

DIANA CLAUDIA MARTINEZ DE ABRAHAM

O MITO MAIA DO PRIMEIRO AMANHECER NO POPOL VUH:

O TEMA ANIMAL E A VIAGEM.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

1994

14.02.10

DIANA CLAUDIA MARTINEZ DE ABRAHAM

Este exemplar corresponde à redação
final da Dissertação defendida por
Diana Claudia Martins de Abraham e
aprovada pela Comissão Julgadora em

Data:

14 / 12 / 94

Assinatura:

Edisa Kosmitz

O MITO MAIA DO PRIMEIRO AMANHECER NO POPOL VUH:

O TEMA ANIMAL E A VIAGEM.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

1994



Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do Título de MESTRE EM EDUCAÇÃO na Área de Concentração Ciências Sociais Aplicadas à Educação à Comissão Julgadora da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação da Profa. Dra. Elisa Angotti Kossovitch.

Comissão Julgadora:

Edisa Kossitch

[Signature]

[Signature]

AGRADECIMENTOS

A Prof^a Dra. Elisa Angotti Kossovitch, minha orientadora, por ter acreditado que eu poderia seguir adiante com a pesquisa, mesmo quando a situação parecia tão adversa; também, pelas suas correções pacientes e cuidadosas.

Ao Prof. Dr. João Adolfo Hansen, integrante da banca do exame de qualificação, por ter me ajudado a construir os caminhos da pesquisa através de sua atenta leitura.

Ao Prof. Dr. Milton José de Almeida, integrante da banca do exame de qualificação e professor da Faculdade de Educação, pela leitura, discussão e valiosa contribuição.

A Nadir, Claudinha, Marina e Bety, funcionárias da Pós-Graduação da Faculdade de Educação, por não ter economizado sorrisos e favores por todo o tempo que precisei delas.

A Gisele, pelo otimismo e as traduções do inglês.

A Cecília e a Fred pelo carinho na datilografia e impressão do trabalho.

A Luis, por ter me socorrido em todos os momentos difíceis.

As minhas filhas, Leila, Denise e Mireille, por ter
tido que partilhar sua mãe com a pesquisa.

DEDICATÓRIA

Com Amor, a Luis, Leila, Denise e Mireille.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
O documento maia-quiché	8
O tempo e o espaço	10
PARTE I: TRÊS DISCURSOS MÍTICOS	19
A criação do mundo	23
Os gigantes	29
Os heróis-civilizadores	33
PARTE II - IMAGENS DE RITOS DE PASSAGEM NO <u>POPOL VUH</u>	38
O jogo de bola	41
O desmembramento	46
A astúcia e o nome	50
O Infra-mundo maia	52
PARTE III - INTERESSE ÉTICO E FORMAL NO MITO DO PRIMEIRO AMANHECER	57
A viagem	61
Os animais	71
Metamorfose	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
APÊNDICE	95
BIBLIOGRAFIA	100

LISTA DAS ILUSTRAÇÕES

1. Mapa da região onde os quichés localizaram os acontecimentos do Popol Vuh. 11
2. Ilustração de uma cerâmica policrômica "desenvolvida", tirada do livro de Tedlock. Observamos a corte de Xibalbá e uma personagem candidata ao sacrifício. 40
3. Ilustração de uma cerâmica policrômica "desenvolvida", tirada do livro de Tedlock. Observamos um jogo de bola, saem serpentes da cabeça decapitada. 42
4. Idem. Observamos a Hunahpú despedaçando seu irmão Ixbalanqué. 47
5. Ilustração de um osso talhado tirado do livro de Linda Schele. Deuses animais numa canoa dirigem-se ao Infra-mundo. 53
6. Ilustração de uma cerâmica "desenvolvia" tirada do livro de Dennis Tedlock. Personagem ajoelhado (supostamente Hunahpú) faz um tiro de zarabatana. 62
7. Idem. Hunbatz e Hunchouen transformados em macacos. 72

INTRODUÇÃO

No continente "americano"¹ não há restos arqueológicos que provem qualquer assentamento do homem anterior à data do 40.000 (A.C.). O homem chega ao continente durante a glaciação de Worm, entre o 40.000 (A.C.) e 15.000 (A.C.). Caçadores siberianos atravessam o então congelado estreito de Bering seguindo bando de animais. Estes homens já trazem consigo modelos culturais adquiridos: enterram seus mortos, o que supõe uma primeira tentativa de explicação da morte.

Quando a glaciação acaba, deixando o homem "americano" numa "armadilha", isolado do mundo, vai passar por processos originais, alheios às influências externas². Em todos os níveis do saber as descobertas vão ocorrer conforme um rumo próprio, sem as trocas de conhecimentos que houve no bloco euro-asia-africano. A invenção da agricultura na "América" acontecerá com 2000 anos de defasagem com relação ao bloco anterior, o fogo será aproveitado para a cerâmica e só tardiamente para a metalurgia; a roda será empregada para fins lúdicos e não utilitários. O conjunto de tais características do bloco "americano", que permanecerão até o século XV sem "interferências" ou trocas, é determinante da sua singularidade.

O homem que chega a "América" já corresponde ao do paleolítico médio: o homem "americano" é um homem "tardio". A

¹ Assim denominado após a "descoberta" de Cristóvão Colombo.

² E de forma parcial, também às influências internas, dado os acidentes geográficos do continente que dificultam a comunicação entre os diferentes grupos.

"primeira mutação" paleo-maia é datada de -40.000; sucede quando o homem começa a manifestar suas reflexões sobre a morte e se comprova arqueologicamente pelo enterro dos mortos. A "segunda mutação" ocorreria no momento em que o homem mostra sua preocupação pelo tempo e começa a fabricar imagens sobre suportes: a imagem mental adquire uma realidade física. A "primeira" e a "segunda" mutações constituem a base de instauração do discurso mítico, cuja função seria a de explicar o papel e o lugar do homem no mundo.³

A "terceira mutação" ocorreria com a invenção da agricultura. O cereal "americano" é o milho e os vestígios mais antigos de seu cultivo aparecem na região denominada pelos antropólogos "Meso-américa".⁴

Os bosques tropicais de "meso-américa" são ricos em vida animal: jaguares, serpentes, caimões (os crocodilos americanos). Nas partes altas encontram-se macacos aranhas, aves de cores brilhantes como as araras, as guacamayas⁵ e os quetezais. Entre as partes altas e baixas são comuns os pássaros aquáticos, as corujas e as águias.

³ Segundo Leroi-Gourham, as pinturas rupestres contêm a explicação de uma cosmogonia que, embora seja para nós indecifrável, seria facilmente compreensível para os contemporâneos a sua produção.

⁴ A região compreende os atuais países de México (norte), Guatemala, parte de Costa Rica, Nicarágua, Honduras e Belize. "Meso-américa" não é um conjunto geo-político reconhecido, constitui supostamente uma unidade cultural da qual fazem parte os olmecas, maias, astecas e quichés entre os de maior interesse, com origens comuns e expressões paralelas. O termo é adotado por outros especialistas, como historiadores de arte (Baudéz, Becquelin) e da religião (Boccaro, de la Garza). Se bem a classificação não é completamente satisfatória para dar conta de tantos grupos durante um período considerável de tempo, tem a vantagem de introduzir um tema como o Popol Vuh.

⁵ Guacamaya é um pássaro tropical com penas vermelhas - representa o sol nas épocas de seca.

No discurso mítico, o homem retoma os elementos de que dispõe ao seu redor. Os animais, após processos de associação e seleção resultam em seres mitológicos geralmente híbridos combinando partes anatômicas de diferentes espécies. Assim como homem-jaguar nos olmecas, a serpente emplumada nos astecas e maias. Mitos que aproveitam elementos de seu meio para explicar o homem, sua trajetória de assentamento, as imigrações até o desígnio do lugar.

Na base da serpente emplumada há uma mistura de duas serpentes: a maçacoatl e a crotalus. O homem meso-americano representa as imagens das duas, combina-as tomando as qualidades mais espetaculares de cada uma delas: o corpo gigantesco da boa e os cornos da crotalus, para resultar no híbrido mitológico.

Os motivos serpentiformes, desde a civilização olmeca, estilizados, transformam-se até a serpente levantar a cabeça e o corpo, deixando a cauda pelo chão. O desenvolvimento urbano tolteca marca uma mudança fundamental na construção do mito; a serpente recobre-se de plumas; ergue-se para buscar o pássaro. As plumas aparecem no começo do pré-clássico e, nas primeiras representações da cidade clássica, a serpente emplumada "Quetzalcoatl", alcança sua iconografia definitiva: (Teotihuacan e Montalban, -500).

No início da civilização "meso-americana" o homem não se associa ao pássaro mas à serpente (o homem-pássaro é

tardio), que simboliza o homem. "Quetzalcoatl" procede da língua nauátle e significa literalmente "serpente-quetezal" ou ainda "serpente com penas verdes de quetezal"; quetezal ⁶, a ave tropical com plumas verdes brilhantes (pharomacrus mócimo). O conjunto semântico traduz a complexidade e a polivalência do ser mitológico, o processo de hibridização da serpente, ao se fundir no pássaro. Quetzalcoatl designa a divindade e também o rei de Tulam que ensinara as artes e as ciências aos toltecas ⁷. Corresponde ao nome maia Kukulcán e ao nome quiché Gucumatz: Kuk, ave hoje conhecida vulgarmente como "quetzal".

"A serpente emplumada representa a civilização, as artes, a abundância, do fato mesmo que seu nome comporta símbolos e imagens significativas. De acordo com a lenda mitológica, "Quetzalcoatl" constrói uma fogueira às margens do Atlântico e nela se joga. Vemos então, surgir uma estrela que não é outra senão Vênus, estrela da manhã, a Leste. "Quetzalcoatl" evoca então, semanticamente (e irresistivelmente) o sol que se levanta a Leste cuja trajetória lembra a morte e o renascimento, como a redenção".⁸

Conforme Leroi-Gourham, o mito é o signo sobre o qual funda-se o núcleo urbano e constrói-se a cidade. O homem vale-se da linguagem mítica e da gestualidade ritual para

⁶ Quetezal representa o precioso, o manto de suas penas verdes e azuis vai simbolizar o ato de criação.

⁷ Posteriormente a figura lendária do sacerdote é deificada.

⁸ "Le serpent à plumes représente la civilisation, les arts, l'abondance, du fait même que son nom comporte les symboles et les images significatives. En outre, d'après la légende mythologique, "Quetzalcoatl" édifie un bûcher au bord de l'Atlantique et s'y jeta. On vit, alors, surgir une étoile qui n'est autre que Vénus, étoile du matin, à l'est. "Quetzalcoatl" évoque donc, sémantiquement (et irrésistiblement) le soleil qui se lève à l'Est dont la course rapelle la mort et la renaissance, comme la rédemption" in "Les Lettres précolombiennes" Georges BAUDOT, p. 21.

estabelecer seu contato com os deuses. No núcleo da cidade, o centro cerimonial reúne as cinco funções: a cosmogônica, a política, a jurídica, a lúdica e a econômica. O templo, o mercado, o palácio e o campo de jogo de bola constituem o núcleo a partir do qual desenvolve-se o resto do tecido urbano. A função mais importante, a cosmogônica, precisa de um mito claro, compreensível pela maioria do grupo, que vai simbolizar o homem, de onde ele vem, onde ele se situa... Haveria uma predestinação que, "arbitrariamente" estabelece o lugar de culto e o transforma em lugar mítico. Tenochtitlan se levanta numa área lacustre. O mito de sua fundação - certamente fabricado a posteriori - explica que a cidade seria implantada - conforme o desígnio dos deuses - num lago a partir do momento em que os dois sábios descobriram a águia suspensa no nopal⁹, cravando suas garras na serpente para devorá-la.

No centro cerimonial, manifesta-se de forma visível a explicação cosmogônica. O templo sendo o lugar dos rituais, a sede de "interpretação" do mundo é o espaço onde o homem invoca os deuses e demonstra sua vocação através das danças, dos gestos, das oferendas e dos sacrifícios. Construído em pedra para resistir ao tempo, denota - na escolha dos materiais, na arquitetura, na escultura e nos relevos - o esforço artístico máximo do grupo. Há uma vontade didática de, pela imagem, explicitar e fazer com que as gerações

⁹ Nopal, do nauátle nopalli, é uma planta da família das cactáceas, tunal.

futuras participem e vivenciem simbolicamente as origens do mundo, dos astros, e os acontecimentos históricos.

Segundo Leroi-Gourham¹⁰, o fenômeno urbano surge quando há "maturidade" mítica, o homem descobre seu lugar no mundo, situa seu grupo e o grupo inteiro é portador desse conhecimento. O corpo de conhecimentos do grupo é o elemento fundamental da sua unidade e a transmissão desse acervo intelectual é a condição necessária à sua sobrevivência material e social. Isto se faria através do mito. O discurso mítico veicula a mensagem que é supostamente preliminar à fundação da cidade.

A recomposição do itinerário de fabricação do mito assim como as significações atribuídas aos animais, expõem-se a interferências de ordem cultural. O estudo do processo de desenvolvimento do homem introduz o critério de "evolução". Conceito discutível no campo da etnologia que pode conduzir a apreciações de valor. O que significaria "maturidade" mítica no contexto da "América". Por que algumas culturas "evoluem" para o fenômeno da civilização e outras não? Os grupos que não se assentaram em núcleos urbanos não foram suficientemente "maduros"? A passagem do nomadismo à sedentarização, o desenvolvimento da escrita, de signos que codificam a mensagem de forma eficaz, são questões complexas.

¹⁰ André Leroi-Gourham. Le geste et la parole II, La mémoire et les rythmes, p. 65.

A interpretação do sistema representativo maia apresenta duas dificuldades: uma é o vazio de conhecimento, lembremos, por exemplo, que sua escrita não foi completamente decifrada, - e a outra o caráter alheio a nossa lógica, às vezes até hermético, das imagens e representações maias. Eric Thompson¹¹ reconhece um "abismo" intransponível entre nossa cultura e a dos maias.

O DOCUMENTO MAIA-QUICHÉ

A versão "original" do Popol Vuh¹², foi escrita no século XVI em língua maia-quiché transliterada em caracteres latinos introduzidos pela cultura européia. Popol Vuh se traduz literalmente por "o livro da comunidade". A palavra popol é maia e significa junta, reunião ou casa comum. Pop é verbo quiché que se traduz juntar, adunar, amontoar a gente, segundo Ximénez; e popol, coisa pertencente ao cabido, comunal, nacional. Por isto, Ximénez interpreta o Popol Vuh como Livro do Comum ou do Conselho. Vuh é livro, papel e deriva do maia húun ou uún, que é papel, livro e a árvore da qual se fazia o papel antigamente e que os nahuas chamam amatl, na Guatemala popularmente amatele (*Ficus cotinifolia*).

¹¹ Eric THOMPSON, prólogo publicado In Tiempo y realidad en el pensamiento maya de Miguel Leon-Portilla.

¹² O Popol Vuh é um texto sagrado, anônimo escrito no século XVI, por escribas maia-quichés na sua própria língua, transposta para o alfabeto latino. Popol Vuh é o nome dado ao Manuscrito de Chichicastenango pelo investigador francês Charles Brasseur. Chichicastenango é a cidade onde Ximénez acha o documento indígena.

Desde o início, o Popol Vuh exprime as fontes de inspiração pré-colombianas, como base do relato, ao mesmo tempo que revela, no esforço de "acomodação" histórica, o seu caráter de texto "datado" após a conquista.

No século XVIII, o padre Ximénez, quando exercia o curato no convento de São Tomás em Chichicastenango (1701-1703), faz a transcrição e a primeira tradução para o espanhol do documento. Anos mais tarde, faz a sua revisão, suprimindo muitas repetições próprias à língua quiché, para tornar o texto de "mais fácil" leitura, embora menos fiel ao original ¹³.

O título "Empiezan las histórias del origem de los indios de esta provincia de Guatemala" - foi publicado em Viena em 1857 - é dado por Ximénez - pois o manuscrito indígena não o tem.

Foi o pesquisador Brasseur de Bourbourg quem difundiu o "manuscrito de Chichicastenango" sob o título de Popol Vuh. Em 1861, publicou em Paris o Popol Vuh, le livre sacré, que continha o texto quiché ordenado em capítulos e fonetizado para, conforme o escritor, facilitar sua leitura. A partir desta data, o texto foi traduzido em várias línguas, sendo uma das interpretações modernas, melhor conceituadas, a de Georges Raynaud, publicada de 1925 sob o título de Les dieux, les héros et les hommes de l'ancien Guatémala d'après le

¹³ Adrian Recinos, Popol Vuh, ibidem, p. 57.

