo 261
Jizo 123
Jizo-yas 123
Jo-bo chen-po 105 *ver* também
Buda
Jocasta, rainha 163
Jotunheim (reino) 193, 194, 198,
199, 202
Journey to the West 100
Juizes dos Mortos 146
Jujaka 87
Junco, Terra da Planície de *ver*
Terra da Planície de Junco
Jung, Carl 10
Juno 168
Júpiter 168, 192, 198
Jurupari 262
Juventude Divina *ver* Maponus

K

kachinas 224-5
Kadru 71
kago *ver* carga, cultos de
Kagutsuchi 113
Kahiki 296
Kai, montanha 271
Kailasa, monte 69, 80, 83
Kaintangata 295
kalaallit *ver* inuit, povo
Kalahari, "bosquimanos" *ver*
Khoisan
Kalala Ilunga 271, 273
kalauna, povo 298
Kali 80, 82, 83, 83
Kalighat 83
Kaliya 31, 71
Kalkin 76
Kamado-no-kami 121
kamba, povo 13
Kamimusbû 112, 120
kamiura, povo 262
Kamonga 272
Kampuchea 300, 301
Kamsa, rei 69, 78, 79
Kannon 123, 123
Kanto, planície de 111
Kanyakumari 83
Karaperamun 298
Kariki 295
Kartavirya. Arjuna 76
Karttikeya (Skanda) 69
Kashchei 209
Kashi 69 *ver* também Varanasi
kashubs 212, 213
kedang, povo 303, 306
Keiko 122
Kek 38
Keket 38
Keltoi 177
Keret, rei 59, 64
ket, língua 215
keuca, povo 292
Khan K'an 305
Khemenu *ver* Hermópolis
Khepyr 47, 48
Khnum 39, 52, 53, 54
khoi, povo *ver* Khoisan
khoisan, povos 18, 31, 264, 265,
267, 276, 277
Khorî Tumed 109
Khri Srong-lde'u-btsan, rei 102, 103
Khufu, rei 109
Khufu (Queóps), rei 52
Khuri K'et 305
Ki 62
Kigwa 270
kikimora 211
kila 103, 107, 107
Kingu 62
Kintu 269

Kiribati 28, 289, 290
Kitsune 29
kiwai, povo 291
klu 106
Kodran 201
Kogoshu 111
Kojiki 111, 113, 116, 122
komi, povo 215
Kong-jo, rainha 105
Krishna 25, 31, 69, 73, 76, 77,
78-9, 79, 85
Kritikas 84
Kronos 129, 131, 132
ksbatryias 74
Ku 288, 296, 296 *ver* também Tu
Kuan-yin *ver* Guanyin
kuba, povo 26-7, 269, 272
Kukailimoku *ver* Ku
Kukulkan *ver* Gucumatz
Kumano 111, 122
Kumarbi 66
Kumaso, irmãos 122
Kungarakalpa *ver* Sete Irmãs
Kunlun, monte 89, 95, 100
Kupe 28
Kurialya (Plêiades) 287
Kurma 76
Kusa-nada-hime 118
Kusanagi 118, 122
Kutabu, lago 291
Kvasir 194

L

Labirinto 151, 162
Ladon 149
Laegh 183
Laertes 160
Lagarto da Língua Azul *ver*
Lungkata
lagartos 295
Lailoken *ver* Merlin
Laio, rei 163
lakota, povo 28, 223, 224-5,
230-1
Lakshmana 25, 77, 77, 85
Lakshmi *ver* Shri
lamet, povo 31
Lan Caihe 98, 99
Lang (reino celeste) 292
Lanka 77
Lao Laizi 101
Laos 31, 300, 301, 305
Lao-tsé 98, 98
lapão, língua 215
lápitas 148, 163, 164, 164
Láquesis 134
lar, espíritos e divindades do
chineses 101
eslavos 210
gregos 126, 144
romanos *ver* Lares
Lares 168, 169, 170
Latino, rei 172
Lavinia 172
Lavinio 173
lbuki, monte 122
Lebhorcham 182
lebres 16, 276
Leda 134, 135
Legba *ver* Exu
lele, povo 272
Lemnos 145, 155
Lenaia, festival 141
lenda e mito 15-6
leões 41, 50, 51, 77, 84, 137, 140,
149, 205, 270
Lerna, Hidra de 135, 137, 147, 149
leshii 212-3
Lestrigônios 160
Letes, rio 146
Lêto 133, 134, 138, 139
Lévi-Strauss, Claude 13, 284
lhamas 258, 259
Lha-tho-tho-ri, rei 103, 105
Li Xuan 98, 98

li, povo 90
Liath Macha (O Cinzento) 183
Libano 43
Liciano, Olimpo 145
Licurgo, rei 141
Lilith 24
Linceu 154, 162
linga 80
Linn Feic 185
Lisa 267
Livro da Conquista da Irlanda
ver *Livro das Invasões*, O
Livro das Invasões, O 180
Livro de Thot, O 48
Livro dos Mortos, O 51, 55
Llallagon *ver* Merlin
Lleu Llaw Gyffes 188
Lleu *ver* Lugus
llyap'a 256-7, 259
Llyr 188
lobisomens 15, 206, 212-3
lobos 23, 174, 196, 224
Loki 16, 191, 193, 195, 195, 197,
197, 198, 199, 202, 203, 205
Lo-ngam 103, 105
Lono 288, 296
lotofagos, terra dos 160
lótus, flores de 19, 38, 86, 87, 107
louva-a-deus 31, 265, 276, 277
Lü Dongbin 99, 99
Lua, Espírito da (Periboriwa) 263
Lualaba, rio 271, 273
Luas Lurgann 185
Luba, povo 271, 272, 273
Luchta 178
Lucrécia, violação de 175
Lueji, rainha 272
Lugalbanda 59
Lugeilang 292
Lugh 176, 177, 180, 181, 184
Lugus *ver* Lugh
Lukasa 271
lunares, divindades
ameríndias *ver* Periboriwa
australianas 283
astecas *ver* Teucuzitcatl
celtas *ver* Flidhais
egípcias *ver* Thot
gregas *ver* Selene
incas *ver* Mama Kilya
inuítas 216, 216
japonesas *ver* Tsuki-yomi-no
mikoto
maoris *ver* Rona
maias *ver* Ix Chel
mesopotâmicas 57
micronésias 290
norte-americanas 223, 224-5,
230
lunares, mitos 71, 94-5, 272
Lungkata 286, 286
lungu, povo 266, 270
Lupercal, caverna 167
Lusios *ver* Dioniso
luto, deusas do 42
luto, ritos de
australianos 282, 282, 283
egípcias 42
eslavos 210