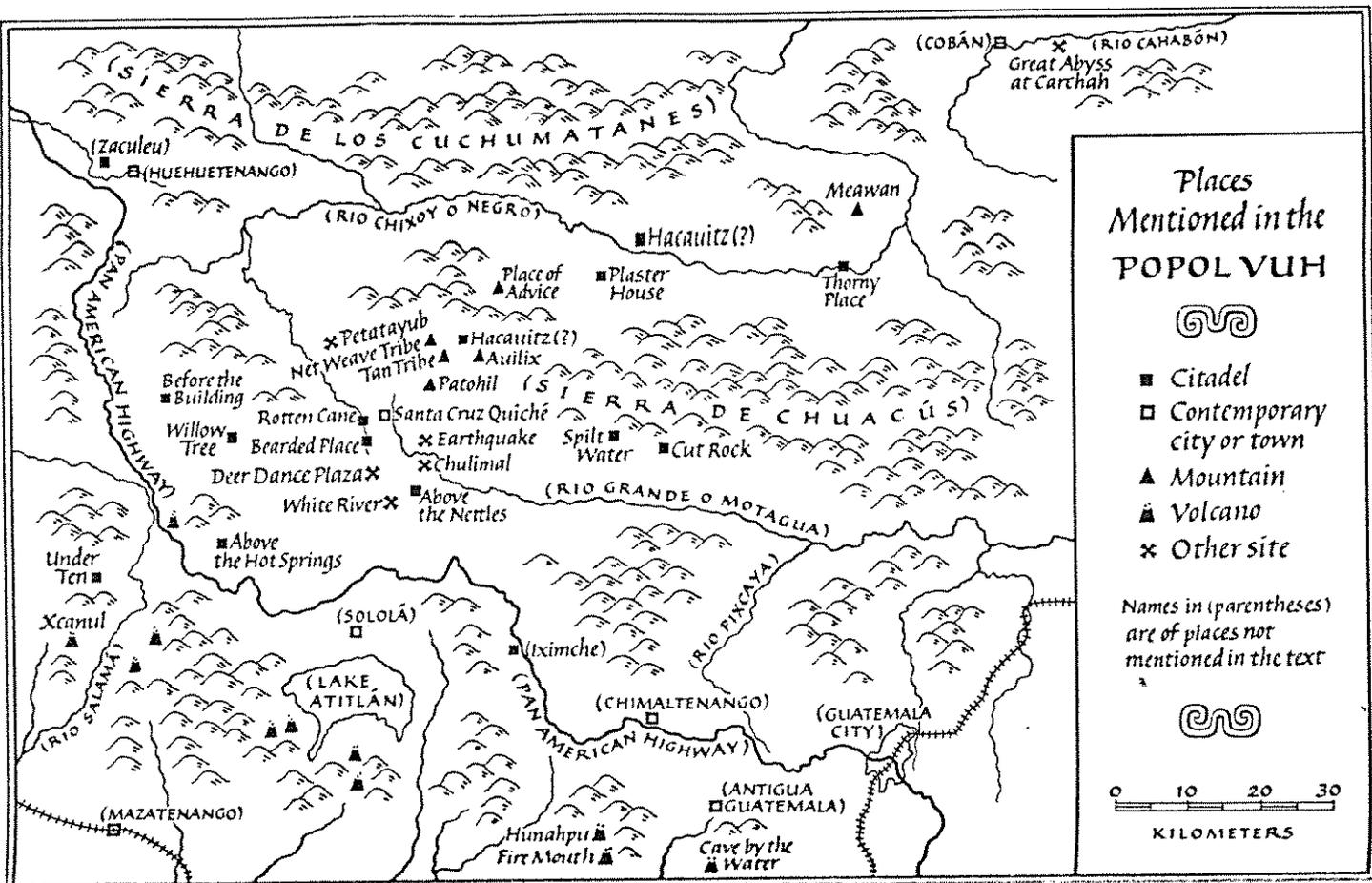
livre du Conseil. Em 1985, Dennis Tedlock produziu uma versão inglesa: Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Books of the Dawn of life and the glories of Gods and Kings, a interpretação moderna talvez mais completa, publicada até hoje.

A versão do Popol Vuh que escolhemos é uma tradução espanhola feita pelo guatemalteco Adrián Recinos (1947) a partir da transcrição realizada por Ximénez (entre 1701 e 1703). Não obstante o profundo conhecimento do padre Ximénez da língua quiché, a tradução de um documento literário como o Popol Vuh é sujeita a discussões. O caráter impenetrável que tem a cultura maia, apesar do "progresso" da ciência e da erudição dos séculos XIX e XX - dificulta uma tradução adequada.

O TEMPO E O ESPAÇO

O Popol Vuh contém as idéias cosmogônicas, as tradições, a história das origens da cultura quiché¹⁴ e a cronologia de seus reis até 1550. É uma recompilação de crônicas e narrações que se conservaram por tradição oral e

¹⁴ No Popol Vuh, Quiché é chamado o país, a língua e as tribos. A palavra significa bosque em várias línguas da Guatemala, e provém de quí, quiy, muitos e che, árvore, palavra maia original. Quiché, terra de muitas árvores, povoada de bosques, era o nome das tribos mais poderosas do interior da Guatemala no século XVI. O mesmo significado tem a palavra náhuatl Quauhtlemallan da qual deriva o nome moderno de Guatemala.



por meio da arte pictográfica. As citações explícitas "este libro es el primer libro pintado de antaño" e as expressões no início dos capítulos "esto es" ou "he aqui" utilizadas para descrever imagens, confirmam que o Popol Vuh é a interpretação de uma ou várias pinturas e de que existiu um outro Popol Vuh certamente pintado que se perdeu.

"Esto lo escribiremos ya dentro de la ley de Dios, en el Cristianismo; lo sacaremos a luz porque ya no se ve el Popol Vuh, así llamado, donde se veía claramente la venida del otro lado del mar, la narración de nuestra obscuridad, y se veía claramente la vida".¹⁵

Certamente, o propósito que motivara o recompilador do texto - e para o qual adotara um recurso formal, introduzido pela cultura europeia-cristã, a escrita em caracteres latinos - foi o de resguardar uma memória que corria o risco de desaparecer e o de reparar a falta do livro antigo que tinha se perdido. As narrativas orais, em versões variáveis, adquirem na versão escrita, uma forma literária permanente, ainda com relatos que parecem sobrepostos em seqüências que umas vezes invadem e outras excedem o âmbito temporal dos seres humanos.

A escritura do texto pode ter tido um caráter iniciático. Conforme Tedlock¹⁶, o escriba ou escribas que fizeram a recompilação do acervo mítico e histórico quiché

¹⁵ As citações do Popol Vuh, correspondem à edição de Adrián Recinos, Popol Vuh: Las antiguas historias del Quiché, México, ed. Fondo de cultura económica, Lecturas 25 mexicanas, 1947-1992, p.83-84.

¹⁶ Dennis Tedlock, Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Books of the Dawn of life and the glories of Gods and Kings. New York, Simon and schuster, 1985 (introdução).

não deram seus nomes - sendo o autor do Popol Vuh desconhecido - e chamaram-se de nosotros, o povo quiché, o grupo étnico, sugerindo, no anonimato e no plural, o caráter ritual e "coletivo" do conteúdo. O leitor "antigo" do texto faria parte de uma audiência, de maneira que poderia ocupar o lugar do adivinho, pois o Popol Vuh instauraria, através de sua leitura, uma espécie de estado primordial correspondente ao dos quatro primeiros homens - os progenitores - que podiam ver as coisas ocultas pela distância¹⁷. A leitura do texto sagrado era reservada aos iniciados, Senhores e reis - o que explica o fato do Manuscrito de Chichicastenango ter se mantido oculto durante mais de um século e meio. Através dele vaticinavam-se os acontecimentos futuros que podiam afetar a vida do grupo.

"Grandes Señores y hombres prodigiosos eran los reyes portentosos Gucumatz y cotuhá, y los reyes portentosos Quicab y Cavizimah. Ellos sabían si se haría la guerra y todo era claro ante sus ojos, veían si habría mortandad o hambre, si habría pleitos. Sabían bien que había donde verlo, que existía un libro por ellos llamado Popol Vuh".¹⁸

O texto refere-se a um Popol Vuh reconhecido como o livro do conhecimento primordial. Em termos semelhantes, está implícita a própria legitimidade de sucessão. Ambos os documentos se inscrevem na idéia de tempo circular - em que os acontecimentos se repetem em ciclos e o pretérito pode

¹⁷ O poder do ritual de anular o tempo real, cotidiano, para instaurar um tempo primordial, mítico, também é assinalado por Mircea Eliade em Aspectos do mito. Lisboa, perspectivas do homem edições 70, 1963-1989, p. 16.

¹⁸ Popol Vuh, ibidem p. 238-239.

adquirir atualidade. Nesse sentido, preservar a memória é fundamental já que conduz ao conhecimento de duas dimensões temporais: passado e futuro. Conhecer o futuro decorre de saber o passado. A base das resoluções de sacerdotes e governantes se assenta na leitura do Popol Vuh.

O relato "meso-americano" mais completo sobre a criação do mundo encontra-se no Popol Vuh, a primeira e segunda partes têm por assunto a cosmogonia: a origem da terra, das montanhas, dos vales, dos animais e as tentativas de criação do homem. Interrompe-se a narrativa acerca dos demiurgos e suas criaturas, para destacar as aventuras dos heróis-civilizadores e sua transfiguração em sol e lua. A terceira parte refere-se novamente à tarefa de criar os homens - quando os deuses são finalmente bem-sucedidos. Por último, a quarta parte traça o percurso das peregrinações, dos esforços para se apropriar do fogo; descreve os cultos e ritos para a conservação do universo; narra a história das tribos que formaram a civilização maia.

Os deuses dão origem à Terra a partir da água. O gesto verbal divino basta para definir sua fisionomia. Já a criação do homem apresenta dificuldades, dada a exigência dos deuses de serem adulados por suas criaturas. Cada obra frustrada conduz - conforme o pensamento maia - à destruição do mundo, ao fim de uma "idade" e ao recomeço de um novo "sol".

Até o advento do tempo cronológico do narrador e do leitor, do Popol Vuh, correspondente à "idade do sol em movimento" ou do "último sol", ocorrem três ou quatro tentativas - dependendo ser a fonte maia ou mexicana¹⁹ - de criação do mundo.

O mito dos heróis-civilizadores²⁰ começa com o episódio dos Soberbos, intercalado após a destruição dos homens de pau. Vucub-Caquix, sobrevivente, entre primitivo e sobrenatural, da última inundação, precisa ser eliminado exemplarmente por Hunahpú e Ixbalanqué²¹.

O texto não especifica se o episódio ocorre na penúltima ou última idade, mas sim o lugar em que se dão os acontecimentos. As aventuras na superfície da terra podem situar-se geograficamente, como os vulcões Fuego, Agua e Acatenango, que dominam o centro de Guatemala, o vulcão de Santa Maria, no ocidente do território e o Cerro Quemado, em Quezaltenango. Zipacná²² é enganado pelos gêmeos ao pé do morro chamado Meaguán no poente de Rabinal, na região do rio Chixoy. As referências do texto descrevem uma região acidentada por vulcões - que hoje ocupa a atual Guatemala - de flora tropical provida de árvores de "nantes".

¹⁹ Eric Thompson, utiliza o termo "mexicano" para designar as culturas não maias de México. Grandeza y decadencia de los mayas p. 149.

²⁰ Os heróis-civilizadores Hunahpú e Ixbalanqué.

²¹ Hunahpú significa um caçador; Ixbalanqué, tigre pequeno ou tigrinho, o prefixo ix é signo de feminino ou diminutivo. Pode ser também bruxinho pois balám tem dois significados: jaguar e bruxo.

²² Zipacná - o gigante que joga bola com os morros - é filho de Vucub-Caquix, identificado com um crocodilo monstruoso.

O Popol Vuh não segue a ordem cronológica de sucessão dos acontecimentos. Após ter apresentado os protagonistas no episódio dos Soberbos - o primeiro ciclo na terra - remete-se à história de Hunahpú e Vucub-Hunahpú²³, ainda no nível cósmico terreno, para logo dar seqüência ao primeiro ciclo no Infra-mundo. A organização temporal de quatro ciclos alternados - um ciclo na terra e um ciclo no mundo subterrâneo - parece ser regida conforme o aparente movimento do sol.²⁴

No ciclo subterrâneo há alusões que permitem situar os acontecimentos nas grutas de Verapaz e Peten, habitadas supostamente em tempos mitológicos por chefes sanguinários e despóticos. Conforme a lenda, os Senhores de Xibalbá²⁵ submetem os homens, até serem liberados por Ixbalanqué. A grande Carchah, centro importante de população em Verapaz é a região onde têm localizado os quichés, os fatos mitológicos do Popol Vuh.

O mito exprime uma demarcação geográfica determinada, reforçando pela identificação do território, o auto reconhecimento do grupo quiché - já enunciado na própria

²³ O pai e o tio de Hunahpú e Ixbalanqué.

²⁴ Dennis Tedlock, Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Books of the Dawn of life and the glories of Gods and Kings. New York, Simon and Schuster, 1985, (introdução).

²⁵ Conforme o dicionário de Motul, citado por Recinos, Xibalbá era o diabo e xibil é "desaparecer-se como visão, o fantasma". Para os quichés, Xibalbá era a região subterrânea habitada por inimigos do homem. "Lieu de la Disparition, de l'Evanouissement", Xibalbá indica tanto o nome do lugar como dos habitantes. Cf. Georges RAYNAUD introdução. Le Popol Vuh, les dieux, les héros et les hommes de l'ancien Guatemala, p. XIX, Paris, ed. Maisonneuve et Larose, 1980a (introdução)

língua da versão original do Popol Vuh. Quiché designa tanto a fala, como o país e também a tribo.

Quanto ao tempo, a cosmogonia apresenta uma organização original, na qual a aparição do sol é posterior a criação do homem. Os quatro ciclos ocorrem na penumbra, sem a luminosidade do sol para diferenciar o dia da noite.

Para os maias, Kinh designa sol, dia e tempo. O sol exprime o sentido primário de Kinh²⁶. É ele, desde que nasce até que se oculta (o "sol devorado"), quem marca a duração e a existência do dia. O sol penetra no mundo inferior e, triunfante, volta a nascer. Se o dia é uma presença solar e o tempo a sucessão sem limites de todos os ciclos do sol, resulta difícil a compreensão do período anterior ao primeiro amanhecer.

O dia e os ciclos que integram o tempo existem por motivo da viagem dos heróis-civilizadores ao Infra-mundo e sua transfiguração em sol. A criação do sol marca a data de possibilidade de contagem do tempo no fluir constante de Kinh. O tempo é de natureza divina mas, cada momento, não é a presença de um deus senão a soma de muitas presenças. Os sacerdotes se esforçam por saber quais são essas presenças e qual a resultante da combinação de influxos em determinados momentos. Se a natureza de Kinh é cíclica comporta conhecer o passado para compreender o presente e pré-decidir o futuro. O

²⁶ Miguel LEÓN-PORTILLA, Tiempo y realidad en el pensamiento maya.

tempo não se apresenta como algo abstrato. Distinguem-se inumeráveis momentos com seu rosto e cargo de atributos.

Para os maias antigos, o tempo tudo invade, "vai e vem" e a ordem fundamental é dada pelo movimento aparente do sol. Ao dia, sucede a noite, e o amanhecer, significa a luta vitoriosa do sol ao passar pela região obscura do Infra-mundo.

PARTE I
TRES DISCURSOS MÍTICOS

O Popol Vuh compreende relatos míticos e históricos dos maias-quichés. Mito e história sucedem-se em continuidade de pensamento. Tempo cíclico e tempo linear complementam-se sem conflito. Assim como não há dualidade entre os deuses e os homens, não há oposição entre narrações míticas e narrações históricas. A tentativa de determinar as diferenças entre os dois relatos, poderia decorrer em conclusões que correspondam mais à busca europeia de uma história "pura", que ao caráter próprio do texto.

A definição do mito precisaria levar em conta este princípio e talvez, dado nosso interesse pelo conto, dispor-se a uma breve análise comparativa entre mito e conto.

De acordo com Mircea Eliade ²⁷, o mito é uma forma de discurso, que explica como o universo, a terra, os animais e os homens nascem. O mito é a narração de uma criação. Nas sociedades em que o mito está "vivo" ²⁸, há uma distinção entre o mito, "histórias verdadeiras", e os contos "histórias falsas". "Histórias verdadeiras" são as que tratam das origens do mundo, os protagonistas são seres divinos, semi-deuses e o conteúdo temático é sobrenatural. Os contos narram as aventuras maravilhosas de uma animal ou de um herói, e seus temas são profanos. Finalmente, o Escritor reconhece o estado atual de mistura entre ambos, e, às vezes, a diferença

²⁷ Mircea Eliade, Aspectos do mito. op. cit., p 14.

²⁸ Conforme o esclarecimento do escritor, "vivo" no sentido de que ainda fornece modelos de comportamento.

reside no prestígio de um mesmo relato sendo, para um grupo mito, o que, para outro é conto.

Para Propp ²⁹, o conteúdo do conto evoca recursos à memória, o rito iniciático. As provas, obstáculos, tarefas impossíveis de realizar, operam mutações, transmitindo a passagem de um estado de conhecimento para um estado de sabedoria, um "progresso" em direção à idade adulta. O conto e, às vezes, o mito, apresentam a estrutura de uma aventura que ocorre em um cenário iniciático, sendo o motivo central, a viagem.

A função do mito é fornecer uma justificativa do mundo e da existência humana. Nesse sentido, Bettelheim ³⁰ estuda os contos de fada e assinala - conforme Mircea Eliade - a distinção entre mito e conto, pelo tema "elevado" ou profano e as personagens pertencentes ao mundo "inatingível" ou cotidiano. Segundo a perspectiva psicanalítica, a função do conto forneceria também uma justificativa da existência humana, no plano individual, especificamente para as crianças que elaboram a passagem à idade adulta. O Escritor enfatiza a diferença entre o mito e o conto de fadas pela forma em que são comunicados. O mito transmitiria a singularidade do ator do evento e o conto, embora relate situações inusitadas e improváveis, as apresentaria como acontecimentos casuais e cotidianos que podem suceder a qualquer um. O herói mítico vivenciaria uma transfiguração para a vida eterna no céu que,

²⁹ Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, ed. du Seuil, 1965-1970.

³⁰ Bruno Bettelheim, *Psychoanalyse des contes de fées*. Paris, Robert Laffont, 1974.

ao abandonar a vida na terra, resulta neste aspecto decepcionante.

O Popol Vuh faz parte de um acervo de mitos muito mais amplo, peculiar ao universo "meso-americano". O Popol Vuh operaria um recorte neste universo, incluindo alguns fragmentos variados referentes a cosmogonia. Os três discursos descritos nesta primeira parte são o mito da criação do mundo, o dos gigantes dentro deste último e o dos heróis civilizadores. O mito do primeiro amanhecer e também do "último sol" compreende a viagem ao Infra-mundo dos heróis-civilizadores, sendo sua estrutura similar à do conto.

A lenda dos irmãos idênticos baseia-se num mito cosmogônico comum a outros povos - que tem como tema a relação do sol com a lua, suas órbitas conjuntas que se complementam e se afastam. Permanece no discurso, a estrutura de um comportamento exemplar vivido numa série de ciclos culturais e de momentos históricos. Conhecemos o mito no estado de texto literário, através da tradução de Recinos; nossa análise está situada mais próxima da literatura que da religião.