M

Maat 32, 38, 55
Mabela 271
ma betseik, povo 303, 304, 305
Mabinogion 176, 188
Mabon 186, 188
Macaco *ver* Journey to the West
Macaco, Rei-*ver* Sun Wukong
macacos
no mito chinês 100
no mito indiano 77
no mito tibetano 104
maças de ouro da imortalidade 202
Macedônia 211, 213
Macha 178, 182, 186

- Machu Picchu 250, 258
Maddi 87
madubu ver berra-boi
Madurai, Índia 83
Mãe Arroz 307, 307
Mãe Terra 220, 222, 223
Mael Dúin 187
mães, deusas-
celtas 178, ver *também* Anu;
Danu; Dôn
mesopotâmicas ver *Ishhtar*
romanas 171
Magadha 79
magatama, contos de 115, 120
Magh Tuiredh (Moytirra), batalhas
de 176, 180-1
magia 48, 54, 306 e *passim*
ver *também* xamanismo
magia, divindades da
mesopotâmicas ver *Marduc*
Magna Mater ver Grande Mãe,
romana
Mahabharata 29, 68, 71, 73, 74,
78, 81, 301
Mahadevi ver *Devi*
Mahamaya, rainha 86
Mahatala 302
Mahavira 69
Mahayana, budismo 69, 86, 87, 96
Mahendra, monte 76
Mahisha (búfalo) 82, 82, 83
Mahui-ike 28, 297
maia (antídoto) 74
maia 104
Maia 134, 135, 144
maias 236, 237, 246, 247, 248-9
Maitreya 86, 87
Majibu 273
Maka 230
Makihiki, festival 296
Makosh 206, 206, 207
Malásia 31, 300, 301, 303, 304,
305
Mali 21, 266, 277
malinalli 247
Malinowski, Bronislaw 10, 13
Malu, o Canguru Vermelho 286
Mama Coca 257
Mama Cunas 256
Mama Kilya 256-7, 258
Mama Oclo 26
Manauian 178
Manasa 83
Manawaydan 188
Manco Capac 26, 253-4
mandala 21
Mandara, monte 69, 71, 76, 85
mandari, povo 23
Mangalabulan 302
Manjushri 87, 107
Manta 257
Manu 26, 74, 76
Manuk Manuk 302
Manyoshu 111
Mão de Atum 39
maoris, mitos 22-3, 288, 293,
294-5
Maponus 178
mar, divindades do
egípcias 51
gregas ver *Poséidon*
incas ver *Mama Coca*
inuítes ver *Sedna*
japonesas ver *Watatsumi-no*
kami
oceânicas ver *Tangaroa*
romanas ver *Netuno*
ugaríticas ver *Baal*
Mara 86
Maratona 150
Marduc, rei 19, 57, 59, 62, 62
Margye Pongri (montanha) 106
Mariana, ilhas 289
marind-anim, povo 291
Mariyamman 83
Marko e as *vilas* 211
Marshall, ilhas 289
- Mársias 136, 138
Marte 170, 174
ma-sang, irmãos 105
Massim, arquipélago 299
Math 188
Mathura 69, 79, 85
Matrikas 83
Matsya 76
Matuku 295
matutina, estrela
no mito africano 271
no mito meso-americano 241
no mito norte-americano 223,
224-5, 230
Maudgalayana 96
Maui 21, 28-9, 294, 297, 297
Mawu ver *Deus Supremo*
mazatl 247
mbangala, povo 272
Mbidi Kiluwe 271
Mboom, rei 269, 272
mdos 102
me 58, 62
Medeia (peça de teatro) 153
Medéia 150, 152, 153, 153, 155
Medeia 153
Édipo 163
mito e sociedade 126-27
Odísseu 160-1
origens da humanidade
130-1
Medhbh, rainha 182, 183, 186
medicina, deus da
egípcio ver *Imhotep*
grego ver *Asclépio*
romano ver *Esculápio*
Medusa 30, 134, 136, 136, 137,
147, 156, 156
Megara 146, 147
Meio do Outono, festival chinês
do 94
Melanésia 288, 289, 290, 291,
292, 298 ver *também* ilhas
individuais
Melégrave 154
Melville, ilha 280, 282
Mena 69
Ménades ver *Bacantes*
Menécio 129
Menelau, rei 125, 135, 157-8, 162
Mênfis, Egito 37, 39, 48
Menkheprura 52
Mércúrio 47, 176, 179
Merceser 49
Mergulhador da Terra, *cheyenne*
222
Merlin 189
Mérope, rainha 163
Meru, monte 69, 71, 85
Meskhenet 52
Meso-América 234-49
calendário sagrado 246-7
civilizações 234-5
deuses e mitos maias 248-9
Huitzilopochtli 242
mito dos sóis 237-8
primeiros deuses 236
Quetzalcoatl e Ehecatl 240-1
Tezcatlipoca 239
Tlaloc e a fertilidade 244-5 ver
também astecas; maias; olmecas;
toltecas; zapotecas
Mesopotâmia 56-65
mesopotâmicas ver *Ishhtar*
nórdicas ver *Fréia*; *Nerthus*
persas ver *Anahita*
eslavas ver *Makosh*
Metamorfozes 168
Metaneira 142
Métis 129, 132, 133, 134, 136
México ver Mesoamérica
miao, povo 90, 93
Michlancuhtli 235, 247
Miclan (mundo subterrâneo) 235
Micronésia 288, 289, 290, 292 ver
também ilhas individuais
Miguel, arcanjo 25
- mikasuki*, povo 225
miko 116-7
Mil Espaine 181
milho ver mitos do milho
milho, divindades do
astecas ver *Chicomocatl*
milho, mitos do 225, 244-5, 249
Mimi 285
Mimir 197
Min 51
Minakshi 83
Minerva 168, 178, 186
Ming, dinastia 89
Minia 19, 266, 277
Minoanos 126
Minos, rei 134, 135, 146, 150, 162
Minotauro 134, 150, 162
miqiztli 247
Miséria Negra 104
misericórdia, deusa chinesa da ver
Guanyin
Mismínay 259
mito
evidências do 11
teorias do 10
transmissão do 12
Mitológico, Ciclo 178, 180-1
Mitra 67
Miyazu-hime 122
Mjollnir 194
Mnemósine 134
Moçambique 268
mochica, povo 251, 252, 255
Moctezuma 241, 244
Moiras, As (deusas do destino) 134
Moisés 112
Mokosh ver *Makosh*
Mongólia ver Tibete e Mongólia
Monmouth, Geoffrey de 15
Monoi 299
Monomotapa 271
Mont 37
montanhas, deuses das, xintoísmo
113
Mopsus 154
Morevna, Maria 209
Morrighan 181, 186
morte, origens da 22-3
no mito africano 269, 275
no mito australiano 23, 282-3
no mito inuíte 23
no mito norte-americano 23, 224
no mito oceânico 22-3, 290,
294, 297, 298
mortos, deuses dos
astecas 240-1
celtas (Donn) 178
egípcios (Osiris) 33, 42, 55, 55
eslavos (Veles) 207
gregos ver *Hades*
japoneses (Emma-ho) 121
maias 249
Mot 64, 65
Moyang Engko 306
Moyang Kapir 304
Moyang Melur 304, 306
Moytirra ver *Magh Tuiredh*
Mpu Bharada 307
Mudungkala 282
muisca, povo 255
Mukulumpé 273
Mulian 96, 97
Müller, Friedrich Max 10
Mumbi Mukasa 273
múmia, primeira 42
Munda 83
Mundo, Árvore do 20, 30-1, 107,
193, 193, 195, 196, 198, 203,
302
Mundo, Serpente do 193, 195,
198-9, 199 ver *também*
cósmica, serpente
mundo subterrâneo
africano 32, 268
asteca 240
budista 97, 104
celta ver *Outro Mundo*, celtaico
- da Europa Setentrional 193-4,
197
do Sudeste Asiático 302, 303
egípcio 32, 42, 46, 47, 55
eslavo ver *Outro Mundo*
grego ver *Hades* (infernos)
inuíte 217
jainista 85
japonês 32, 113, 114, 121
mesopotâmico 57, 59, 60, 61,
65
norte-americano 224-5
oceânico 295, 297
Mungedi 273
murinbata, povo 282
musas 134, 165
musicais, instrumentos oceânicos
291
músicos divinos ver *Gandharvas*
Mwari ver *Deus Supremo*
Mweel 26, 272
Mwetsi, rei 271, 272
myal ba nag po ver *Miséria Negra*
Myrddin ver *Merlin*
- ## N
- Nabu 57
Nadanojla 211
naga 302
Naga Padoha 302-3
Nagi 230
Nagila 230
Nahar ver *Yam*
Namorodo 285
Namu 62
Namacu 73, 77
Nanabush 224-5
Nanahuatzin 238, 241
Nanda 78
Nandin (touro) 68, 80
Nanna (mulher de Balder) 197, 203
Nanna ver *Sin*
Nantosvelta 178
Naoise 183
Narasimha 76
Narciso 165
Nareau 290
Nataraja ver *Shiva*
Naunet 38
Náuplio 154
nava 211
navajo, povo 221, 228-9
Naxos 150
nazca, povo 251
Nebuchadrezar 57
Nechtan 186, 187
Nedyet 42
Nefertiti, rainha 52
negrito, povo 301
Nehallenia 191, 192
neimeya 298
neimeya, mitos 298
Neit 37, 39, 50, 51
Nekhet 37, 52
Nemécia, Leão da 137, 149, 149
Nemhain 186
Nemhedh 180
Nemty 44-5
Nênio 15, 189
Nephys 40, 42, 42, 52, 55
Nericidas 37, 156
Nereu 137, 156
Nergal 57
Nerthus 191, 192, 200
Nesso 148, 164
Nestor 138
Netuno 169
Newburgh, William de 15
Ngaan, rei 272
ngaiu, povo 20, 21, 31
Ngandjala-Ngandjala 295
Niamh 183
Nibelungos 205
Niger, rio 270
Nihonshoki 111, 115, 117

Nilo, rio 42, 48, 54
Nine-Nui-Te-Po 297
Nineve 56, 60
Niashubur 61
Niobe 139
Niobides 139, 139
Nippur 58
Nirvana 69, 96, 123
niukk, povo 218
Niya 230
Njord 191, 201
Nkongolo (Rei Arco-Íris) 271, 273
Nkuba, o Raio 270
Nkula 272
No'a-huruhuru 299
Noé 27, 27, 180
noite, origens da 304
Nommo 21, 266, 266, 267
Nornas 203
Noruega 190, 191, 202
noturnas, divindades
 astecas *ver* Tezcatlipoca
 gregas 128, 129
Noturno, Cerimônia do Canto 228
Nova Grange 176
Nova Zelândia 28, 288, 289, 294
Novas Hébridas *ver* Vanuatu
Nove Deuses de Heliópolis *ver*
 Enead
Nove Sóis 94
Novo Fogo, Cerimônia do 246
Nū Gua 24, 90, 91, 91-2, 93
Nuadhu Aigredlámh 178
Núbia 50, 52
Nudd Llaw Eireint 178
nuer, povo 269
Numa 175, 175
Nun 18, 38, 40, 41, 50
Nuremberg, *Bíblia de* 27
Nut 25, 39, 39, 40, 40, 41, 41,
 47, 51
Nyakaya 270
Nyame 266
Nyikang, rei 34, 270
Nyimi Lele 272
Nyiru 287

O

Oceania 288-99
 alimento e fertilidade 293
 canibalismo 299
 carga, cultos de 298
 criadores, deuses e heróis 290
 Ku e Lono 296
 Maui 297
 mito e instrumentos 291
 mito e magia 299
 mito maori 294-5
 mitos da origem 290-1
 mitos celestes 292 *ver também*
 Melanésia; Micronésia; Polinésia
 povos e línguas 288-9
 terra e céu 292-3
Oceânides 137, 142
Oceano 128, 129, 134, 137, 142
oceano, agitação do 71, 71, 73
ocelotl 247
Ochpaniztli, festival de 244
od zer ldan *ver* Luz Radiante
Odin 191, 193, 194, 195, 196-7,
 202, 203, 204-5
Odisséia 126-7, 143, 145, 147,
 155, 157, 160-1
Odiseu 28, 136, 137, 147, 157,
 158, 159, 160-1, 160
Odiyana, rei de 107
Oenghus 178, 184, 186
Ogdoad 38, 38, 41
Ogetsu-no-hime 117, 121
Oghma 178
Ogmios 178
Oikhon 109
Oisín 184
Oito Imortais 98-9, 98-9
Oja 270-1