A CRIAÇÃO DO MUNDO

Para o pensamento maia e asteca³¹ o mundo havia existido várias vezes consecutivas. Já tinha havido quatro "sóis"³² e terras anteriores à época presente. Nesses "sóis" ou "idades", a história não se repete, o novo ciclo ascende em espiral, originando formas cada vez melhores até chegar a uma quinta época denominada "sol em movimento".³³

Conforme os mexicanos, primeiro são os homens de cinza, e a água os converte em peixes. Depois, são os gigantes, mas débeis e incapazes de se levantar. No terceiro "sol" ou "idade de fogo", os homens são convertidos em perus. No quarto "sol", após o cataclismo, os homens não são metamorfoseados, nem em peixes nem em perus, mas vão viver pelos montes, transformados em macacos. A quinta "idade" corresponde à atual e é marcada pelo sacrifício dos deuses para que aconteça o primeiro amanhecer.

Assim narra o mito:

"Como la neblina, como la nube y como una polvareda fue la creación, cuando surgieron del agua las montañas y los valles; y al instante crecieron las montañas".

³¹ Os astecas fazem parte - junto com os maias - do conjunto cultural denominado pelos antropólogos de mesoamericano.

³² "Sol" ou "idade" é chamado a cada ciclo constituído por um começo e um fim de mundo.

³³ Miguel LEÓN-PORTILLA, Los antiguos mexicanos através de sus crónicas y cantares, México, Colección Popular 88, 1961-1973, p. 15.

"Primero se formaron la tierra, las montañas y los valles; se dividieron las corrientes de agua, los arroyos se fueron corriendo libremente entre los cerros, y las aguas quedaron separadas cuando aparecieron las altas montañas."³⁴

O Popol Vuh descreve três tentativas de criação do mundo, embora suponha-se por fontes mexicanas que foram até quatro. A cada obra frustrada, os demiurgos destroem suas criaturas com inundações e catástrofes, para recomeçar outra "idade". Não se concebe a reformulação do mundo, sem o aniquilamento do "sol" anterior.

Em toda origem estão implícitos o fechamento do tempo circular, a destruição, a morte e o fim.

Antes do primeiro amanhecer, os mundos permaneciam na penumbra, iluminados pela claridade emanada dos deuses. Qaholom, o deus pai - aquele que engendra os filhos - faz parte do ato de criação, no momento em que os deuses se encontram na água, rodeados de uma luz difusa, ocultos embaixo de penas verdes e azuis de quetezal. A função dos demiurgos na origem do mundo é de revelar o desconhecido, o secreto, o que está obscuro.

O Universo inicia-se na água, é nela que os deuses dão origem a tudo quanto existe na Terra. Rivera Dorado³⁵ cita uma cerâmica em que as cenas transcorrem aparentemente abaixo da água, quando o mundo começa a brotar do vazio, do

³⁴ Popol Vuh, Ibidem, p. 87-88.

³⁵ Miguel Rivera Dorado, La religión maya, Madrid, Alianza Editorial, 1986, p. 82.

silêncio e da imobilidade e os deuses estão placidamente na água, rodeados de claridade.³⁶

"Y estando terminada la creación de todos los cuadrúpedos y las aves, les fue dicho a los cuadrúpedos y pájaros por el Creador y Formador y los Progenitores: Hablad, gritad, gorjead, llamad, hablad cada uno según vuestra especie, según la variedad de cada uno. Así les fue dicho a los venados, los pájaros, leones, tigres y serpientes."³⁷

Ao ato de criação do mundo sucede o das criaturas que devem necessariamente render culto a seus criadores. Tal condição deixa logo de lado os animais que não conseguem manifestar uma forma de linguagem, sendo determinado, seu destino de alimento dos futuros homens. Os demiurgos prosseguem com a difícil tarefa de criar o homem insistindo na condição de ser louvados.

"... ¿hagamos al que nos sustentará y alimentará! ¿Como haremos para ser invocados, para ser recordados sobre la tierra? Ya hemos probado con nuestras primeras obras, nuestras primeras criaturas; pero no se pudo lograr que fuésemos alabados y venerados por ellos. Probemos ahora a hacer unos seres obedientes, respetuosos, que nos sustenten y alimenten. Así dijeron."³⁸

A descrição do que ocorre em cada uma das criações ou restaurações do mundo assinala os materiais testados para criar o homem, assim como a maneira destes se comportarem, as

³⁶ Sendo que o surgimento do sol é posterior à criação dos homens, a claridade provém da luz própria aos deuses.

³⁷ *Ibidem* p. 89.

³⁸ *Popol Vuh*, *ibidem*, p. 90-91.

expectativas e reações dos deuses, face a suas criaturas. A qualidade do material de que dispõem - do barro, o menos nobre, ao milho, o mais nobre - é a variante que vai influenciar no resultado de suas experiências.

No primeiro sol ou idade, os demiurgos fazem a "carne" dos homens de barro, mas esta está "aguada", não tem força nem entendimento, por isso, aqueles logo desfazem sua obra. Tentando melhorar suas criaturas, formam outras, lavradas em madeira, mas estas não se lembram de "Coração do Céu"³⁹ e caem em desgraça. Ainda há uma terceira tentativa frustrada de criação dos seres humanos com a semente de Tzité⁴⁰, os quais também, não louvam o "Criador" e "Formador" e são destruídos, desta vez alagados por uma chuva preta. Na era dos homens de madeira, encontramos os primeiros seres vivos capazes de fazer e utilizar artefatos. Já o episódio dos Soberbos revela a associação dos homens para construir as moradas, convivendo com uma espécie de fauna primitiva em vias de desaparecimento (como por exemplo, Zipacná).

Finalmente o material escolhido para formar o homem é o milho, substância base de sua originalidade. O "meso-americano" é o primeiro povo a levar na sua composição a planta sagrada.

Y así encontraron la comida y ésta fue la que entró en la carne del hombre creado, del hombre formado; ésta fue su sangre, de

³⁹ "Coração do Céu" ou "Coração ou Espírito do mar" é uma divindade criadora.

⁴⁰ Tzité são os grãos vermelhos que os indígenas utilizavam para, junto com o milho, adivinhar o futuro.

ésta se hizo la sangre del hombre. Así entró el maíz (en la formación del hombre) por obra de los Progenitores."⁴¹

A descoberta do material, a partir do qual se forma o homem, é simultânea senão posterior, à descoberta da comida para alimentá-lo. São os animais os protagonistas e propulsores do acontecimento.

Estos son los nombres de los animales que trajeron la comida: Yac (el gato del monte), Utiú (el coyote), Quel (una cotorra llamada vulgarmente chocoyo) y Hoh (el cuervo). Estos cuatro animales les dieron la noticia de las mazorcas amarillas y las mazorcas blancas, les dijeron que fueran a Paxil y les enseñaron el camino de Paxil.⁴²

Os primeiros quatro homens criados, balám-Quitze, balám-Acab, Nahucutan e Iqui-balám eram "perfeitos": podiam contemplar todos os pontos da terra - mesmo as coisas ocultas pela distância.

Acabaron de conocerlo todo y examinaron los cuatro rincones y los cuatro puntos de la bóveda del cielo y de la faz de la tierra".⁴³

Para os maias, a vista parece ser o sentido, atributo de poder. O recurso máximo do "Sol" é a capacidade de, desde o alto do céu, poder dominar tudo com o olhar. Por isso, os criadores, não querendo que os homens fossem seus iguais

⁴¹ Popol Vuh, ibidem, p. 175.

⁴² Conforme Tedlock a leitura do Popol Vuh teria a faculdade de restabelecer o estado primordial dos homens quando a eficácia de seu olhar incluía aquilo oculto à primeira vista.

Popol Vuh, ibidem, p. 175.

⁴³ Ibidem, p. 178.

jogam uma ligeira neblina nos seus olhos e sua visão fica desde então reduzida.

"Entonces el Corazón del Cielo les echó un vaho sobre los ojos, los cuales se empañaron como cuando se sopla sobre la luna de un espejo. Sus ojos se velaron y sólo pudieron ver lo que estaba cerca, sólo esto era claro para ellos." ⁴⁴

Para os quatro Bacabs criaram as esposas: Cahá-Paluma, Chomihá, Izununihá e Caquixahá. Mas, nem o homem nem a mulher são o ponto culminante do processo criativo, simbolizado pelo aparecimento do sol.

"He AQUÍ, pues, la aurora, y la aparición del sol, la luna y las estrellas.

... En seguida desenvolvieron el incienso que habían traído desde el Oriente y que pensaban quemar, y entonces desataron los tres presentes que pensaban ofrecer.

... Lloraban de alegría cuando estaban bailando y quemaban su incienso, su precioso incienso." ⁴⁵

O acontecimento espetacular impressiona homens, sacerdotes e animais. Todos dirigem a vista em direção ao sol. No meio da festa e do reconhecimento, o pássaro Queletzú, o leão, o tigre e a águia assinalam com o canto, os urros e o movimento, o caráter único do sucesso. Bailes e queima de incensos marcam a chegada da primeira aurora.

⁴⁴ Ibidem, p. 178-179.

⁴⁵ Ibidem, p. 197-198.

OS GIGANTES

Os maias acreditavam que tinha, existido vários mundos. Os "sóis" passaram por um processo "em espiral", "evolutivo", em que apareceram formas cada vez melhores de seres humanos, plantas e alimentos (como o aperfeiçoamento que sofre o milho). No mito de criação do mundo mexicano, o relato do segundo sol - quando os deuses faziam suas tentativas de criar a humanidade - refere-se aos gigantes como seres débeis que, na hora de cair, "caíam para sempre".

A imagem do gigante, na qual o tamanho não corresponde à força espiritual nem física (já que caem em bloco e não possuem a capacidade de se levantar), transmite em princípio um significado depreciativo da figura hiperbólica. Os gigantes fazem parte dos seres anteriores aos humanos, à humanidade do "sol em movimento" e são extintos por uma catástrofe.

Apesar do termo gigante não ser explicitamente mencionado no Popol Vuh há referências aos Mestres Gigantes, um casal de deuses, a Zipacná - o gigante que leva as montanhas nas costas - e a Cabracán⁴⁶ - duplo gigante-terremoto. Também podemos supor que Vucub-Caquix -

⁴⁶ Zipacná significa o gigante que colocava nas suas costas as montanhas. Raynaud o compara com cipactli de México que é um crocodilo ou peixe-espada. Também Tedlock identifica a Zipacná com um crocodilo monstruoso, figura que aparece encarnando a imagem do portador cósmico em fontes mexicanas sobre cosmogonias. Cabracán quer dizer em quiché gigante duplo e terremoto.

sobrevivente da inundação, pai de Zipacná e Cabracán - possui um tamanho superior ao resto dos seres.

O episódio dos Soberbos está intercalado com o dos homens de madeira e faz parte do ciclo dos heróis-civilizadores, que ocorre na terra, num período anterior ao primeiro amanhecer, em que ainda não se conheciam formas de cura para às doenças.

Ainda não havia sol, apresenta o Popol Vuh, mas existia nesse tempo, um ser muito orgulhoso... Vucub-Caquix envaidecia-se do brilho de suas riquezas e do alcance de sua vista.

"Porque de plata son mis ojos, resplandecientes como piedras preciosas como esmeraldas, mis dientes brillan como piedras finas, semejantes a la faz del cielo. Mi nariz brilla de lejos como la luna, mi trono es de plata y la faz de la tierra se ilumina cuando salgo frente a mi trono... Así será porque me vista alcanza muy lejos." ⁴⁷

A luminosidade e a eficácia do olhar definem os atributos divinos. O sol é o grande olho. Kinich Ahau significa "Senhor do olho do sol". Vucub-Caquix toma um nome de deus solar - "Sete Guacamaya"⁴⁸ ou "Sete Penas de Fogo" - aspira ao título e ao trono do astro. Embora ainda não tenha amanhecido, vangloria-se de ser o sol, a lua e a claridade. Apenas isto, faria dele um impostor mas, a revelação de sua

⁴⁷ Popol Vuh, p. 98.

⁴⁸ A guacamaya ou o guacamayo é um pássaro tropical com penas vermelhas. Simboliza o aspecto "abrasador" do deus solar nos períodos de seca.

falsa superioridade manifesta-se de forma evidente, quando perde o prestígio junto com os atributos de riqueza.

Enviado pelos deuses, Hunahpú - que conhece os costumes alimentares de Vucub-Caquix - o espera na árvore de "nantes" para disparar-lhe um tiro de zarabatana. Assim, provoca-lhe uma doença mágica que o leva - na troca dos dentes de pérola pelos dentes de milho branco - à perda dos atributos pessoais⁴⁹. O ridículo e a morte são os castigos contra a soberbia que a "ética" dos maias julga justos.

"Sacáronle entonces los dientes a Vucub-Caquix; y en su lugar le pusieron solamente granos de maíz blanco, y estos granos de maíz le brillaban en la boca. Al instante decayeron sus facciones y ya no parecía Señor".⁵⁰

Zipacná e Cabracán filhos de Vucub-Caquix são orgulhosos como seu pai, motivo pelo qual os deuses também decidem enviar os heróis-civilizadores com a missão de destruí-los. O primogênito, Zipacná vangloria-se de ser o criador das montanhas. Conforme a lenda, a força do crocodilo mítico representa uma ameaça para os "cuatrocientos muchachos". Por isso planejam esmagá-lo na cova que ele mesmo, Zipacná, fizera. Os quatrocentos jovens já festejam por antecipação sua morte, quando Zipacná não só está a salvo senão que - aproveitando do seu estado de bebedeira - consegue matá-los a todos. Para vingar essas mortes, Hunahpú e Ixbalanqué enganam, com um falso caranguejo, a Zipacná que

⁴⁹ O destino dos atributos está diretamente ligado ao destino do portador.

⁵⁰ Popol Vuh, ibidem, p. 104.

permanece preso na base da montanha, transformando-se em roxa.

Os gigantes parecem ser sempre vítimas de enganos relacionados com a comida ou a bebida. O instinto devorador, acaba sendo mais forte que o de sobrevivência, como veremos acontecer a Cabracán.

Para vencer o último gigante (Terremoto) os gêmeos traçam um plano que começa provocando o próprio orgulho de Cabracán.

"Pero es verdad que tú puedes derribar todas las montañas, muchacho?"⁵¹

E levando-o em direção ao sol nascente preparam-lhe pássaros envenenados.

"Cabracán sentía grandes ganas de comérselos; se le hacía agua la boca, bostezaba y la saliva le corría a causa del olor excitante de los pájaros".⁵²

A mensagem ética do episódio corresponde à aspiração "maia", do homem moderado. O excesso de comida ou bebida é sempre punido. Zipacná e Cabracán sofrem as conseqüências de suas faltas assim como os "Quarenta jovens". Quando Tezcatlipoca decide expulsar Quetzalcoatl, o deus da criação, da cidade, prepara álcool para embebedá-lo, fazê-lo perder a

51 Popol Vuh, ibidem, p. 111.

52 Ibidem, p. 112.

lucidez e incitá-lo a deitar com sua irmã. Quetzalcoatl que representava o mais alto valor do universo indígena foge envergonhado em direção ao oriente.

O mito dos gigantes é ainda recriado na América Central e no Caribe (Guatemala, México e Cuba) recorrendo a interpretações modernas das personagens. O tema preferido é a passagem de Vucub-Caquix - que representa a soberba dos ricos e poderosos - pela satisfação que provoca a desforra. Entre os chortis, o mito se mantém vivo através de uma dança, "o baile dos gigantes", chamada por eles "a história", em que dramatizam os acontecimentos das três primeiras idades.⁵³

OS HERÓIS-CIVILIZADORES

No Popol Vuh, o relato do mito da criação apresenta os demiurgos interessados num comércio com os homens. Eles criam o homem para o seu benefício e o destroem se sua vontade não for satisfeita. Se estabelece uma relação de troca em que o sacrifício está explícito desde o começo.

"Hagamos al que nos sustentará y alimentará! Cómo haremos para ser recordados sobre la tierra?"⁵⁴

Os heróis-civilizadores - homens-deuses - cumprem um papel benfeitor em relação à humanidade. Sua função é

⁵³ Raphael GIRARD, Los chortis ante el problema maya, México, Editora Robredo, 1949.

⁵⁴ Popol Vuh, ibidem, p. 90.

civilizadora, relacionada com signos da cultura, artes, conquista do fogo, combate aos inimigos do homem - que representam as forças da natureza opostas à cultura. Eles têm vocação didática, ensinam aos homens a sobreviver num meio que pode ser hostil, através da posse do fogo, da agricultura e de estratégias de luta.

Na forma literária do mito maia, Hunahpú e Ixbalanqué - conforme a vocação de heróis míticos - combinam o domínio do fogo, da música e da zarabatana com o jogo de bola e lições exemplares de comportamento e astúcia.

Concebem o logro a serviço do "bem", contra os inimigos dos homens nas duas regiões cósmicas. Durante sua permanência na superfície da terra, Hunahpú e Ixbalanqué acabam com os soberbos. Valem-se, para isto, de tiros de zarabatana e de enganos relacionados à comida. Os gigantes, sempre com fome, suspeitos devoradores, terminam sendo as vítimas.

Hunahpú quer dizer caçador, referência óbvia à atividade preferida do sol e dos gêmeos míticos no Popol Vuh. Podemos supor que a atividade com os projéteis era uma metáfora do brilho do sol, dos raios de luz⁵⁵. Caçadores de pássaros, a zarabatana é o elemento que sempre acompanha os heróis. É ela a arma que lhes assegura a sobrevivência nas duas regiões do cosmos. Com poderes mágicos, esta arma

⁵⁵ Miguel Rivera Dorado, "Una interpretación del mito de Hunahpú e Ixbalanqué". In Memorias del Primer Coloquio Internacional de Mayistas, p. 1118.

transforma-se mudando seus limites em proveito dos heróis. A entrada no Infra-mundo, frequente em iconografias, na imagem de um rio encantado, que precisa ser atravessada numa canoa ou em cima do lombo de um cachorro, se perfaz no Popol Vuh na zarabatana alongada, fazendo de ponte.

"Pasaron también por un río podre y por un río de sangre, donde debíam ser destruidos según pensaban los de Xibalbá; pero no los tocaron con sus pies, sino que los atravesaron sobre sus cerbatanas".⁵⁶

Também a zarabatana serve de refúgio na gruta dos morcegos.