Ojin, imperador 121
Okuninushi 118-20
Olho de Hórus 44
Olho de Rá 50
Olho, deusa egípcia 40, 41, 50
Olifant *ver* Iolofath
Olimpia 125, 125, 125, 132, 138
olímpicos 24, 125 *ver também*
 deuses individuais
Olimpo, monte 125, 126, 129,
 132, 133, 134, 148, 148
Olimpo, monte 25
ollin 247
olmeca, povo 236
Olwen 188
Omã 263
Omechuatl 19, 237
Ometecuhtli 19, 237
Ometeotl 19, 237
Omori-kane-no-kami 116
onça *ver* Jaguar
Oni 24, 121, 121
Ono Yasumaro 111
Orestes 161
Orfeu 113, 146, 154, 165
Órficos 128, 146, 165
Oriente Médio 56-67
 criação, mitos da 62
 Gilgamesh 60
 Istar e Tamuz 61
 mito do dilúvio 63
 mitos hititas 66
 mitos persas 67
 mitos ugaríticos 64-5
 povos e civilizações 56-7
 Suméria e Babilônia 58-9
origens *ver* criação, mitos;
 humanidade, origens da
origens do mundo e dos deuses
 128-29
 Perseu 156
 Poséidon 137
 simpósio 127
 sítios 124-5
 Teseu 150
Órion (constelação de) 64, 139
Oseberg 190, 191, 203
Osiris 22, 25, 32, 33-4, 40, 41,
 42, 42, 43, 44, 44, 45, 47,
 47, 49, 53, 53, 55, 55
Ouro, Embrião de 70 *ver também*
 ovo cósmico
Ouro, Raça de 131
Ouro, Velo de 12, 152, 152, 154-5
O-usu-no-mikoto *ver* Yamato
Takeru
Outro Mundo, céltico 32, 178,
 181, 184-5, 187, 189
Outro Mundo, eslavo 206, 207,
 208, 209
Ovidio 168, 171
ovinnik *ver* fazendas, espíritos
 eslavos das
ozomatli 247

P

Pã 25, 142, 143, 165, 169
Pacariqambo 253-4, 253
Pacha Mama 257
Pachacamac 252
Pachacuti, imperador 251, 257
Pachamama 259
Padmapani 87 *ver também*
 Avalokitesvara
Padmasambhava 102, 103, 103,
 107, 107
Paekche 110, 111
Pah 224
Pai Céu 220, 221, 223
Pai Corvo, *muít* 217
Pamalak Bagobo 305
Pan Gu 18, 19, 24, 90, 117
Pandara, irmãos 29, 301
Pandião, rei 141, 162
Pandora 22, 34, 130, 131, 131

Paneshe 54
Papa 18, 289, 290, 294
Papua-Nova Guiné 288, 289, 290,
 291, 292, 298, 299
paraíso *ver* celestiais, reinos
Parashurama 76
Parente de Tlaloc 235
Páris 125, 134, 135, 157-9
Parshavanatha 85
Partenon 124, 125, 127, 136, 151,
 164
Parthalón 180
parto, deusa grega do *ver* Ártemis;
 Eileítia
Parvati 69, 80, 84, 84, 98, 99
Páscoa, ilha de 18, 299
Pasifae 162
Pássaro Trovão 30, 221, 225, 225,
 230
Pátroclo 158
Pauahtun (Deus N) 248
patnee, povo 223, 224-5
Pedra de Fál 180
Pégaso 30, 137
peixes 43, 76, 123, 297
Pelago 130
Peleu, rei 134, 154, 157, 158
Pélias 152, 153, 154
Pelion, monte 152
Peloponeso, guerra do 125
penba, povo 267
Penates 168, 169
Penélope 161
Pentesiléia 158, 164
Penteu 140
Periboriwa 263
Pérides 125
Periclímene 154
Persefone 10, 116, 128, 134, 140,
 142, 142, 146
Perses 129, 156
Perseu 28, 30, 112, 134, 135, 136,
 137, 156, 156, 162
Pérsia 56, 67
Peru 250, 257
Perun 207, 208
pirâmides 234
Piritoo, rei 151, 164
Pirra 130
Pitamaha *ver* Brahma
Piteu, rei 150
Pítia 138
Píticos, jogos 138
pitjantjara, povo 279
Piton 138
Piton de Cabeça Preta 282
Pizarro, Gonzalo 255
Placa do Destino 57, 59, 62
Planície das Delícias 187
Planície das Delícias *ver* Delícias,
 Planície das
Planície das Duas Névoas *ver*
 Outro Mundo, céltico
planícies norte-americanas 221,
 223, 224-5, 230, 231
plantas 30-1
Pléiades 21, 84, 135, 258, 287, 296
Plutarco 43, 44
Pólipo, rei 163
Polidectes 156
Poliduces *ver* Pólux
Polifemo 137, 160, 160
Polinésia 288, 289, 290, 297, 299
 ver também ilhas individuais
Polinices 163
Polónia 207, 211, 212, 213
Pólux (Poliduces) 134, 135, 154,
 155, 168
Pomos das Hespérides 149
Pompéia 168
Ponte Flutuante do Céu 112
Ponto de Amarrar o Sol 258
Pontos 129, 137
Popol Vuh 249
Port Augusta 278
Portal do Sol 254, 254
Poséidon 125-7, 129, 132, 136, 137,
 137, 145, 151, 156, 160, 162

postes fúnebres, *tiwis* 283, 283
pós-vida 32-3
Pradyumna 79
Prájapati 70, 74, 81
Prativasudevas 85
Prayaga (Alahabad) 69
Priamo, rei 125, 138, 157-9
Priapo 143
Primeiro homem e primeira mulher
 (navaios) 229
primeiros humanos *ver*
 humanidade, origens da
 primitivo, caos 18, 62, 62, 68,
 70-71, 73, 90, 112
Procrusto 150, 150
Prometeu 12, 22, 28, 129, 130,
 130, 131
Prosas Eddas 191
Proteu 141
Pryderi 188
Psiqué 144
Ptá 39, 39, 42, 50, 51, 54
Pu Lang Seung 305
pueblós, povos 221, 223, 228
Pukara 254
Puketapu-pa 294
Pulang Gana 307
Puna 295
Puranas 68, 71, 73, 85
Purukupali 282
Purusha 19, 70
Putana 78

Q

Q'ero 254
Quatro Crocodilos do Oeste 55
Quatro direções 21
Quatrocentos Coelhos 245
Qudshu 51
Quénia 13
Queops, rei *ver* Khufu
Quezalcoat 25, 235, 236, 237,
 238, 239, 240-1, 240-1,
 243, 247
Qufu 89
Quimera 137, 147
Quirino 170
Quiron 152, 158, 164