"Pusiéronlos entonces en la Casa de los Murciélagos. No había más que murciélagos dentro de esta casa, la casa de Camazotz, un gran animal, cuyos instrumentos de matar eran como una punta seca, y al instante perecían los que llegaban a su presencia.

Estaban, pues allí dentro, pero durmieron dentro de sus cerbatanas. Y no fueron mordidos por los que estaban en la casa."⁵⁷

O Popol Vuh encenando Hunahpú, atirador de zarabatana, designa sua condição de deus solar. O herói-civilizador estabelece os laços que unem deus ao gênero humano, e ele mesmo se faz homem para mostrar ao homem como pode chegar a ser um deus.⁵⁸

56 Popol Vuh, ibidem, p. 148.

57 Popol Vuh, ibidem, p. 158.

58 Raphael GIRARD, Le Popol Vuh, histoire culturelle des Mayas-Quichés, p. 257.

O domínio do fogo revela-se desde que os gêmeos conseguem sair da casa do fogo - a última prova dos infernos - "donde sólo había fuego" sem se queimar até que, disfarçados de mendigos, dançam o Ixtzul e representam como "Queimadores de Casas". O Ixtzul é uma dança relacionada com a conquista do fogo em que os dançarinos colocam umas máscaras pequenas e enfeitam-se com penas de guacamaya - símbolo do sol e do fogo.⁵⁹

Sahagún faz referência a magos-ilusionistas que conseguiam botar fogo nas casas sem queimá-las. Esta fama leva os heróis a fazer uma demonstração diante dos Senhores de Xibalbá. Assim, os distintos conhecedores dos segredos do fogo se aproveitam da curiosidade dos chefes para sacrificá-los.

Conforme a citação de Sahagún (apud Raynaud): "Os Huastecas faziam malabarismos, eles jogavam em público; incendiavam uma casa: ... despedaçavam-se; ... Trouxeram com eles as danças..... Aquele denominado Queimador de Casas manifesta-se mergulhando a casa nas chamas como se realmente ela se queimasse;..... executa esse jogo mágico; nas Casas Oficiais executa seus giros; também recebe presentes, ou dão-lhe milho quando executa seus giros. Aquele que é chamado de "Aquele que se despedaça" também faz seus giros nos pátios dos chefes; desde o instante em que se desmembrou recoloca em seus próprios lugares suas mãos, seus pés; tantas

⁵⁹ René Acuña, Farsas y representaciones escénicas de los mayas antiguos. México, UNAM, Publicaciones del Centro de Estudios Mayas, 1978 p. 29.

articulações, quantas separa; depois de se ter despedaçado sobre-se com um manto versicolor para se levantar de novo, desenvolver-se, crescer como se não estivesse morto;;"⁶⁰

O Popol Vuh é de acordo com Linda Schele⁶¹ um guia de viagem ao outro mundo no qual se sugerem as estratégias e astúcias para vencer aos deuses da Morte. Os heróis se sacrificam na fogueira, logo aparecem convertidos em homens-peixe e se disfarçam em mendigos para vencer os Senhores de Xibalbá. A apoteose é o momento mais esperado pelos homens, significa o primeiro amanhecer da estrela da manhã, o amanhecer da vida.

⁶⁰ Raynaud, Georges, Le Popol Vuh, Les dieux, les héros et les hommes de l'Ancien Guatémala. notas p. 69 cita Sahagun "Les Huasteca exécutaient des jongleries; ils jonglaient en public; ils incendiaient une maison; ..ils se dépeçaient; ... Ils apportèrent avec eux les danses ... Celui appelé Brûleur de Maisons se manifeste en plongeant la maison dans les flammes comme si réellement la maison brûlait; ... il exécute ce jeu magique; dans les Maisons Officielles il exécute ses tours; aussi il reçoit des présents ou on lui donne du maïs, quand il exécute ses tours. Celui appelé "Celui que se dépèce" fait aussi ses tours dans les cours des chefs; dès qu'il s'est découpé il remet à leurs propres places ses mains, ses pieds autant il a d'articulations autant il en détache; après s'être dépecé il se couvre d'un manteau versicolore afin de se dresser de nouveau, de croître, de grandir comme s'il n'était point mort; ..."

⁶¹ Linda Schele The blood of Kings, dynasty and ritual in maya art New York, ed. Kimbell art museum, Fort worth, 1986.

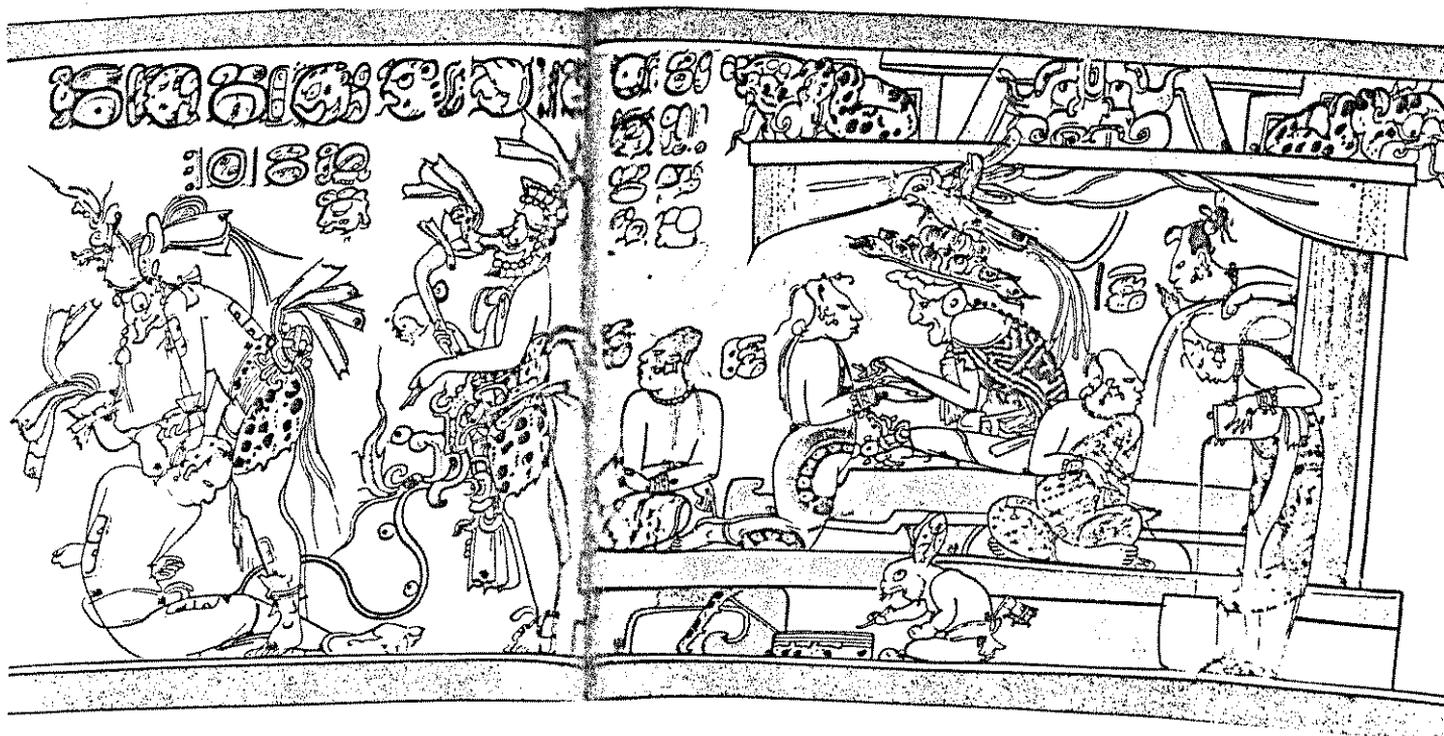
PARTE II

IMAGENS DE RITOS DE PASSAGEM NO POPOL VUH

Os heróis-civilizadores empreendem uma viagem ao Infra-mundo para, sós, enfrentarem as forças da morte. A viagem iniciática representa as circunstâncias que porão a prova o valor singular dos gêmeos míticos e irão estabelecer uma nova situação espiritual. O périplo sugere a imagem do herói que atravessa o desconhecido, supera provas de cariz impossível para reafirmar sua singularidade.

A viagem, pressupõe uma fase de isolamento que pode se identificar aos ritos de passagem. Através dela instaura-se um corte no tempo e no espaço, destinado a pôr em relevo a diferença entre o estado anterior e posterior à viagem. A transfiguração mítica, motivo que encerra a cosmogonia é precedida de perigos, marcada ritualmente pelas provas a ultrapassar. A descida ao mundo subterrâneo tem caráter exemplar: consiste na passagem do estado de morte ao estado de vida novamente. No mito maia de criação do sol e da lua, a morte dos heróis é necessária à transfiguração. O Infra-mundo apresenta-se como o cenário adequado à ação. Linda Schele crê que os de Palenque chamavam ao território do centro cerimonial, "o lugar da morte do sol e da lua", por ser o mais próximo à entrada do mundo subterrâneo.⁶²

⁶² Citada por Miguel Rivera DORADO, "Una interpretación del mito de Hunahpú e Ixbalanqué", p. 1120, In Memorias del Primer Coloquio Internacional de Mayistas.



DRAWING REPRODUCED BY PERMISSION OF MICHAEL D. COE AND THE GROHLER CLUB

O JOGO DE BOLA

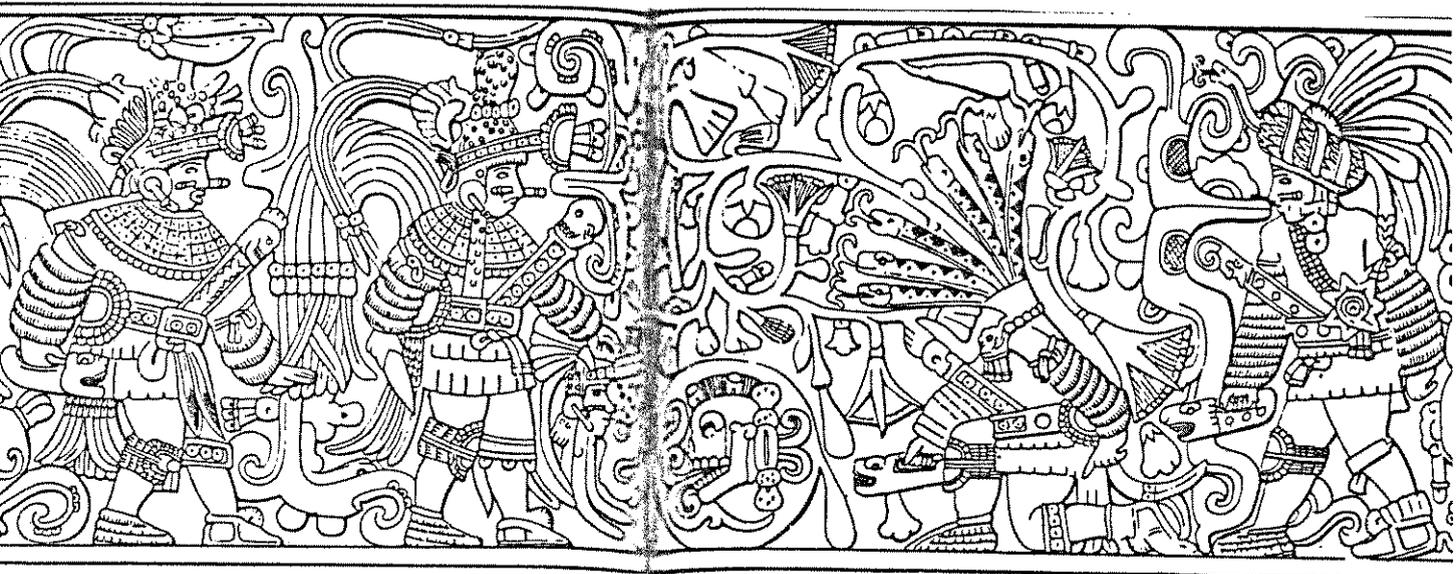
Nas ruínas dos centros urbanos que compreendem diferentes períodos e culturas, desde Veracruz, Tikal, Copan, Yaxchilam, Chichem-Itzá até Tenochtitlan entre muitos outros, sempre aparecem restos arqueológicos de campos de jogo. O jogo de bola é uma atividade crucial do mundo meso-americano, um dos códigos que fundam a cidade.

No começo, o jogo faz parte da liturgia e da festa religiosa para depois se transformar numa atividade principalmente lúdica. Não há documentação sobre a técnica do jogo no período clássico; a maioria das descrições provêm de testemunhas européias e dos indígenas do século XVI⁶³.

O jogo de bola consiste na tentativa dos componentes das duas equipes de acertar a bola num aro sem tocá-la com as mãos, a partir da cabeça, das ancas e dos ombros. A bola não pode ricochetear no chão. Também fazem-se pontos pela posição ganha no campo ou tocando o aro, sem necessariamente atingir o alvo. No começo, a equipe perdedora era sacrificada para depois sê-lo apenas o capitão. A equipe ganhadora tinha o direito de tomar os objetos de valor da platéia, motivo que o levava a partir às pressas do campo.

O interesse do jogo reside nas apostas, no prazer da atividade lúdica e no clima de risco que envolve a jogada. O

⁶³ O jogo intriga a Cortés, que leva uma equipe de demonstração à Europa.



peso da bola contribui para a violência dos chutes forçando a utilização de proteções grossas que, ao mesmo tempo, ajudam a determinar a direção da bola. O jogo é perigoso e requer muita habilidade por parte do jogador, quem, além de possuir a destreza física, é um iniciado nos "mistérios" da vida e da morte.

Hunahpú e Ixbalanqué descem ao Inferno para jogar bola com os deuses da morte. O jogo é um simulacro de combate e, como as artes e o fogo, domínio dos heróis-civilizadores. Pode se referir à luta da luz e da obscuridade. Quando são os Senhores de Xibalbá os vencedores - como no desafio a Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú - supõe-se a vitória das forças das trevas e a morte dos vencidos. Já o jogo com Hunahpú e Ixbalanqué representa o triunfo das forças luminosas.

Na antiga simbologia quiché, o pátio de jogo de bola era o caminho ao Infra-mundo, a representação dos níveis cósmicos, entre os quais se sucediam as lutas - a luz contra as trevas, o dia contra a noite, o céu contra o interior da terra, o homem contra a mulher...

O jogo de bola é uma metáfora cósmica da pugna dos corpos celestes. No drama cósmico, o capitão da equipe determina a trajetória dos astros para que "os céus voltem a girar" e o mundo se renove. Função simbólica, análoga à do rei, que também define o movimento do sol e de Vênus, e faz para assegurar o próximo amanhecer.

Quando o sol ainda não brilhava na abóbada celeste, os Senhores de Xibalbá também dispunham de um campo de jogo de bola no "avesso" do cosmos⁶⁴. Na ocasião do desafio - anterior ao de Hunahpú e Ixbalanqué - os de Xibalbá desejavam não somente vencer os jogadores como também apoderar-se de seus instrumentos. Mas, Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú sabendo que seriam vencidos e não retornariam da viagem ao Infra-mundo penduram o anel, as luvas e a bola no teto da casa materna. Estes serão os bens que herdarão seus filhos Hunahpú e Ixbalanqué e com os quais poderão vingá-los. Os Senhores de Xibalbá manifestam um vivo interesse pelos acessórios:

"Sacrifiquémoslos mañana, que mueran pronto, para que sus instrumentos de juego nos sirvam a nosotros para jugar, dijeron entre sí los Senhores de Xibalbá".⁶⁵

Na tradução de Georges Raynaud a bola tem uma importância simbólica particular:

"Que tragam seus acessórios de jogo" disseram os chefes. "Muito bem. Esperem-nos. Em seguida pedimos licença a nossa mãe", disseram. Foram depois à casa e disseram a sua mãe, uma vez que o seu pai já estava morto: "Nossa mãe, nós partimos. Os mensageiros dos chefes vêm nos pegar. "Que venham", disseram, dizem estes enviados a nós". "Mas nossa bola ficará como testemunha", acrescentaram, depois foram amarrá-la dentro de um buraco no teto da casa. Depois: "Nós a buscaremos".⁶⁶

⁶⁴ O castigo máximo, dado aos vencidos, será a proibição de jogar.

⁶⁵ *Popol Vuh*, *ibidem*, p. 122.

⁶⁶ "Qu'ils apportent leurs accessoires de jeu", dirent les chefs". "Très bien. Attendez-nous. Nous prenons de suite congé de notre mère", dirent-ils. Ils allèrent ensuite à la maison et dirent à leur mère, leur père étant déjà mort: "O notre mère, nous partons. Les messagers des chefs sont venus nous prendre. "Qu'ils viennent", ont-ils dit, "disent ceux envoyés vers nous". "Mais notre pelote restera comme témoin", ajoutèrent-ils, puis ils allèrent l'attacher dans un trou au sommet de la demeure. Ensuite: "Nous la reprendrons".

Há uma relação entre o jogo, a bola, a vida e a morte. Feita em látex maciço, a bola codifica a elasticidade, o rebote, o movimento do "ullim" que pode ser assimilado ao movimento do coração humano. Na iconografia, é representada colocando em destaque seu tamanho, correspondente ao de uma caveira ou de um coelho enroscado. Tais formas evocam acontecimentos míticos. Quando os Senhores substituem a bola por uma caveira contendo uma faca sacrificial ou quando a pretendem trocar pela própria cabeça de Hunahpú, o coelho - cúmplice de Ixbalanqué - enrosca-se como uma bola para impedi-lo.

Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú são vencidos antes de jogar bola com os deuses da morte. Enterrados no mundo subterrâneo, a cabeça de Hun-Hunahpú é separada do corpo e colocada numa árvore.

"A juicio de aquéllos, la naturaleza de este árbol era maravillosa, por lo que habia sucedido en un instante cuando pusieron entre sus ramas la cabeza de Hun-Hunahpú. Y los Señores de Xibalbá ordenaron: - Que nadie venga a coger de esta fruta! Que nadie venga a ponerse debajo de este árbol!, dijeron, y así dispusieron impedirlo todos los de Xibalbá".⁶⁷

No vaso número 10, do catálogo da coleção Pearlman (Coe, 1982) notamos, na cena, personagens enfrentados num jogo de bola e uma imagem cefalóide da árvore da vida. Esta cerâmica clássica representa provavelmente a seqüência da derrota e do sacrifício de Hun-Hunahpú, em que a cabeça ficou

⁶⁷ Popol Vuh, ibidem, p. 57.

suspensa na árvore dos frutos maravilhosos; também pode-se interpretá-la como o transitório fracasso dos gêmeos quando o morcego decapita Hunahpú.⁶⁸

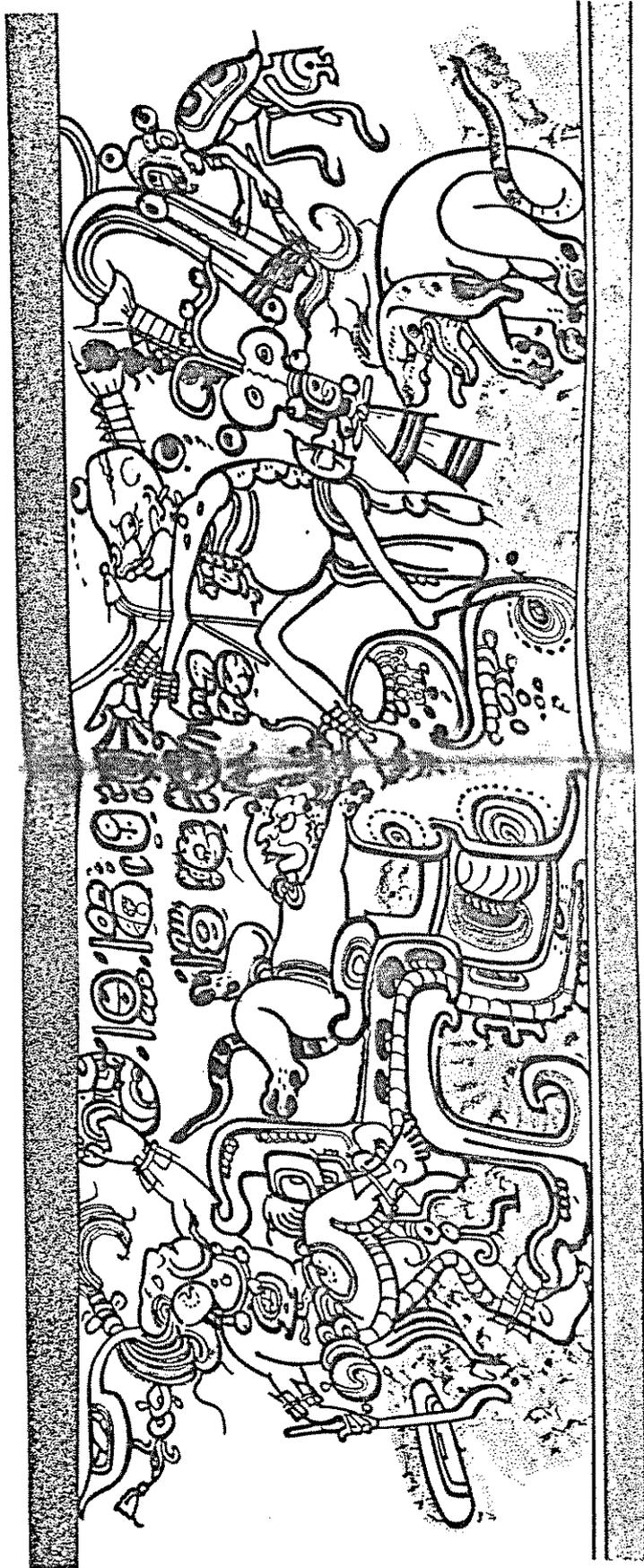
A iconografia maia apresenta imagens de reis vestidos como capitães d equipe que confirmam as referências históricas de disputas entre chefes no campo de jogo. Em outras cenas de relevos, em que prevalece o aspecto ritual, os reis representam a Hunahpú e Ixbalanqué encenando os acontecimentos míticos.

O monarca intervém através de rituais que colocam em jogo sua pessoa. O sangue humano é a base do seu poder político e da explicação cosmogônica. A existência do cosmos decorre do sacrifício dos deuses para criar o sol; os homens pagam essa dívida derramando seu sangue e oferecendo-o ao cosmos. A ambiguidade do jogo reside no aspecto macabro que destaca a morte e o sacrifício e no aspecto lúdico que envolve o mistério e o risco.

O DESMEMBRAMENTO

Desde que os heróis descem ao mundo subterrâneo, na primeira partida do jogo de bola, os Senhores de Xibalbá já têm a faca de obsidiana na mão. O campo semântico do desmembramento sob a imagem da faca sacrificial - que separa o

⁶⁸ Cf. Miguel Rivera DORADO, op. cit., p. 1123.



coração e a cabeça do resto do corpo - aparece em vários episódios.

"Entonces los de Xibalbá arrojaron la pelota, la lanzaron directamente al anillo de Hunahpú. Enseguida, mientras los de Xibalbá echaban mano del cuchillo de pedernal, la pelota rebotó y se fué saltando por todo el suelo del juego de pelota".⁶⁹

O Infra-mundo maia se caracteriza pelo frio excessivo, o vento glacial que atormenta cortando a pele como uma faca. No vaso da cerâmica clássica intitulado por Baudez ⁷⁰, "Cena Infernal" (Peten, Coleção privada), o deus da morte aparece "erizado" de facas. Na casa das navalhas, Chayin-ha, somente há facas cortantes e afiadas, "caladas" ou rechiando umas contra as outras.

"Y en seguida entraron los muchachos en la Casa de las Navajas, el segundo lugar de tormento de Xibalbá. Y lo que deseaban los Senhores de Xibalbá era que fuesen despedazados por las navajas, y fueran muertos rápidamente; así lo deseaban sus corazones".⁷¹

No capítulo inteiro, aparecem jogos de palavras com o termo quiché, cha, que significa falar, dizer, lança, navalha, vidro, etc. Assim a fala, o dizer, o vento se transformam em elementos cortantes como a obsidiana. Chai-zanic - as formigas cortadoras que ajudam os heróis no Infra-mundo - significa, literalmente, em quiché, formigas-navalhas.

⁶⁹ Popol Vuh, ibidem, p. 153

⁷⁰ Claude BAUDEZ e Pierre BECQUELIN, Les Mayas, p. 198.

⁷¹ Popol Vuh, ibidem, p. 154.

Zotzi-ha, a casa de Camatotz está cheia de "morcegos da morte", o deus-vampiro dos códices maias, que aparece com a faca dos sacrifícios numa mão e a vítima na outra. Seus instrumentos para matar são como pontas cortantes.

"Y como tenía muchas ganas de ver afuera de la boca de la cerbatana, y quería ver si había amanecido, al instante le cortó la cabeza Camazotz y el cuerpo de Hunahpú quedó decapitado".⁷²

O fracasso é momentâneo, já que Ixbalanqué consegue recuperar a cabeça de Hunahpú e resuscitá-lo. Assim, os gêmeos superam todas as provas que fazem referência ao sacrifício pelo desmembramento. E, eles mesmos oferecem o despedaçamento como espetáculo para fascinar os Senhores de Xibalbá.

"Luego despedazaban a sí mismos; se mataban el uno al otro; tendíase como muerto el primero a quien habían matado, y al instante lo resucitaba el otro. Los de Xibalbá miraban con asombro todo lo que hacían, y ellos lo ejecutaban como el principio de su triunfo sobre los de Xibalbá".⁷³

Num vaso de estilo códice, que reproduz Michael D. Coe (1973, 98-99, New York, The Metropolitan Museum of Art, Museum of Primitive Art), duas figuras portam o signo akbal (obscuridade). Uma delas é um deus (G1 da tríade de Palenque, talvez Hunahpú) que parece disposto a descarregar seu machado sobre a imagem do Jaguar do Infra-mundo (o sol da noite ou

⁷² Ibidem, p. 158-159.

⁷³ Ibidem, p. 165.

seja Ixbalanqué); a outra é um inseto que segura uma espécie de cigarro. Conforme Coe, a cena sugere o episódio da Casa Obscura e a ajuda prestada aos gêmeos pelos vagalumes. Ao mesmo tempo, a cena lembra o espetáculo do despedaçamento mútuo para enganar aos adversários.⁷⁴

A ASTÚCIA E O NOME

A estratégia dos Senhores de Xibalbá para vencer os inimigos é a simulação. Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú não conseguem distinguir um boneco de um homem, menos ainda vão saber identificar os nomes dos Senhores - reconhecimento fundamental, para definir a vitória ou a derrota. O erro provoca a satisfação dos de Xibalbá que começam a rir às gargalhadas. O riso estabelece uma atitude distante revelando a situação de inferioridade provocada pelo ridículo. Também a avó, quando não consegue parar de rir, diante das figuras de seus netos transformados em macacos acaba tornando o estado animal definitivo.

"Ahora bien, los primeros que estaban allí sentados eran solamente muñecos, hechos de palo, arreglados por los de Xibalbá.

A éstos los saludaron primero:

- Cómo estáis, Hun-Camé?, le dijeron al muñeco.

⁷⁴ Miguel Rivera DORADO, op. cit., p. 1125.

- Cómo estáis, Vucub- Camé?, le dijeron al hombre de palo. Pero éstos no les respondieron".⁷⁵

Hunahpú e Ixbalanqué asseguram suas vitórias reconhecendo os inimigos pelo seus nomes. A importância dada ao conhecimento da denominação das pessoas, coisas, lugares, etc. assenta-se na idéia de, por esse meio, exercer um poder mágico. Os gêmeos conseguem, a partir de um estratagema muito astucioso, desmascarar os bonecos fingidos e cumprimentam cada participante na reunião de "acolhida". Hunahpú transforma um "pelo da perna" em mosquito para que pique a cada um dos Senhores do Infra-mundo e eles mesmos, tomados de surpresa, revelem o nome de seu companheiro.

Num vaso procedente de Maxcanú (Yucatan), de estilo clássico tardio, que Michael D. Coe descreve sob o número 64, em seu catálogo da Exposição do Club Grolier (Coe, 1973, 124), aparece um deus-mosquito picando o deus N. Sendo esta divindade seguramente um dos grandes governantes do Infra-mundo, a cena deve aludir ao episódio "do pelo da perna".⁷⁶

Descobrir a identidade do inimigo complementa-se com a intenção de esconder a própria. Os heróis não se apresentam como os filhos de Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú.

" - Quien sabe de donde venimos! Nosotros lo ignoramos, dijeron unicamente, y no hablaron más".⁷⁷

⁷⁵ Popol Vuh, ibidem, p. 121.

⁷⁶ Miguel Rivera DORADO, op, cit., p. 1124.

⁷⁷ Popol Vuh, ibidem p. 151.

Ocultar o nome está relacionado a um dos princípios de magia mais antigos, que se baseia no conhecimento exato do nome (sagrado) de um indivíduo, um povo, uma cidade, um deus para colocar o nomeado numa situação de inferioridade⁷⁸. Conseqüência direta do poder criador e destrutor atribuído à palavra.⁷⁹

Os gêmeos sofisticam a tática de simulação do inimigo disfarçando sua origem com enganos, fazendo-se passar por inofensivos para, além de evitar as influências da magia simpática, obter o efeito de surpresa. Assim, se humilham e se inclinam diante do convencimento dos de Xibalbá; e sob a máscara da modéstia, do respeito e do medo escondem a intenção hostil. A duplicidade permite a contradição entre a aparência exterior e os gestos por um lado e o caráter e a intenção interior por outro.⁸⁰

O INFRA-MUNDO MAIA

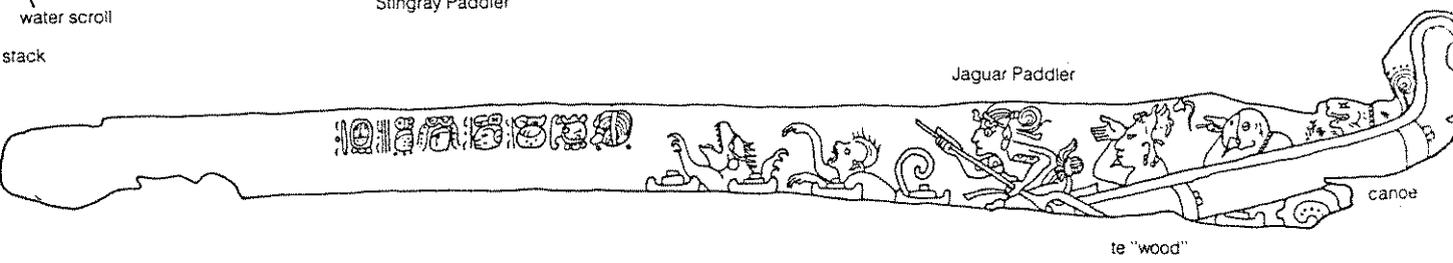
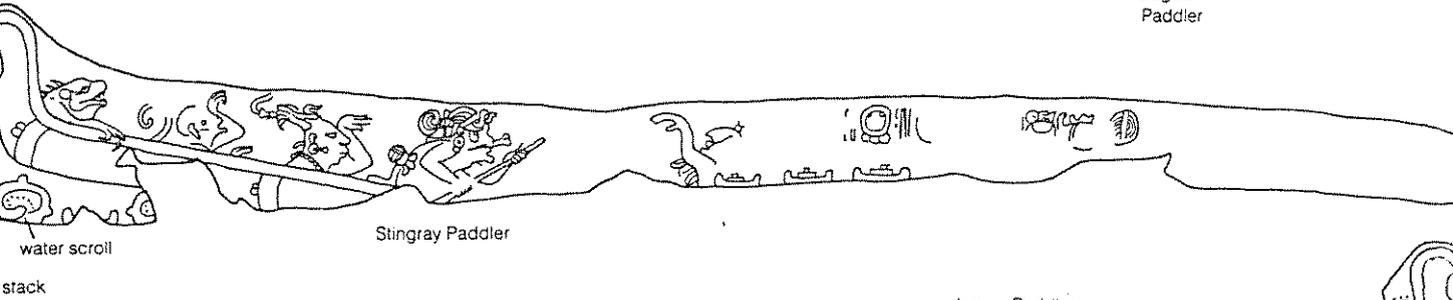
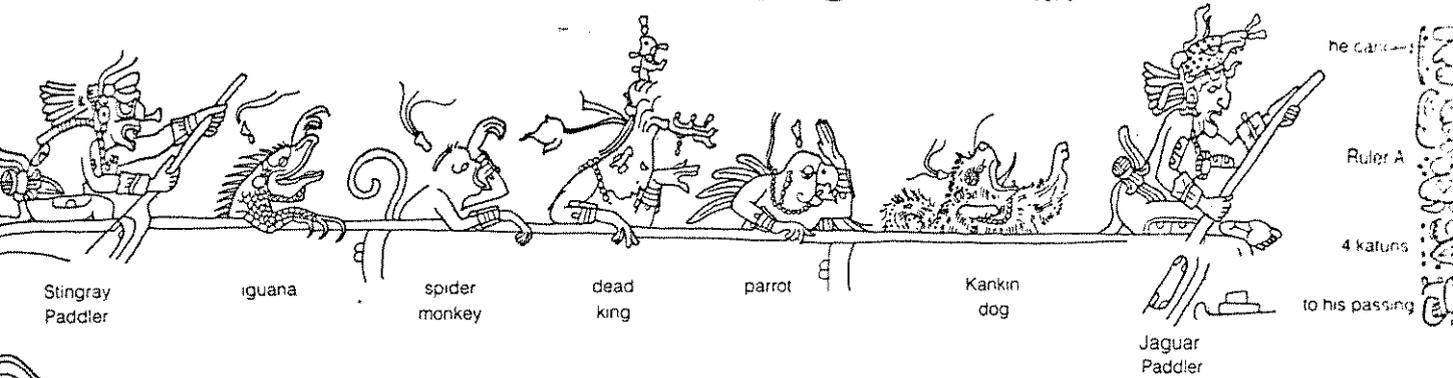
O mundo subterrâneo concebe-se como a parte inferior da terra. Representa o lado noturno, a obscuridade associada à noite e às trevas, como também ao tempo originário em que não havia luz. Simboliza seja o "caos" pré-cósmico seja a morte, o renascimento e a iniciação. Em muitas civilizações

78 Laura Sotelo SANTOS, "El inframundo maya: una descripción a través de las fuentes escritas". in Memorias del Primer Coloquio Internacional de Mayistas, p. 1138.

79 Georges RAYNAUD, op. cit., p. 16

80 Elias CANETTI, Massa e Poder. Brasília, Melhoramentos, 1986, p. 414.

Stingray Paddler Jaguar Paddler



arcaicas, o Inferno é principalmente um mundo ao qual se chega depois de uma longa viagem semeada de provas e armadilhas.

Entre os maias do século XVI, encontramos diversas tradições que falam da existência de um lugar no além, chamado Xibalbá com o qual é possível uma comunicação. Xibalbá é o nome do nível inferior do cosmos. O nível superior corresponde ao céu e o médio a superfície da terra onde habitam os homens. Há uma lenda que conta de uns seres perversos, habitantes subterrâneos, que em tempos míticos dominaram os quichés até que foram liberados por Ixbalanqué.

O Inferno maia é quente e não frio como o cristão. Sua passagem - ao não existir o paraíso - é a passagem obrigatória de todos os mortos. O acesso é marcado por uma descida através de escadas inclinadas, por acidentes geográficos, rios perigosos com águas contaminadas e outros preâmbulos. Uma encruzilhada com a possibilidade de escolha de quatro caminhos, correspondentes às quatro cores dos pontos cardeais ⁸¹, vai definir o destino do "convidado". Uma comitiva composta pelos chefes de Xibalbá recebe o "recém-chegado" com armadilhas de todo tipo: o engano dos bonecos, o convite a se sentar na cadeira quente ⁸².