R

Rá 21, 34, 39, 41, 44, 46, 47, 48,
 50, 51, 52, 53 *ver também*
 Amon
 Rá-Atom
 Rá-Harakhty
Rá-Atom 24, 39, 40, 47, 48
Rabanete 96, 97
Raças (Eras) Humanas 131
Radamanto 134, 135, 146
Radha 25, 78, 79
Ragnarok 195, 197, 198
Rá-Harakhty 38, 46, 46, 47
Rahu 71
Rahula 86
Rainha-Mãe do Oeste *ver*
 Xi Wang Mu
Raio, Pássaro- 30
Rakshasas 29, 72, 77, 85
Raktabija 83
Rama 25, 69, 76, 77, 77, 85
Ramayana 68, 73, 77, 301
Ramsés II, rei 36, 54
Ramsés VI, rei 47
Ran 203
Rangda 306, 306, 307, 307
Rangi 18, 289, 290, 294
Rangi-atca 294
Raphithwin 69
raposas 104, 121, 277
Ras Shama *ver* Ugarit
Rata 295
Ravana, rei 77
realeza, mitos de 34, 37

africanos 265, 270-2
celtas 186
egípcios 52-3
gregos 157-61
japoneses 122
mesopotâmicos 56, 58, 59
romanos 124-5
tibetanos 10
Rebanhos de Gerionte 149
reencarnação 32-3, 97, 100,
214-7, 305
Regin 204-5, 204
Rei Dragão do Mar do Leste 99
Réia 129
Réia Sílvia 174
reis sumérios, lista de 59
Remo 112, 167, 174
rena 219, 219
Renascimento, Caldeirão do *ver*
Caldeirão do Renascimento
Renenerut 49
Reshef 64
Rhiannon 186, 188
Rhipisut 232
Rigveda 72, 75
Rio Celestial (Via Láctea) 95
rios, divindades dos
 astecas *ver* Chalchiuhtlicue
 celtas *ver* Nantosvelta
 gregas *ver* Cefiso
 Inaco
Ritual dos Bacabs 248
roda, deus celta da 178
Roma 166-75
 deuses e deusas 168-70
 Grande Mãe 171
 origens 172-4
 reis de Roma 174
 Roma e o Império 166-7
Rômulo 112, 167, 169, 170, 173,
174
Roma (canibal) 299
Roma (deus) 292
Rongo 293, 294-95 *ver também*
Lono
Rouxinol, o Bandido 208
Rowang Riwo 302
Rozhanitsy 207
Rozhanitsy
 ugaríticas *ver* Anath, Ashera
 ver também divindades do
 milho; divindades do sol;
 divindades da água
rita (ordem cósmica) 72
Rua 294
Ruddjedet 52
Rudra 80, 98
Ruhanga 34
Rukmini 79
Rusalii, festival 211
rusalka 211
Rússia 211, 212-3, 215
 ver também Sibéria
Ryobu-Shinto 123

S

sabedoria, divindades da *ver* Atena
Enki
 Minerva
Sabinas 174, 174, 175
sacrifício *ver* humano, sacrifício;
 animal, sacrifício
sagrados 69
 Shiva 80, 84
 Vishnu 75-6
Saguão dos Mortos *ver* Valhala
Salamina 147
Sálmacis 143
Salmão do Conhecimento 184, 185
Samba 79
san ver kboisan
Sanjaya, rei 87
sânsrito 71, 102, 168
Santa Brígida 179, 186
Santo Agostinho 170
Santo Graal 16

São Patrício 185
sapos 38
Sarasvati 69
Sarpedon 135, 147, 158
Sarutahiko 117
Sa-skya 103
Sati 80, 81, 82 *ver também* Parvati
sátiros 141, 141
satva 68
Sawo-ne-tsu-hiko 122
Scáthach 182, 186
Sceolang 185
Sédanta 183
Sedna 216, 217
Seghais, Poço de 185
Sekhmet 41, 50, 50
Sekigahara 111
Selaviq 217
Selene 129
Selqet 43, 49
Sêmele 133, 134, 135, 140
Semelhantes a Deuses (*lakotas*) 230
Senhor da Dança (Shiva) 81
Senhor do Céu Noturno 25, 237
Senhora Arco-Iris (Ix Chel) 24-5,
248
Senhora Bicho-da-Seda (Can Nü)
101
Senhora das Vinhas 61
Senhora do Lago 189
Senhora Talo de Alho-Poró 97
Sennacherib, rei 57
Senwosret III, rei 52
Sereias 147, 161
Serpente de Fogo 208
serpentes, mitos de 30-1
 africanos 264, 265, 266, 271, 277
 australianos 280-1, 280, 282
 astecas 240, 241; *ver também*
 Quetzalcoatl
 célticos 179
 do Sudeste Asiático 102, 303, 303
 egípcios 38, 39, 45, 46, 48, 49, 50
 escandinavos 204-5, 205
 eslavos 208
 gregos 130, 138, 147, 148, 149,
 165
 indianos 31, 71, 85
 incas 257, 263
 japoneses 119
 mesopotâmicos 60, 66
 norte-americanos 228
 ocênicos 290, 298
 tibeto-mongóis 106, 108
 ver também animais, mitos;
 côsmicas, serpentes; dragões
Sérvia 208, 211, 212, 213
Sérvio Túlio 175
Set 22, 37, 40, 42, 43, 44-5, 44,
45, 47, 49, 49, 50, 51, 116
Sete Contra Tebas 125
Sete Irmãs 278, 286, 287
Setesuyara 303
Setna Khaemwese, príncipe 48, 54
sexo 26-7, 112, 269 *ver também*
 desejo e sexualidade, divindades do
 sGrol-ma 104
Shalakapurushas 85
Shamash 57, 59
Shang Di 88
Shapash 65
Shashri 83
Shatrughna 77
Shesha *ver* Ananta
shilluk, povo 34, 270
Shiva 68, 68, 69, 70, 74, 80, 80,
81, 81, 82, 82, 83, 84, 84
Shoki 121
shona, povo 264
shoshoni, povo 23, 224
Shri 70, 75, 75, 76
Shu 39, 40, 41, 41, 44, 40, 50
Shulgi, rei 58
Shurpanakha 77
Sibéria 207, 210, 212, 218-9
Sibila 172
Sicun 230
Sido 290