⁸¹ Os pontos cardeais correspondem ao pôr-do-sol representado pela cor preta, o amanhecer a branca, o norte o vermelho e o sul o amarelo.

⁸² A Metamorfose de Ovidio refere-se também a uma cadeira-armadilha na entrada do Inferno.

Os tormentos configuram-se conforme a ordem estabelecida pelos Senhores de Xibalbá. O desafio consiste em sobreviver a uma prova para passar ao castigo seguinte. No primeiro, a Casa obscura, Quequma-ha, há somente trevas. Os chefes de Xibalbá davam, para iluminar um pino resinoso - ocote ou ocotl em língua mexicana - e um cigarro, acesos, para que os devolvessem ao outro dia sem serem consumidos. Na casa do Frio, Xuxulim-ha, um vento insuportável soprava no seu interior. Na casa dos Tigres, Balami-ha não havia senão tigres grunhindo e se burlando. Zotzi-ha se denominava a casa dos Morcegos; dentro desta casa os animais gritavam e davam voltas. Na casa das Navalhas, Chayim-ha havia navalhas afiadas. E finalmente na casa do Fogo ardiavam brasas e lenha.

Na iconografia, são cordas comunicativas entre o céu e a terra que, ao somar nós sugerem redes ou teias de aranha como parte do esquema cósmico, os nós - conforme sua significação simbólica de doença e morte - fazem referência ao Infra-mundo. Já que aparecem com frequência no penteado do Senhor de Xibalbá e em certas representações das deusas da Terra.

"o reino do inferno concebeu-se como cheio de nós e cordas torcidas como o reverso de um tecido ou um bordado mal feito, em contra posição com o mundo superior que se pensou como um tear estendido ordenadamente".⁸³

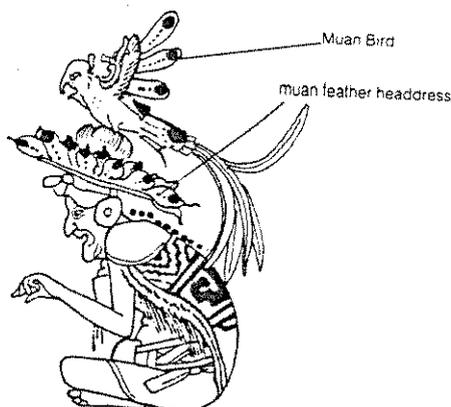
⁸³ Kleim, "El tejido del cosmos: residuos de un mito perdido" in Historia de la religión en Mesoamérica y áreas afines II Coloquio, 1990, p. 279.

A conotação de "tecido mal feito" ou "avesso" do mundo é relativa se considerarmos que, neste cenário, vai ocorrer o momento culminante da criação do mundo: os heróis se jogam no fogo para se converter nos astros do céu.

A viagem a Xibalbá tem o sentido de morrer para renascer. A metade superior do mundo é a inversão da metade inferior, a primeira é para viver e a segunda para morrer; quando o sol se encontra na abóbada celeste há vida, mas quando está no Infra-mundo, os homens dormem, que é como se estivessem mortos.

A morte iniciática dos xamãs sugere a transposição do rito de passagem divino ao humano. O corpo precisa ser simbolicamente despedaçado ou queimado para a "alma" poder penetrar nas regiões sagradas.

Os gêmeos míticos, como Quetzalcoatl na versão nahua, da criação de Vênus, jogam-se na fogueira, para se projetar no céu, transmutados em Sol e Lua.



PARTE III

INTERESSE ÉTICO E FORMAL NO MITO DO PRIMEIRO AMANHECER

O homem maia antigo, quase desprovido de animais de criação ⁸⁴ mantém com o animal selvagem o vínculo íntimo do caçador. Na luta pela sobrevivência, a palavra OTZILEM - "estou pobre e aflito" - pronunciada quando o caçador precisa matar o animal, é um indício da relação do homem com a natureza. Como uma oração, OTZILEM transmite uma mensagem: deve haver uma necessidade para "desfigurar a face do deus da terra". As idéias educativas inculcam-se por meio de contos e aparecem incorporadas às orações ⁸⁵.

O Popol Vuh transmite o saber fundamental instituído pelo conhecimento das origens: o princípio do mundo, a criação do homem, a ascendência das tribos... Para o homem maia antigo é o conhecimento teórico da origem do fogo, o que conduz, na prática, ao domínio do elemento - como o demonstram os heróis-civilizadores no episódio dos "Queimadores de Casas". É também o conhecimento do passado que revela os acontecimentos futuros. Neste contexto de significado de saber, o livro dirige-se aos iniciados. Ainda, comportando diferentes níveis de "leitura" dados pelo grau de força moral do "leitor-adevinho" e pela multiplicidade de interpretações possíveis do futuro .

Para Miguel Rivera Dorado, o mito dos heróis-civilizadores é um veículo de comunicação social com manifesta vontade didática. Institui através do comportamento exemplar dos gêmeos, um modelo que se projeta na estrutura

⁸⁴ Na Meso-américa, possuíam apenas como animais domésticos o cachorro e o pavão.

⁸⁵ Eric THOMPSON, Grandeza y decadencia de los mayas.

real do mundo, transmitindo instruções de como "derrotar" a morte e renascer. Hunahpú proclama os princípios de justiça, exalta a dignidade do homem e estabelece as regras fundamentais da vida em sociedade. Acrescenta, ainda que o mito de Hunahpú e Ixbalanqué é um relato portador de mensagens codificadas, as quais propiciadas pela forma poética, podem ser guardadas na memória. Haveria portanto uma aptidão para a difusão oral e um estilo adequado de expressão a uma cadência rítmica que revelaria sua qualidade de "leitura corrente", semelhante aos textos cantados e à literatura de cordel ⁸⁶.

Seria preciso esclarecer no contexto do Popol Vuh o significado de "leitura corrente". Sabemos, por um lado que o livro se manteve secreto durante mais de um século e meio. Isto revela, além da desconfiança dos maias justificada pelos espanhóis, seu caráter sagrado e uma seleção discriminada do leitor e ouvinte. Por outro lado, o Popol Vuh é um apanhado, uma recompilação de mitos, apoiado em fontes orais e códices. A divulgação do códice é restrita aos sacerdotes e senhores, enquanto os relatos orais permitem uma circulação mais ampla. Dorado se refere especificamente ao mito dos heróis-civilizadores, de maneira que a difusão corresponde ao papel de educadores atribuído aos semi-deuses.

⁸⁶ Sem querer entrar num território tão discutido, podemos supor que as técnicas orais subentendem (como no mundo andino) uma escritura e que a memória do homem as torna frágeis. Assim, se o homem inventa a linguagem pela necessidade de comunicar, de nomear as imagens que o separam do mundo para se integrar nele, o discurso mítico veicula essa explicação. Ainda, o mito precisa de um suporte - e de signos que codifiquem eficazmente - para garantir a transmissão da mensagem além da morte individual. Deveríamos assinalar uma diferença entre as técnicas orais e a literatura.

O Popol Vuh transmite, através de seu leque de mitos, o saber das origens e do passado para, os sábios-adivinhos, "acomodarem" os sucessos presentes e "fabricarem" os acontecimentos futuros. Ao mesmo tempo transmite um código de ética em que se precisam os matizes de comportamentos mais sutis e se valorizam faculdades mentais, como a astúcia.

A falta humana mais desqualificada é a soberba. Representada em três figuras hiperbólicas, é exemplarmente punida com a morte dos transgressores, que sucumbem, vítimas de seus próprios excessos. Embora o caráter determinante da execução, o episódio dos gigantes não possui um tom moralizador, cada um sofre as conseqüências de seus próprios atos. Também Humbatz e Hunchouén, que tinham se tornado soberbos e maltratavam seus irmãos, são transformados em macacos pelos gêmeos com a chance de que a avó reverta a situação. A astúcia dos heróis é dividir a responsabilidade do castigo com a avó que, simplesmente, não consegue, por três vezes consecutivas, controlar o riso ao ver as macacadas dos netos, condição exigida para que voltassem à "normalidade".

Na composição do mundo não há a idéia de um estado primeiro "sem mal", a perfeição dos homens é reduzida pelos deuses que discordam da paridade de visão entre criaturas e criadores. Inerentes a origem do mundo, o mal, as doenças e a morte, são representados por seres perversos denominados Senhores de Xibalbá que, sem chegar a serem deuses, possuem

faculdades sobrenaturais. É preciso a ação civilizadora dos heróis para, a posteriori, vencer suas forças e reduzir seus poderes.

Os animais são os melhores aliados dos gêmeos míticos na ação civilizadora. Cumprem as tarefas que os heróis não podem realizar. O mosquito, Xan, consegue descobrir os nomes dos Senhores de Xibalbá, picando a um e a outro, para que gritem a linhagem do companheiro. As formigas cortam as flores vigiadas pelos servidores do Infra-mundo. O coelho se enrosca como uma bola para distrair os inimigos. Enfim, os animais colaboram, ao lado dos heróis, na luta contra as "forças do mal" e pelo bem da humanidade, para que aconteça o primeiro amanhecer.

A VIAGEM

No mito de criação do último sol, a viagem ao Infra-mundo, saída do âmbito familiar por excelência, constitui a possibilidade máxima de passagem a um estado de conhecimento superior. A viagem iniciática é o principal fundamento do mito. Sua análise corresponde ao mesmo esquema estrutural traçado por Propp para o estudo dos contos. Há um paralelismo entre a viagem do herói do mito e do conto. Ambos experimentam o perigo inerente à descoberta de espaços não familiares, o desconhecido, o confronto com o Outro, o estrangeiro. A aventura, e as provas, configuram as condições

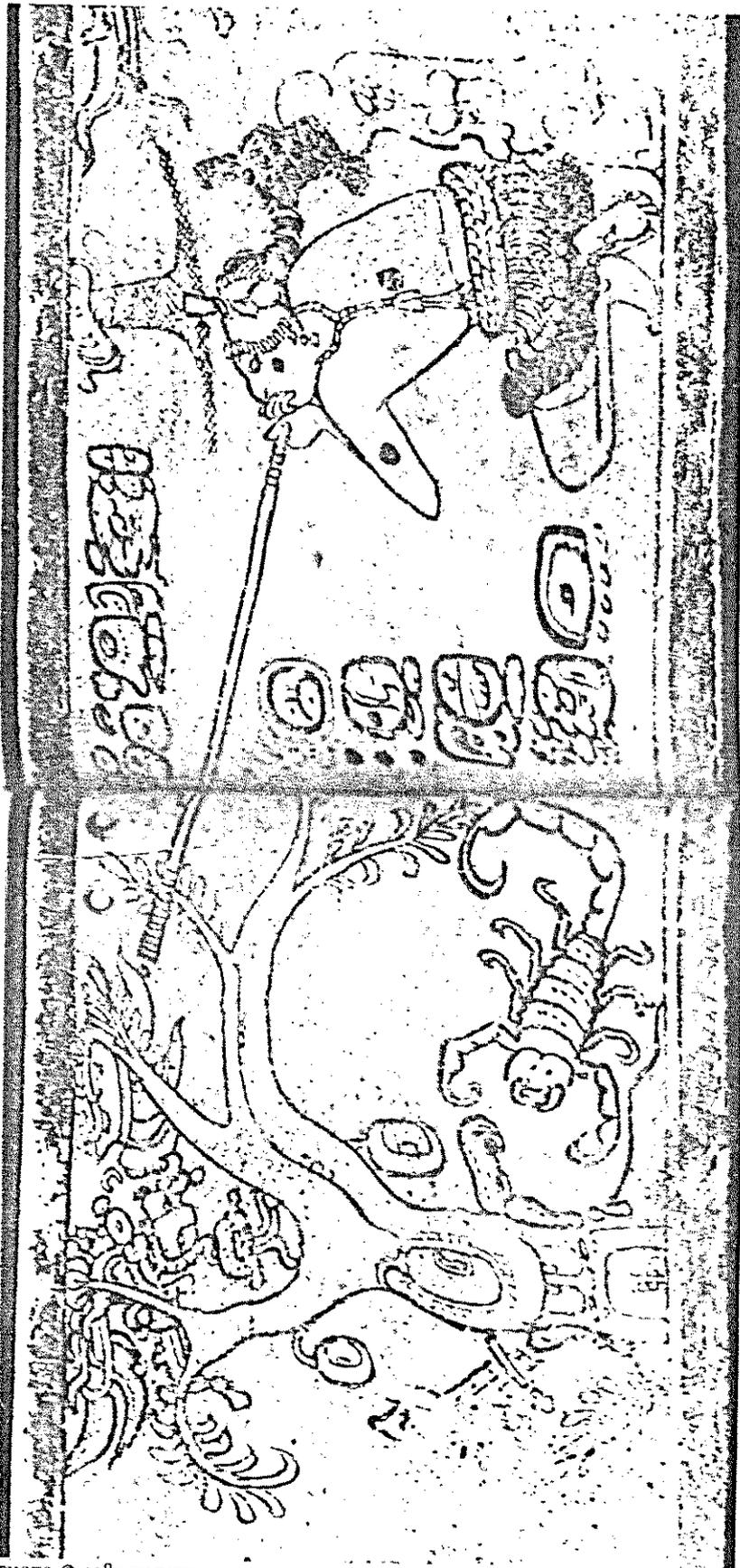


PHOTO © 1980 BY JUSTIN KERR

necessárias à "iniciação". A viagem, seja a países longínquos, através da floresta ou pelo mar, representa, conforme Propp, a viagem da "alma" ao outro mundo, o sentimento do perigo, o medo e o desespero, simbolizam a morte do herói que precede ao coroamento no caso do conto e apoteose no caso do mito.

O mito parte de uma situação inicial na qual se enumeram os componentes da família descrevendo suas habilidades e "passa-tempo". Hun-Hunahpú é apresentado como o pai de Hunahpú e Ixbalanqué, o que assinala desde o início as personagens protagonistas nas figuras dos gêmeos míticos. Hun-Hunahpú faz também par gêmeo com seu irmão Vucub-Hunahpú, ambos filhos de Ixpiyacoc e Ixmucané, o casal criador. Ixmucané, de forma genérica a avó da humanidade, é a avó paterna de Hunbatz e Hunchouén e de Hunahpú e Ixbalanqué. Hun-Batz, "um macaco", undécimo dia do calendário quiché e Hun-Chouén, um macaco também, undécimo dia do calendário maia, são filhos de Hun-Hunahpú e Ixbaquiyalo e meio-irmãos de Hunahpú e Ixbalanqué. Hunbatz e Hunchouén, órfãos de mãe, têm a avó Ixmucané como substituta. As suas qualidades são exemplares: sábios-adevinhos, flautistas, cantores, joalheiros, prateiros, músicos e atiradores de zarabatana. Por si sós elas fariam deste primeiro casal de irmãos os heróis, porém, para isto ainda é preciso mais méritos: a modéstia e o controle do ciúme. A temperança e a astúcia será a diferença que faz, do segundo casal de irmãos, os escolhidos para heróis.

Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú passam seu tempo jogando bola. O jogo, pelo seu caráter ritual, já indica a linhagem senhorial e a possível missão "mítica" dos jogadores. Sua viagem ao Infra-mundo é determinada pelo desafio dos Senhores de Xibalbá. O compromisso de Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú será ao menos - se eles não conseguem vencer - o de não impedir a vitória de seus futuros descendentes ⁸⁷. Quando chegam ao Infra-mundo desconhecem os nomes e a tática de seus inimigos sem sequer conseguir passar pela primeira prova. Assim, logo são mortos e enterrados no sacrificadeiro do jogo de bola, o Pucbal-Chah. A cabeça de Hun-Hunahpú é pendurada e os Senhores de Xibalbá dão o caso por terminado. Mas, a intenção de "ocultar" a memória dos Ahpú ⁸⁸ é falha: por arte de magia, a árvore - que nunca tinha frutificado - enche-se de frutos semelhantes às caveiras. A estória da árvore de Hun-Hunahpú torna-se famosa e a proibição de se aproximar dela também é ineficaz. Ixquic ⁸⁹, na seqüência seguinte transgredirá a lei, de maneira que a memória dos Ahpú será glorificada para sempre.

A situação inicial desta primeira seqüência, apresenta a imagem de uma família sem conflitos, em que o único motivo de preocupação - a falta da mãe - é reparado pela avó sem problemas. A partida de Hun-Hunahpú e Vucub-Hunahpú quebra o equilíbrio estabelecido para criar uma

⁸⁷ Por isso, talvez prevendo o que vai acontecer, guardam os instrumentos na casa materna. Era costume antigo deixar os instrumentos de jogo de uma geração para outra. Dessa forma separam seu destino do de seus herdeiros.

⁸⁸ Ahpú é o nome da família Hunahpú e Ixbalanqué.

⁸⁹ Ixquic significa sangue de mulher ou sangue pequeno. Representa a lua minguante ou cheia.

situação de choque entre representantes de forças opostas. O afastamento da casa familiar será para Hun-Hunahpú definitivo e as agressões sofridas, a causa que vai justificar uma segunda viagem - a dos heróis protagonistas - ao Infra-mundo. Porém, Hun-Hunahpú não é apenas vítima passiva, já que, mesmo morto, promove o nascimento de seus vingadores.

A interdição de se aproximar da árvore maravilhosa é a resposta ao desafio que ela representa. Desafio reforçado pela curiosidade de Ixquic ao infringir a lei. Assim, a filha de um Senhor do Infra-mundo engravida da saliva da caveira e, recebendo as instruções de Hun-Hunahpú para subir à superfície da terra, assegurando-lhe a sobrevivência, na passagem de nível cósmico. Quando o pai interroga a moça sobre seu estado e não fica satisfeito com a resposta, dá a ordem de sacrificá-la. Como garantia da execução, exige aos sacrificadores a entrega do seu coração para incinerá-lo. Porém, Ixquic convence os servidores do Infra-mundo de sua inocência e cúmplices burlam os Senhores de Xibalbá com um coração vegetal ⁹⁰. A heroína, sozinha contra as forças do mal, é a primeira a enganar e vencer os Senhores.

A viagem de Ixquic mantém a direção vertical comum às outras viagens, embora inverta o sentido. A subida do mundo subterrâneo à terra é atípica. Porém, revela mobilidade possível entre os dois estratos cósmicos.