Sif 199, 203
Sigmund 204
Sigurd, o Volsung 204-5, 204
Sigyn 197, 203
Sik'ant'apatewada 305
Sila *ver* Ar, Espírito do
Sileu, rei 148
Simplégadas 155
simpósio, Grécia 127
Sinis 150
Siosire 54, 54, 55
Siria 56, 57
sirin 211
Sirio 139, 266
Sísifo, rei 146, 160
Sita 25, 76, 77, 77
Sitala 83
Skadi 200, 201, 203
Skan 230
Skanda 69, 84, 84
Skamir 200
Skirmir 200
Sleipnir 194, 196, 197
Snorri Sturluson 191, 199
Sobek 50
soberania, deusas célticas da 186
Sófocles 125, 163
Soido *ver* Souw
Sokar 42
Sol, Dança do 223, 230, 231
sol, divindades do
 astecas 234, 235, 237-8, 242,
 243, 245; *ver também*
 Huitzilopochtli
 chinesas 94-5
 egípcias 46-7, 46, 47
 eslavas 207
 gregas *ver* Hélio
 hindus 71
 incas *ver* Inti
 japonesas 110, 114, 116-7
 maias 248-9
 mesopotâmicas *ver* Shamash; Utu
 norte-americanas 223, 230
 ocênicas *ver* Iolofath
sol, mitos do 20
solar, calendário mesoamericano
246-47, 247
solares, mitos *ver* sol, mitos do
solo, divindades do
 chinesas 94
 gregas *ver* Deméter; Perséfone
 ver também terra, divindades da
 soma 72, 73
Sombra do Fogo *ver*
 Hiko-hoho-demi
Songsshan (montanha) 89
Sosom *ver* Souw
Souw 290, 290, 297
Spes 170
Sreng 180
Srông-btsan sgam-po, rei 105
Stribog 207
Sualtamh 182
Subigus 170
Succellos 178
Succellos
 egípcias *ver* Amon; Min
 gregas *ver* Deméter; Perséfone;
 Priapo
 hindus *ver* Shri
Sudeste Asiático 300-7
 bárbaros e feiticeiros 306
 mitos da origem 302-5
 mitos do arroz 307
 povos, línguas e religiões 300-1
Suécia 190, 191, 198
Sugriva 77
Sui, dinastia 89
Suko, imperador 111
Sujata 307
Suméria 56, 57, 58-9, 62
Sumeru, montanha 104
Sun Wukong 100
Surabhi 73
Surdos, Vale dos *ver* Vale dos
Surdos
Surong Gunting 304

Surt 195
Surya 68
Susano 27, 110, 111, 114, 115,
117, 118, 119
Suseri-hime 119
Sutton Hoo 191, 192
Suttung 194
Svantovit 207
Svarog 207
Svarozhich 207

T

Tabubu 48
Taga 114
Tain Bô Caalnge 14-5, 182
Taishan (montanha) 89
Taiti 295, 299
Takachio, monte 111
Takamagahara 112
Takamimusubi 112
Taksaka 303
Takhshaka 71
Talia 134
Talo de Alho-Poró, Senhora 97
Talos 153, 155
Tama do Céu 297
Tamuz 61
Tanc 22-3, 292, 294-5
Tang Seng 100
Tangaroa 294-5, 295
Tântalo, rei 146
tântrico, budismo 21
Tao Te Ching 98, 98
taoísmo 88, 89, 94, 96, 98-9, 100
Tara *ver* sGrol-ma
Tara, Irlanda 180, 181
Taraka 84
Taranis 178
Tarpetan, rochedo 175
Tarquinio, o Soberbo, rei 175
Tarquinio, o Velho, rei 175
Tártaro 129
Tarvaa 108
Taurida 139
Taweret 51, 51
Tawhaki 295
Tawhiri 294-5
Tebas, Egito 37, 39, 50, 51, 52
Tebas, Grécia 125, 130, 134, 141,
163
Tecciztecatl 241, 247
tecelagem, sagrado salão de 115,
116
Tefenet 39, 40, 41
Teia 129
Telémaco 161
Telepinu 66
Témis 130, 132, 134
tempestade, deuses da
 japoneses *ver* Susano
 ugarítico *ver* Hadad
 ver também trovão, divindades
 e espíritos do
Tenochtitlán 235, 242, 243
Teogonia 128, 129
Teotihuacán 235, 238, 240, 240,
241, 245
Tepeyolloti 239, 247
Tezotzeatl 245
Tereu, rei 162
Terra de Arnhem 279, 280-1, 285
Terra dos Vivos *ver* Outro Mundo,
 céltico
 Planície de Junco 116-7, 119,
 120, 122
 Young *ver* Outro Mundo, céltico
Terra Sete 26
terra, divindades da
 astecas *ver* *Cihuacoatl*
 celtas *ver* Anu
 egípcias *ver* Aker; Geb
 escandinavas *ver* Vanir
 gregas *ver* Gaia; Témis
 incas *ver* Pacha Mama
 maoris *ver* Papa
 micronésias *ver* Thilpelap

norte-americanas 222, 223
do Sudeste Asiático 303, 307
terra, espíritos escandinavos da 201
terremotos, deus grego dos *ver*
Poséidon
Teseu 147, 150-1, 150, 153, 162,
164
Teshub 66, 66
Tesmoforia, festival 143
Téspio, rei 148
Tétis 22, 134, 137, 141, 145, 154,
157, 158
Tevne 109
Tezcatlipoca 235, 236, 238, 239,
239, 241, 247
Tezcatlipoca Azul *ver*
Huitzilopochtli
Tezcatlipoca Negro 25, 237
Tezcatlipoca Vermelho 25 *ver*
também Xipe Totec
Thens, os 305
Thiazí 202
Thilefial 292
Thilpelap 292
Thorgerd 292
Thor 41, 44, 45, 47, 48, 48, 50, 55
Thrym 199
Thugs 83
Tiamat 19, 62, 62
Tian 88, 100
Tibete e Mongólia 102-9
budismo 103, 107
mitos da criação 104
mitos de reis antigos 105
Padmasambhava 102-3, 103,
107, 107
rei Gesar 106
xamanismo mongol 108-9
Tiestes 162
Tigre, rio 27, 56, 63
tingit, povo 227
Tirawa 223, 224-5
Tirésias 135, 160, 163, 165
Tirinto 134, 135, 149
Tirhamkaras 85, 85
Tishtrya 67
Titãs 24, 126, 128-9, 130-1,
140 *ver também* Atlas
Prometeu
Titicaca, lago 253, 254
Tito Tácio, rei 174, 175
Tiwanaku 251, 252, 254
Tiwas 191, 192
tiwi, povo 280, 282, 283
Tjak 303
Tlacaxipeualiztli, festival de 245
Tlaloc 25, 234, 235, 237, 238,
240, 240, 244-5, 245, 247
Tlalocán 245
Tlaloques 244, 245
Tlazoteotl 247
toba, povo 262
Tohan 26
Tokijeni 291
tolteca, povo 234, 235, 239, 240
Tonacatecuhtli 247
Tonatiuh 238, 243
Topilzin-Quetzalcoatl 241
Tor 191, 195, 198-9, 199
Torres, Estreito de 290, 291
torres, no mito africano 273, 273
rotémicos, postes 221, 232
Touro do Céu 60
Touro Marrom de Cooley 182
tours 42, 53, 68, 80, 135, 137,
140, 149, 182
Trabalhos de Hércules 149, 149
Trabalhos e os Dias, Os 129, 131
transgressores 162-3
Guerra de Troia 157-9
infernos (Hades) 146
Zeus 132-5
trimurti 68, 80
Trinácia 161
Trinta e Três Deuses 86
Trishiras 73
Tritão 137
Trobríand, ilhas 10, 13, 289