⁹⁰ Ixquic ensina a fabricar um coração com seiva vegetal com a mesma cor e densidade do sangue.

Na superfície da terra, Ixquic precisa de demonstrar ser ante a avó, seu parente. Ixmucané é uma velha adivinha que sabe ler o calendário e reconhece a nora. Ainda a submete à prova de recolher um saco de espigas de milho de um campo em que há um só pé. A heroína invoca as deusas de plantas e dos alimentos e cumpre com o pedido, ajudada por animais, deixando uma espiga inteira, como signo de que o milho mantém-se vivo o ano todo e, de que não se o deve colher pensando na próxima sementeira.

Na Terra Ixquic dá luz aos gêmeos que, como verdadeiros heróis, nascem de mãe virgem. Mas, estes não são bem-reconhecidos pela avó. Sua jornada consiste em caçar pássaros com a zarabatana para sustento de seus irmãos mais velhos. A rivalidade com estes é apresentada desde o início quando são colocados no formigueiro e continua sem resolução apesar da suposta sabedoria de Hunbatz e Hunchouén. Finalmente, são Hunahpú e Ixbalanqué que preparam um plano para, literalmente, se desfazer deles. Desde o momento que seus meio-irmãos se transformam em macacos conseguem a exclusividade da atenção da avó, que começa a lhes preparar a comida.

Tanto a heroína como os heróis precisam ganhar o reconhecimento através de seus esforços pessoais demonstrando muita determinação para levar a cabo seus projetos. Porém, nas missões solitárias a falta de apoio familiar é compensada pela ajuda dos animais.

Hunahpú e Ixbalanqué pretendem agradecer à avó mostrando suas habilidades. Começam como lavradores a preparar o campo para o cultivo do milho. Porém os animais, através de encantos, fazem crescer as árvores da selva, impedindo seu trabalho. Por este meio, mostram aos heróis que o seu papel não é esse e sim o de treinar no campo de bola para vingar a morte dos Ahpú.

Uma nova seqüência configura-se com a revelação que faz o rato sobre a existência dos instrumentos de jogo, provocando o começo da ação contrária à ofensa cometida. Assim, os heróis são guiados pelos animais a agir conforme sua incumbência. A cumplicidade com estes é deliberada para levar a cabo o plano de recuperação da bola que devia ser mantido em segredo face da avó e da mãe, temerosas das conseqüências da missão. Como é de esperar a prática do jogo de bola chama a atenção dos Senhores de Xibalbá. O desafio logo é respondido pelo convite, a ser transmitido por uma cadeia de animais-mensageiros, à viagem infernal.

A descrição da morte como uma viagem em que aquela propriamente dita, não acontece no ato de morrer, é figurada no episódio da partida ao Infra-mundo. A viagem implica um perigo iminente para os heróis que deixam bambus como "testemunhas" do seu destino próximo. O mesmo procedimento encontra-se em contos folclóricos e em lendas de muitos países: a faca que se mancha de sangue quando o herói está em

perigo, o espelho que não reflete mais quando é metamorfoseado em pedra, a flor que se murcha quando morre.⁹¹

"...y vos, madre, no lloréis, que ahí os dejamos la señal de nuestra suerte, dijeron.

Y antes de irse, sembró una (caña) Hunahpú y otra Ixbalanqué; las sembraron en la casa y no en el campo, ni tampoco en tierra húmeda, sino en tierra seca; en médio de su casa, las dejaron sembradas."⁹²

Antes de partir, os heróis deixam duas canas plantadas no meio da casa, na terra seca, para marcar o caráter arriscado do empreendimento. Os bambus expostos à falta de luz e de água - o elemento essencial à vida - representa, no fato de murchar e brotar de novo, as mortes e os renascimentos possíveis. Porém, as condições desfavoráveis da natureza compensam-se pela confiança atribuída ao calendário: Hunahpú e Ixbalanqué partem da casa familiar num dia propício e chegam ao Infra-mundo no dia de Hunahpú, o dia dos mortos, também um dia favorável.

"Mientras tanto la abuela lloraba e se lamentaba frente a las cañas que ellos habían dejado sembradas. Las cañas retoñaron, luego se secaron cuando los quemaron en la hoguera; después retoñaron otra vez. Entonces la abuela encendió el fuego y quemó copal ante las cañas en memoria de sus nietos. Y el corazón de la abuela se llenó de alegría cuando por segunda vez retoñaron las cañas. Entonces fueron adoradas por la abuela y ésta las llamó el Centro de la Casa, Nicah (el centro) se llamaron."⁹³

91 Georges Raynaud, op. cit., p. 52.

92 Popol Vuh, ibidem, p. 147.

93 Popol Vuh, ibidem, p. 171-172.

O motivo da viagem: acertar contas com os Senhores de Xibalbá supõe muitas provas a serem superadas. Noite após noite, os Senhores tentam matar os heróis nas Casas de Tortura.

A utilização de meios mágicos e a experiência "adquirida" por terem sido engendrados no Infra-mundo, indicam o início de uma seqüência vitoriosa. A zarabatana, capaz de acertar tiros sem projéteis ou de mudar de tamanho em todas as direções, constitui o objeto mágico presente para ajudar aos heróis.

A descrição da morte, na qual não se morre no "ato de morrer", para empreender uma viagem cheia de perigos, é uma idéia representada na cerâmica funerária maia⁹⁴. A viagem longínqua dos contos folclóricos na direção horizontal é substituída pela viagem vertical, em direção ao interior da terra. Se os de Xibalbá habitam e permanecem no mundo subterrâneo com a intenção clara de sacrificar os viajantes, a sobrevivência dos heróis dependerá de ocultar o propósito da sua viagem e da rapidez em reagir às questões e propostas enganosas.

As intenções dos de Xibalbá são logo postas em evidência quando, no primeiro jogo, insistem em utilizar sua bola: uma caveira com uma faca sacrificial dentro. Por seu lado, os heróis deixam-se ganhar, sem combater abertamente,

⁹⁴ Linda SCHELE, 1986, The blood of Kings, dynasty and ritual in maya art. New York, ed Kimbell art museum, 1986, p. 265.

para poder sobreviver às provas mortais. Entram em competição com os inimigos de forma indireta. Hunahpú e Ixbalanqué respondem com a fraude, à tentativa dos Senhores de Xibalbá de obter informações. O logro é a fonte da força e do êxito dos heróis-astutos que vencem, pelo engenho e pensamento rápido.

Após ter superado com êxito as provas, os gêmeos míticos parecem dispostos a morrer. O ato de se jogar na fogueira constitui uma demonstração de coragem e superioridade: os heróis estão além das proposições enganosas dos Senhores do mundo subterrâneo.

"No trateis de engañarnos, contestaron. ¿Acaso no tenemos conocimiento de nuestra muerte, ¡oh Señores!, y de que eso es lo que aquí nos espera? Y juntando-se frente a frente, extendieron ambos brazos, se inclinaron hacia el suelo y se precipitaron en la hoguera, y así murieron los dos juntos."⁹⁵

O auto-sacrifício no fogo é parte de um plano que prevê a transformação em homens-peixes e a simulação em pobres dançarinos. Os heróis-malandros aproveitam-se da confiança dos Senhores, que perdem a cautela, e acabam sendo sacrificados para valer. O dano cometido aos Ahpú é reparado com honras. A transfiguração em sol e lua só acontece depois do castigo aos Senhores de Xibalbá.

95 Popol Vuh, ibidem, p. 164.

O mito representa a viagem do sol ao mundo subterrâneo, "durante a noite" ⁹⁶ e a luta para que aconteça o primeiro amanhecer. No cerimonialismo solar, o pôr do sol, a sua queda no Infra-mundo é uma metáfora de sua passagem pela morte e o renascimento: a saída do sol no dia seguinte.

OS ANIMAIS

No Popol Vuh os animais reúnem seus esforços dentro de movimentos sincronizados para assegurar aos gêmeos a transmissão das mensagens dos deuses. O episódio do grupo de animais englobados em um só, apresenta sua ação coordenada, como mediadora do recado da avó aos heróis.

"Hijo mío, te gustaría que te mandara a que fueras a llamar a mis nietos al juego de pelota?, le dijo al piojo. "Han llegado mensajeros ante vuestra abuela", dirás; "que vengan dentro de siete días, que vengan, dicen los mensajeros de Xibalbá; así lo manda decir vuestra abuela" le digo ésta al piojo.

Al punto se fue el piojo contoneándose. Y estaba sentado en el camino un muchacho llamado Tamazul, o sea el sapo.

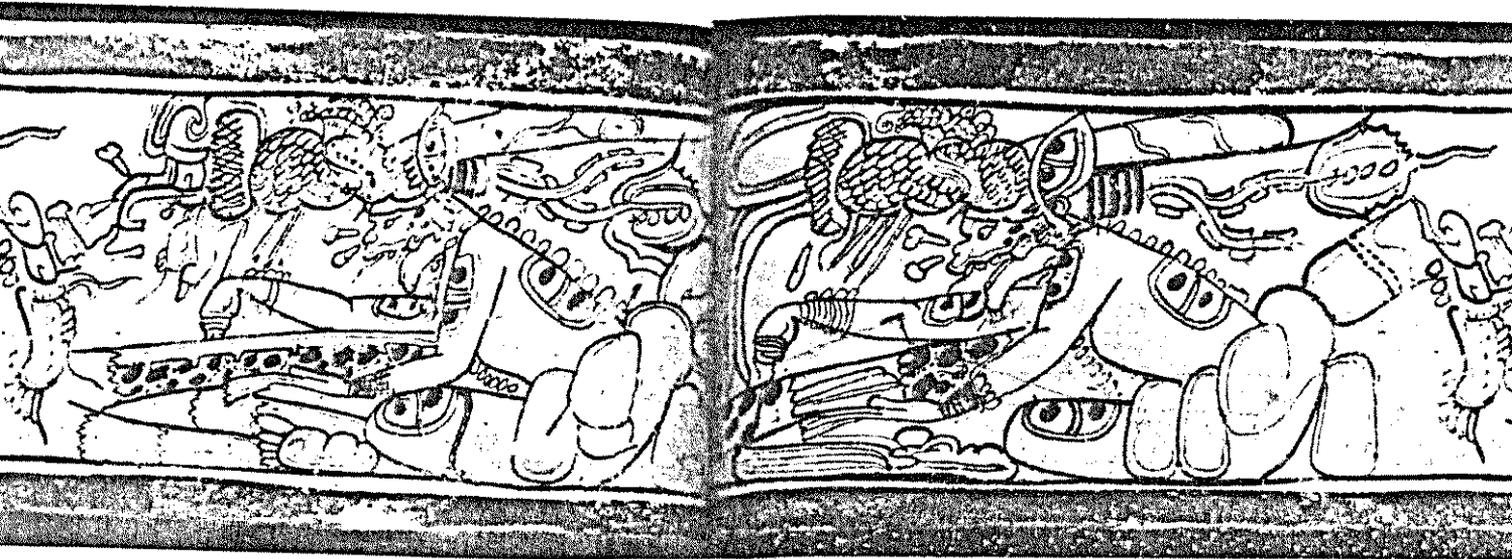
- A dónde vas? le dijo el sapo al piojo.

- Llevo un mandado en mi vientre, voy a buscar a los muchachos, le contestó el piojo al Tamazul.

- Está bien, pero veo que no te das prisa, le dijo el sapo al piojo. No quieres que te trague? Ya verás como corro yo, y así llegaremos rápidamente."⁹⁷

⁹⁶ Ibidem, p. 113 "Durante a noite" quer dizer antes que houvesse sol, lua ou homem.

⁹⁷ Le Popol Vuh, ibidem, p. 144-145.



E assim, o piolho é tragado pelo sapo, o sapo pela cobra, a cobra pelo gavião até chegar ao destino assinalado: o campo de jogo.

O recado está no interior do corpo do animal. No peito do rato estava o segredo do esconderijo dos instrumentos de jogo e no ventre do piolho o mandado da avó. O ventre é para os maias antigos o órgão da inteligência, memória e sentimentos, funções que também competem ao coração.

O procedimento "folclórico" é muito conhecido: o animal maior devora o grande que devora o médio e assim por diante. O último tem tragado o coração do monstro, uma chave ou um talismã que no caso do episódio do Popol Vuh será "a parole" - conforme a tradução de Raynaud ⁹⁸ e a citação - segundo Tedlock ⁹⁹ - e é preciso, em seguida, livrar a seqüência no sentido inverso.

Pequenas lendas etiológicas explicam as causas das características peculiares de certos animais. Particularidades que podem se constatar na natureza e, não tendo uma finalidade evidente, são passíveis de uma origem mítica. Como, por exemplo, a mancha preta em volta dos olhos do falcão, tem uma explicação mítica, a partir da passagem em que Hunahpú acerta o olho do pássaro com a zarabatana e cuida dele com uma compressa de "ullim". Também, as corujas têm o

⁹⁸ Georges RAYNAUD, op. cit., p. 52.

⁹⁹ Dennis TEDLOCK, op. cit., Introdução.

bico partido após o castigos dos Senhores de Xibalbá, por não terem sido eficazes na vigilância das flores.

"Y luego les rasgaron la boca en castigo de haberse dejado robar lo que estaba bajo su custodia".

"Desde entonces trae partida la boca el mochuelo, y así hendida la tiene hoy".¹⁰⁰

Ou entre os animais surpreendidos pelos gêmeos, a explicação do rabo curto do coelho e do veado.

"Eran los primeros el león y el tigre, y quisieron cogerlos, pero no se dejaron. Luego se acercaron al venado y al conejo y sólo les pudieron coger las colas, solamente se las arrancaron. La cola del venado les quedó entre las manos y por esta razón el venado y el conejo llevan cortas las colas".¹⁰¹

Ou o rabo sem pelos e os olhos arregalados do rato:

"Y luego que lo cogieron, le apretaron la cabeza y lo quisieron ahogar, y le quemaron la cola en el fuego, de donde viene que la cola del ratón no tiene pelo;..."¹⁰²

Também narra-se a origem das comidas preferidas de cada animal, geralmente como prêmio oferecido pelos heróis em reconhecimento à ajuda prestada. É sugerido sangue, para os mosquitos, após ter auxiliado os heróis a descobrirem os nomes dos Senhores de Xibalbá.

"... y como ya había hablado el ratón, le señalaron su comida al ratón.

¹⁰⁰ Popol Vuh, ibidem, p. 156-157.

¹⁰¹ Ibidem, p. 140-141.

¹⁰² Ibidem, p. 141.

- Ésta será la comida: el maíz, las pepitas de chile, el frijol, el pataxte, el cacao: todo esto te pertenece, y si hay algo que esté guardado u olvidado, tuyo será también, comelo!, le fue dicho al ratón por Hunahpú e Ixbalanqué."¹⁰³

Na casa dos Tigres os gêmeos conseguem não ser devorados pelos "irmãos" ou "alter ego" de Ixbalanqué dando-lhes outra opção.

"- No nos mordáis! Aquí está lo que os pertenece, les dijeron a los tigres. Y en seguida les arrojaron unos huesos a los animales. Y éstos se precipitaron sobre los huesos."¹⁰⁴

Ixbalanqué, quando precisa reconstituir a cabeça de Hunahpú, chama, durante a noite, a todos os animais para que, na madrugada, escolham seus alimentos.

O Popol Vuh, possui múltiplos temas mágicos relacionados com animais. Embora ocorram poucas referências a animais fabulosos - a crença popular de uma fauna pré-existente e desaparecida, como o gigante Zipacná¹⁰⁵ ou os pássaros Molay¹⁰⁶ - todos os bichos falam e são capazes de agir para determinados fins. O princípio animista dos contos está presente no bestiário do mito, dando a todas as espécies animais uma importância particular.

¹⁰³ Ibidem, p. 141-142.

¹⁰⁴ Popol Vuh, ibidem, p. 157.

¹⁰⁵ Popol Vuh, ibidem, primeira parte, capítulo VII e VIII.

¹⁰⁶ É discutida a identificação destes pássaros com pássaros existentes na natureza e possível que sejam irreais simbolizando nesse caso a tempestade. Georges RAYNAUD, op. cit., p. XXXIV.

O tamanho do animal não estabelece uma hierarquia definida ¹⁰⁷. É o rato que, a partir da revelação do segredo do esconderijo dos instrumentos de jogo, desencadeia uma das ações principais do mito de criação do "último sol": a viagem ao Infra-mundo.

São, às vezes, os insetos, os personagens chaves de episódios de grande interesse como o piolho que cai no colo da avó e será o portador da mensagem dos de Xibalbá, os vagalumes, na casa obscura, que irão simular o cigarro aceso; as formigas, as cortadoras das flores do Infra-mundo.

As formigas podem colaborar ou ser indiferentes às estratégias de certos personagens, assim como quando Zipacná se faz de morto.

... "- ¡Ya pereció aquel demonio! ¡Mirad cómo se han juntado las hormigas, cómo han llegado por montones, trayendo unas los cabellos y otras las uñas. Mirad lo que hemos hecho! Así hablaban entre sí.

Sin embargo, Zipacná estaba bien vivo. Se había cortado los cabellos de la cabeza y se había roído las uñas con los dientes para dárselos a las hormigas."¹⁰⁸

¹⁰⁷ Georges BAUDOT, no estudo que faz de um conto recitado por um índio do planalto Central de Anahuac - que é o tema preciso do conto de Jeanne M. Leprince de Beaumont - descobre a versão náuatle de A Bela e a Fera. Neste exemplo de mestiçagem cultural - não há nada no tema da narração que possa proceder do universo do México ao mesmo tempo que trata-se de uma forma de expressão própria à língua e ao estilo nahuatl - é de nosso interesse a designação dada a "bête": Yolhcatl. Ou seja, "animal" no sentido mais amplo do termo, de maneira que pode nomear o verme ou o inseto; o termo procedente do verbo yolli "viver, remoer". "La belle e la Bête dans le folklore nahuatl du Mexique Central" Resumo dos cadernos do mundo hispano e luso-brasileiro. Caravelle 27 - 1976.

¹⁰⁸ Popol Vuh, ibidem, p. 41 e p. 42.