Troia 22, 125, 134, 136, 143,
157-9
Trós, rei 133
trovão, divindades e espíritos
céltica *ver* Taranis
chineses 27, 93, 93
incas *ver* Ilyap'a
norte-americanos *ver* Pássaro
Trovão
da Europa Setentrional *ver* Thor
eslavo *ver* Perun
ver também tempestade,
deuses da
Tryggvason, Olaf 191
tsimshian, povo 224-5
tsonga, povo 268
Tsuki-yonu-no-mikoro 114, 117
Tu 294-5 *ver também* Ku
Tuamoto 295, 297
Tuan mac Sdaírn 180
Tuatha Dé Danann 180-1, 186
Tula 234, 240-1
Tulo Hostilio, rei 175
tuipi, povo 262
Ture, a Aranha 276
Turnus 172
Tushita, céu 86
Tutancâmon, rei 11, 41, 46, 50
Tutmósis IV, rei 52
tutsi, povo 267
Tvashtar 71, 72
Twrch Twryth 188
Tyr 191, 192, 195
Tzolkín 246-7

U

Ucrânia 207, 211, 213
Ugarit e mitos ugaríticos 57, 59, 64,
65
Ulisses *ver* Odiseu
Ull 191
Ullikummi 66
Ulster, Homens de *ver* Homens de
Ulster
Uluru *ver* Ayers Rock
Uluru, Paddy 286
Uma 80 *ver também* Parvati e Sati
umidade, deusa egípcia da *ver*
Tefenet
Upanshads 70, 74 *ver também*
Védicos, hinos
Upelluri 66
Ur 56, 58, 60
Uraga, estreito de 111
Urano 19, 128, 129, 133, 143
Ursa Maior (Grande Ursa) 21, 42,
139
Ursa Maior 21
ursos 111, 139, 218, 232, 232
Ushas 116
Utgard (reino de) 198
Utnapishtini 26, 60, 61
Utu 57, 58, 63 *ver também*
Shamash

V

vacas 40, 194
Vairocana 107
Vajrakila 107
Vajrapani 87
Vajrayana 107
Vala 73
Vale dos Surdos 183
Valhala 33, 196, 203
Valin 77
Valquírias 33, 196, 203, 203
Vamana 76
vampiros 207, 213
Vanheim (reino de) 193
Vanir 190, 193, 194, 200-1, 202
Vanuatu 298
Vaqueiro (Áquila) 95
Varaha 76

Varanasi 69, 107
Varro 169
Varuna 72
Vasudevas 85
Vasuki 71, 71
Vayu 67
Vega 95
Veles 207
vento, divindades do
astecas 235, 241
eslavas 207
gregas *ver* Bóreas
japonesas 112
maoris *ver* Tawhiri
norte-americanas 234
persas *ver* Vayu
Vênus (deusa) 168, 170, 172
Vênus (estrela) 21, 47, 241, 258
ver também Yin e Yang
Vespasiano, imperador 170
Vessantara, príncipe 87
Vesta 169
templo de 166
Via Láctea 33, 194, 257, 258-9
ver também Rio Celestial
viagens míticas, irlandesas 187
viagens oníricas 33
Vida, Árvore da *ver* Mundo,
Árvore do
Vidar 197
Vidyadharas 85
Vikings *ver* Europa Setentrional
vilas 211, 212
vinho, deuses do *ver* Baco; Dioniso
Viracocha 252, 253-4, 256-7
Virgem da Aurora 22-3, 295
Virgílio 15, 170
Vishnu 19, 25, 68, 68, 69, 70, 71,
74, 75, 75, 76, 76, 77, 80, 81,
82
Vishnu Purana 78
Vishvakarma 70, 71
Vishvamitra 73, 77
Vivos, Terra dos *ver* Outro
Mundo, céltico
Vlasta 209
vodianoi *ver* água, divindades e
espíritos eslavos da
Voluspa 195
Vortigern, rei 189
Vritra 71, 72, 73
Vuk, o despota 213
Vulcano 145, 169

W

Wadjet 37, 52
Wagu 282, 284
Wahieroa 295
Wahnui 293
Wakan Tanka 24, 222, 230, 231
Wakinyan *ver* Pássaro-Trovão
Walinya 287
Walumbe 269
Wanampi, Pompy 286
wandjina 279, 280
Wang Mu Niangniang *ver* Xi
Wang Mu
Wangka Arkal 286
Wanukula 287
Wata Rian 306
Watatsumi-no-kami 120
Wawilak, Irmãs 26, 281
wayang 301
wedjat 44, 44, 46
Wen Zhong 93
Whaitiri 295
Widjingara 282
winnebago, povo 227
Winnies 192
Wisakgedjak 224-5
Wodan (Woden) 191, 192
Wodoy 282, 284
Woot 26, 269, 272, 272
worora, povo 279, 280, 282
Wurulu-Wurulu 285

X

xamanismo 22, 32, 33, 156
América do Norte 226, 226
América do Sul 231, 255,
260-1, 261
Europa Central e do Leste 206,
207, 208
Mongólia 108-09
regiões árticas 214, 216, 218-9,
218, 219
Tibete 102-3, 106, 107
Xangô 270
Xi He 94
Xi Wang Mu 95, 98, 100
Xia, dinastia do povo 88, 89, 91, 92
Xihuitl (calendário solar) 246
xintoísmo 110-12
Xipe Totec 25, 235, 237, 244, 244,
245
xihucatl 240, 242
Xihuecuhli 247 *ver também*
Huehuetotl
Xochipilli 245, 247
Xochiquetzal 245
Xolotl 240, 247

Y

Yacana 259
Yadava, clã 79
Ya-gami-hime 118
yakut, povo 215, 218, 219
Yama 97
Yamata-no-orochi 118
Yamato Takeru 111, 122
Yamato-hime 122
yao, povo 27, 90, 93
Yatpan 64
Yei, deuses 228
yekuna, povo 261
Yggdrasil (Árvore do Mundo) 193,
196
Yi 94-5, 95
Yima 67
Yin e Yang 88, 90, 90
Ymir 19, 24, 194
Yngling, dinastia 200, 201
Yoalli Ehecatl *ver* Tezcatlipoca
youngu, povo 279, 281
Yomi (mundo dos mortos) 113, 114
yopi, povo 245
Ysbaddaden, chefe gigante 188
Yu, o Grande 92, 94
Yugas 85
yukaghir, povo 218
Yupanqui 259
Yurlungur 26, 281
Yurupary 263
Yutu-yutu 259

Z

Zagreu (Dioniso) 128, 140
Zaire 268, 269, 271, 272, 273
Zâmbia 266, 273, 276
zande, povo 276
zapoteca, povo 236, 245
Zduhach 211
Zetes 154, 155
Zeus 21, 22, 25, 28, 72, 91, 125,
132-5 e Grécia, *passim* 198
Zhang Guo 99
Zhongli Quan 99
Zhu Rong 91-92
Zhuangzi 90
zha nag 107
zigurates 57, 62
Zimbábue 264, 271 *ver também*
Grande Zimbábue
Ziusudra, rei 63
Zmaj Ognjeni Vuk 213
Zoroastro 67
Zu 59
zulu, povo 270

World Mythology foi publicado originalmente no Reino Unido e na Irlanda em 1993 por Duncan Baird Publishers Ltd., Castle House, Sixth Floor, 75-76 Wells Street, Londres, W1T 3QH. A edição brasileira segue o texto revisado e atualizado da edição inglesa de 2006.

Copyright © Duncan Baird Publishers 1993, 2006
Copyright do texto © Duncan Baird Publishers 1993, 2006
Copyright do trabalho de arte e dos mapas © Duncan Baird Publishers 1993, 2006
Sobre os direitos autorais das fotografias, ver p. 310, que deve ser interpretada como uma extensão deste copyright
Copyright © 2006 Publifolha – Divisão de Publicações da Empresa Folha da Manhã S.A.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida de nenhuma forma ou por nenhum meio sem a permissão expressa e por escrito da Publifolha – Divisão de Publicações da Empresa Folha da Manhã S.A. Proibida a comercialização fora do território brasileiro.

EDIÇÃO ORIGINAL: DUNCAN BAIRD PUBLISHERS

Editor-geral: Roy Willis
Editor: Peter Bentley
Projeto gráfico: Bob Gordon e Gail Jones
Pesquisa iconográfica: Jan Croot
Mapas e ilustrações: Sue Sharples

COORDENAÇÃO DO PROJETO: PUBLIFOLHA

Assistência editorial: Rodrigo Villela
Produção gráfica: Soraia Pauli Scarpa
Assistência de produção gráfica: Priscylla Cabral

PRODUÇÃO EDITORIAL E EDIÇÃO: ESTÚDIO SABIÁ

Preparação de texto: Célia Regina Rodrigues de Lima
Revisão: Hebe Ester Lucas, Ceci Meira e Sílvia Carvalho de Almeida
Editoração eletrônica: Carla Castilho, Luciana Benatti (assistente)

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

Mitologias / coordenador Roy Willis ; tradução de
Thais Costa e Luiz Roberto Mendes Gonçalves. --
São Paulo : Publifolha, 2007.

Título original: World mythology.
Bibliografia.
ISBN 978-85-7402-777-7

1. Mitologia I. Willis, Roy.

07-0246

CDD-291.13

Índices para catálogo sistemático:
1. Mitologia 291.13

PUBLIFOLHA

Divisão de Publicações do Grupo Folha
Al. Barão de Limeira, 401, 6º andar
CEP 01202-900, São Paulo, SP
Tel.: (11) 3224-2186/2187/2197
www.publifolha.com.br

Legendas das fotos das páginas 1-3

Página 1: disco de arte plumária asteca que representa água corrente circundando um deus com presas, início do século XVI
Página 2: entalhe totêmico melanésio
Página 3: entalhe exuberante de um demônio em mural de pedra que adorna um templo em Bali, na Indonésia

Este livro foi impresso em CTP, em março de 2007,
pela gráfica Bandeirantes em papel offset 120 g/m².

MITOLOGIAS

Este livro apresenta as tradições mitológicas mais importantes do mundo, combinando o impacto das narrativas à contextualização necessária para compreendê-las. Traz os principais temas mitológicos e os mitos mais importantes do mundo, nos cinco continentes. O texto claro e objetivo é acompanhado de mais de 250 belas imagens, além de mapas e quadros explicativos.

Sob a coordenação do Dr. Roy Willis, 19 especialistas analisam com profundidade a essência de cada tradição regional. Todos eles nos levam a navegar por uma rota sem turbulências através das complexidades dos mitos, enfocando as histórias e personagens mais significativas, numa série de ensaios temáticos. Episódios míticos selecionados – a queda de deuses e demônios, histórias de vinganças e metamorfoses, contos de amor proibido e viagens ao mundo subterrâneo – são apresentados com clareza.

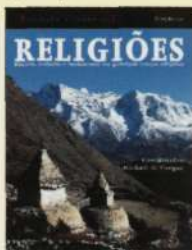
Os grandes mitos geram novos significados a partir dos eventos fundamentais da existência humana: o nascimento, a morte, a perda e a reconciliação, o ciclo das estações. Eles nos falam dos temas da própria vida de um modo simbólico e atraente, mas ainda assim perfeitamente inteligível. Os mitos são referência fundamental para a psicologia, a filosofia, a história e a literatura. Compreendê-los significa compreender melhor a nossa origem.

Imagens da capa: no centro, prato romano de prata que apresenta Cibele em um carro puxado por leões, ao lado de seu consorte Átis (Superintendência de Antiguidades, Milão/Scala, Florença); embaixo, montagem de detalhe de ânfora de figuras negras do século VI a.C., que mostra Aquiles e Ájax jogando damas em um intervalo entre batalhas (Museu Gregoriano Etrusco, Vaticano/Scala, Florença).

SOBRE O COORDENADOR E EDITOR DESTA OBRA

Roy Willis é autor dos textos relativos à África e ao Sudeste Asiático (este em colaboração com Ing-Britt Trankell) deste livro e professor convidado de Antropologia Social da Universidade de Edimburgo, na Escócia, Reino Unido. Além disso, publicou vários textos sobre a etnografia da África centro-oriental, que incluem estudos do simbolismo animal, da organização social pré-colonial, das medicinas indígenas e das curas pelos espíritos, e organizou o livro *World Mythology – The Illustrated Guide* (Oxford, 2006).

Conheça também:



RELIGIÕES

MITOLOGIAS

Este livro analisa detalhadamente as principais tradições mitológicas mundiais e oferece informações sobre mitos do mundo inteiro, passando por Egito, Oriente Médio, Índia, China, Grécia e Roma, Tibete, até as Américas, África e Oceania. Trata de grandes temas como a criação, o conflito, a perda, os heróis, os animais e o casamento, entre outros.

Com linguagem clara e objetiva, textos de especialistas trazem uma descrição esclarecedora das figuras e histórias mais importantes da mitologia. Ricamente ilustrada, esta obra traz dados imprescindíveis para a compreensão da existência humana.

A Coleção Referência aborda temas importantes para a compreensão do mundo atual. Cada título traz informações fundamentais para estudantes e para todos aqueles que têm interesse em temas de conhecimento geral.