Os gêmeos recém-nascidos serão colocados sobre um formigueiro para que parem de gritar ou morram, porém "ali se adormeceram tranqüilamente".¹⁰⁹

Para os maias, as formigas têm, por moradas subterrâneas, uma relação preferencial com o Infra-mundo. No Popol Vuh, os heróis, após ter perdido a partida com os Senhores escolhem, entre ser sacrificados no campo de bola e pagar a penalidade a esta última - que, dada sua dificuldade, apenas postergaria a execução - e encomendam as formigas-navalhas, a tarefa de cortar as flores, rigorosamente vigiadas pelos servidores do Inferno.

"Así pasaron la noche en la Casa de las Navajas, y llamando a todas las hormigas, les dijeron: - Hormigas cortadoras, zompopos ¹¹⁰, venid e inmediatamente id todas a traernos todas las clases de flores que hay que cortar para los Senhores!
- Muy bien dijeron ellas, y se fueron todas las hormigas a traerlas flores de los jardines de Hun-Camé y Vucub-Camé."¹¹¹

Hunahpú e Ixbalanqué não somente conseguem com seu logro atingir seus objetivos, como também burlar os guardas.

"Dos eran los guardianes del jardín de Hun-Camé y Vucub-Camé. Pero no sentian a las hormigas que les robaban lo que estaban cuidando, dando vueltas y moviéndose cortando las flores,

¹⁰⁹ Ibidem, p. 133.

¹¹⁰ Zompopos, palavra mexicana para denominar as formigas que saem à noite e cortam as folhas ternas e as flores.

¹¹¹ Popol Vuh, ibidem, p. 155.

subiendo sobre los árboles a cortar las flores y recogién-dolas del suelo al pie de los árboles."¹¹²

No episódio em que é preciso construir a cabeça falsa de Hunahpú, e assim recuperar a verdadeira, os animais recebem instruções de Ixbalanqué para pôr em prática seus enganos. Como não acabam o trabalho artístico - feito, ritualmente, antes do raiar do dia - e precisam retardar o amanhecer, chamam o abutre para que obscureça o céu.

"Y no fué fácil acabar de hacerle la caram pero salió muy buena; la cabellera también tenía una hermosa apariencia, y asimismo pudo hablar.

Pero como ya quería amanecer y el horizonte se teñía de rojo, - Obscurece de nuevo, viejo!, le fué dicho al zopilote.¹¹³ - Está bien, contestó el viejo, y al instante obscureció el viejo. "Ya obscureció el zopilote", dice ahora la gente."¹¹⁴

Ixbalanqué também, pede ao coelho que atravesse o campo, saltando como uma bola, e assim distrai aos Senhores.

"En seguida de dió sus órdenes a un conejo: - Anda a colocarte sobre el juego de pelota; quédate allí entre el encinal, le fué dicho al conejo por Ixbalanqué; cuando te llegue la pelota sal corriendo inmediatamente, y yo haré lo demás, le fué dicho al conejo cuando se le dieron estas instrucciones durante la noche."¹¹⁵

Como nos contos "folclóricos" há interesse em considerar os animais não somente por sua aparência como

112 Ibidem, p. 156.

113 Zopilote é o abutre.

114 Popol Vuh, ibidem, p. 160.

115 Ibidem, p. 161.

também sua potencialidade interior ou seu poder de agir em conjunto. As abelhas, vespas e marimbondos - capazes de vencer exércitos de guerreiros - surpreendem o adversário que tende a subestimar sua força.

"Extendieron entonces las jóvenes las mantas pintadas, todas llenas de tigres y de águilas y llenas de abejorros y de avispas, pintados en la superficie de la tela y que brillaban ante la vista. En seguida les entraron deseos de ponérselas. Nada le hizo el tigre cuando el Señor se echó a las espaldas la primera pintura. Luego se puso el Señor la segunda pintura con el dibujo del águila. El Señor se sentía muy bien, metido dentro de ella. Y así daba vueltas delante de todos. Luego se quitó las faldas ante todos y se puso el Señor la tercera manta pintada. Y he aquí que se echó encima los abejorros y las avispas que contenía. Al instante le picaron las carnes los zánganos y las avispas. Y no pudiendo sufrir ni tolerar las picaduras de los animales, el Señor empezó a dar gritos a causa de los animales cuyas figuras estaban pintadas en la tela, la pintura de Mahucutah, que fue la tercera que pintaron."¹¹⁶

METAMORFOSES

Para os maias, os animais são símbolos associados às forças da natureza, aos níveis cósmicos, ao tempo, às energias vitais e à morte. Ancestrais intermediários entre os homens e os deuses, adquirem um papel importante na história mítica, tendo a faculdade de figurar tanto o sobre-humano como o inumano.

¹¹⁶ Ibidem, p. 211.

A animalidade permeia as outras categorias numa verdadeira "vocação" pelo híbrido. Encontram-se elementos animais tais como patas, orelhas, bigodes, mandíbulas ou dentes misturados às imagens de outras criaturas. No calendário divinatório (Tonalpohualli) aparece uma rã fantástica com pés e mãos providas de garras.¹¹⁷

As rãs ¹¹⁸, consideradas animais augurais, anunciam com seu coaxar, a chegada da chuva. São músicos e hóspedes do deus, principalmente umas "rãzinhas" (chamadas "uo") pretas, com uma lista laranja no dorso ¹¹⁹. Seu canto - meio humano meio animal - indicia presença de água e acompanha os ancestrais da chuva em sua viagem.

No século XVI, o mês uo (rã) caía em plena estação chuvosa; as rãs e os sapos se relacionavam aos cultos aquáticos. A magia simpática para atrair abundância de chuva consistia, nesse mês, em espirrar água pura sobre os livros em que se deviam fazer as predições.¹²⁰

A ambivalência do sapo e do ser humano é representada, na cultura maia, por pessoas que "coaxam" como

¹¹⁷ Laurence ARMET, Mythologie et représentations iconographiques dans la Méso-amérique précolombienne. Mémoire de DEA, Université de Toulouse Le Mirail, 1991.

¹¹⁸ É preciso contar com a possibilidade de que os maias antigos soubessem aproveitar as substâncias tóxicas extraídas dos sapos. A bufotenina, obtida ao pressionar as glândulas parótidas destes animais, provoca efeitos alucinógenos. Também a pele dos sapos contém uma alta concentração de serotina (narcótico).

¹¹⁹ Mercedes de la GARZA, Primer coloquio internacional de mayistas, p. 51.

¹²⁰ Michel BOCCARA, Entre métamorphose et sacrifice. La religion populaire des mayas, Paris, Éd. l'Harmattan, 1990, p. 178.

sapos e verdadeiros batráquios que "oram" melhor que os homens durante as cerimônias, para chamar a chuva.¹²¹

As imagens de homens fantasiados de animais expressam o desejo de, através da imitação, se apoderar das forças espirituais e materiais destes. Assim, os homens reproduzem seus movimentos, seus gritos, envolvem-se nas suas peles e alongam o corpo com suas penas.

Para a gente do Mayab, os homens e os deuses estão intimamente ligados ao poder animal. Nas cerimônias rituais, o monarca, o chefe e o xamã aparecem ataviados de atributos animais: cetros com representações de serpentes, máscaras de águias, capas de pele de jaguar. Precisamente, a pele de jaguar apresenta-se como a insígnia de poder mais frequente na expressão plástica. Atavio do nagual ¹²², por excelência dos sacerdotes, a vestimenta em pele de jaguar ¹²³ identifica a função xamânica.

A equação jaguar-noite corresponde ao medo que provoca o animal predador, de hábitos noturnos. Sua pele remete à noite "manchada" de estrelas ou à "noite estrelada" sobre a qual podem-se decifrar augúrios.¹²⁴

¹²¹ Raphael GIRARD, *Le Popol Vuh. histoire culturelle des Mayas-Quichés*, p. 150.

¹²² O nagual ou "alter ego" é o xamã que tem a propriedade de se metamorfosear em animal, planta ou fenômeno atmosférico.

¹²³ O felino de maior porte do continente americano, o jaguar, impressiona pela força, beleza, rapidez, elegância e astúcia. Qualidades todas que o homem gostaria de incorporar... Mito fundador do primeiro mundo urbano, o Olmeca, simboliza o selvagem. Na cultura maia clássica é associado à noite e, por extensão, às forças telúricas malignas.

¹²⁴ Progressivamente, a associação com a obscuridade, o mundo infernal e a deus, o patrão do sacrifício diversifica-se. No processo de transformação do mito surge o aspecto benfeitor e

Há uma projeção do mundo real no mundo mítico, porém os critérios para dar a um animal características ou atributos selecionados, funda-se no mito. O pensamento mítico, vai além das observações e pode conduzir a conclusões não validadas pela experiência, mas que satisfazem à imaginação e à reflexão.¹²⁵

No período de influência mexicana, a sociedade militar estava dividida em duas ordens: a das águias e a dos jaguares que, respectivamente, simbolizavam o sol no céu e no mundo subterrâneo. Cavaleiros com máscaras de felinos e de aves de rapina são representados em imagens deste período. Em Chichen Itzá o tema principal da plataforma das águias e dos jaguares é a consumação de corações humanos por estes animais.

O mundo dos homens encontra-se no interior do mundo divino. Há uma ruptura entre esses dois mundos, já que as camadas superiores e inferiores do cosmos são inacessíveis ao homem ordinário, mas, a continuidade ocorre, a partir do momento em que os xamãs, podem - por metamorfoses apropriadas - chegar a atingi-las. Para o nagual, a viagem na vertical até os outros níveis cósmicos, seja em direção ao céu ou em direção ao interior da terra, implica a transformação no animal propício, escolhido entre as espécies selvagens (os animais domésticos compartilham com o homem a vida cotidiana,

sua figura torna-se ambivalente. A imagem mítica atribuída ao jaguar deixa de lado seu aspecto irracional, o mundo selvagem humaniza-se.

125 Claude LÉVI-STRAUS, La potière jalouse, Paris, ed. Plon, 1981, p. 124.

enquanto que os selvagens, a vida espiritual) a partir da eficácia e rapidez do meio de comunicação atribuído. Na águia, como ave de rapina de grande porte, aprecia-se a capacidade de se elevar do solo e percorrer longas distâncias até atingir o sol. No jaguar, felino de hábitos noturnos, estima-se supostamente - por seu poder distribuidor da morte - o acesso direto ao mundo subterrâneo.

Conforme Boccara ¹²⁶, o nagual ou way kot ¹²⁷ yucateco está associado a um ritual prehispânico: o sacrifício humano. O sacerdote-comerciante precisa imbuir-se da capacidade de vôo da águia para levar as vítimas do sacrifício ao deus sol. Há, em Chichen Itzá, três discos de ouro representando um sacrificador tolteca que leva uma máscara-águia; somente a cabeça do homem é perceptível no interior do bico. As narrações e apresentações descrevem a mesma cena: um sacrifício humano em que o sacerdote tem a aparência de uma águia.

O poder de metamorfose associa-se ao triplo poder de chefe religioso, dirigente político e comerciante. Assim, quando o nagual-águia comercia os sacrifícios com o deus do sol, realiza uma operação de intercâmbio entre os homens e os

¹²⁶ Michel BOCCARA, op. cit., p. 40.

¹²⁷ O "way" o equivalente yucateco do nagual, é definido no dicionário de Motul (séc. XVI) "Familiar que possèdent les nécromants, les sorciers, les envoûteurs, c'est un animal quelconque en lequel ils se transforment de manière fantastique au moyen d'un pacte avec le démon. Le mal qui arrive a cet animal arrive aussi au sorcier dont c'est le familier." (Citação de Michel Boccara in Entre métamorphose et sacrifice. La religion populaire des mayas, apud Dicionário maia cordemex. A metamorfose como fenômeno sobrenatural perturba os religiosos católicos do século XVI, o século de caça às bruxas. O poder de se metamorfosear e de metamorfosear os outros associa-se aos poderes do diabo.

deuses e exerce o controle da troca entre bens materiais e espirituais. Estabelece-se uma relação em que o sangue humano é o pagamento ao "jogo" instituído pelos deuses e é possível supor que, quem exerce o poder, realiza a troca em seu proveito.¹²⁸

O nagualismo é conforme Mercedes de la Garza ¹²⁹, a faculdade dos bruxos de separar uma parte de seu espírito para introduzi-la em animais. Os xamãs controlam supostamente a alma quando, durante o sono, esta se libera para ocupar o corpo do animal. O corpo separado da alma sugere categorias cristãs incompatíveis para analisar conceitos maias.

Boccara ¹³⁰ e Acuña fazem referência ao relato de uma dança (apud Sahagun), na qual os dançarinos perseguem um homem como se fossem animais selvagens que correm atrás de sua presa. Tomando o corpo das bestas, os dançarinos agem como elas, perseguem e comem a vítima. Esta identificação com o animal é conforme Boccara própria do nagual. A metamorfose seria para este escritor uma categoria dentro da representação, diferente à experiência descrita por Canetti ¹³¹ em que a metamorfose implica uma identidade dupla e simultânea, uma unidade dinâmica, "caleidoscópica".

¹²⁸ Michel BOCCARA, L'aigle marchand. Mythe rituel et nagualisme chez les Mayas. In Primer coloquio internacional de mayistas, p. 1081.

¹²⁹ Mercedes de la Garza, "Jaguar y nagualismo en el mundo maya", México, Homenaje a Ruben Bonifaz Nuño (Jornal).

¹³⁰ Michel BOCCARA, op. cit., p. 1075.

¹³¹ Elias CANETTI, op. cit., p. 375.

As definições do fenômeno abrangem noções diferentes como transposição de uma parte do espírito, representação, identidade plural... Os conceitos de nagualismo e metamorfose requeririam uma reconsideração conforme categorias religiosas maias. Objetivo que, se levarmos em conta pareceres "mayistas", não se apresenta muito evidente, dado o "abismo" existente entre nossa cultura e a maia.

Como operação mágica do nagual, a metamorfose possibilita a viagem e a comunicação com as divindades nos diferentes níveis cósmicos. A partir de lá podemos avaliar o estatuto do animal em relação ao homem.

O mito da criação, na primeira parte do Popol Vuh, refere-se à metamorfose em guajalotes (perus) e macacos como castigo dado aos seres anteriores aos homens pela decepção provocada nos deuses.

HUnbatz e Hunchoén são transformados em macacos pelos gêmeos, em represália ao tratamento rude que os meio-irmãos lhes davam.

"... Tirando de la punta de sus señidores, pero al instante se convirtieron éstos en colas y ellos tomaron la apariencia de monos".¹³²

A metamorfose em animal, como meio de fuga dos heróis, destaca - tratando-se de semi-deuses - a valorização feita da natureza animal. Astúcia planejada pelos gêmeos que prevê sua própria morte e define o destino de seus ossos para

¹³² Ibidem, p. 135-136.

poder renascer, a partir da metamorfose em dois adolescentes com corpo de peixe.

"Al quinto dia volvieron a aparecer y fueron vistos en el agua por la gente. Tenían ambos la apariencia de hombres-peces cuando los vieron los de Xibalbá,..."¹³³

A transformação em animal é degradante quando se estagna, permanecendo irreversível, dignifica, quando a mudança de aparência revela diferentes aspectos de uma mesma identidade. Os sacerdotes e os reis prestigiados possuem vários nahuais ¹³⁴ que fazem parte de um círculo de metamorfoses. Cada transformação equivale à passagem a um estado de consciência superior.

Como os quatro homens primogênitos quichés e seus descendentes, o rei Gucumatz, tinha conforme o Popol Vuh, a propriedade de se transformar em águia, serpente e jaguar.

"Verdaderamente, Gucumatz era un rey prodigioso. Siete días subía al cielo y siete días caminaba para descender a Xibalbá; siete días se convertía en culebra y verdaderamente se volvía serpiente; siete días se convertía en águila, siete días se convertía en tigre."¹³⁵

A crença da possibilidade de uma "circulação" entre o humano e o animal, é atribuída aos monarcas e sacerdotes prestigiados como instrumentos mediadores entre os homens e o sobrenatural. A metamorfose é a expressão máxima do poder.

¹³³ Ibidem, p. 164.

¹³⁴ Os xamãs podiam ter até sete naguais para se metamorfosear, quanto maior o número de Naguais maior o poder do chefe religioso.

¹³⁵ Popol Vuh, ibidem, p. 232-233.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo comparativo do mito cosmogônico maia, focalizando o bestiário, no Popol Vuh e na cerâmica policrômica clássica¹³⁶, constitui o objeto inicial da pesquisa. A leitura conjunta da imagem e do texto sagrado objetivava uma reflexão sobre as raízes do mito e suas possíveis transformações através do tempo.

A cerâmica policrômica provém do período clássico recente (+300) ao passo que o referido texto é posterior à conquista. Entre a produção plástica e a literária ocorre um período de tempo superior a dez séculos. Uma outra diferença existe no plano geográfico: nossa escolha incluía vasos originários das "terras baixas", enquanto que o citado texto procede das "terras altas". Assim, o fio condutor, sob diferentes suportes, épocas e regiões, é a referência a um mesmo motivo mítico. Muitas das cenas pintadas nos vasos representam - conforme os estudos de Michael Coe - episódios relatados no Livro do Comum.

O Popol Vuh é escrito em língua quiché, transliterada em caracteres latinos, modo de escrita alheio à cultura pré-colombiana, fato que provavelmente aponta para o começo de um processo de mestiçagem cultural, com seus componentes de

¹³⁶ O termo clássico não parece adequado para designar este período da história da arte maia, porém vamos adotá-lo dada sua ampla difusão.

preservação e "atualização". O texto sagrado, embora seja a fonte mais completa da cosmogonia maia antiga que sobreviveu à conquista espanhola, traz um recorte do universo mítico maia e até, talvez faça sutis transposições de valor para tornar seus mitos "aceitáveis" à cultura cristã. No Popol Vuh, a recompilação de relatos acerca da criação do mundo é fragmentária, como tantas outras recompilações literárias, o que necessariamente conduz o pesquisador à consulta de diversas fontes para que tenha uma noção mais ampla dos mitos.

A cerâmica representa episódios da viagem ao Infra-mundo, cenário do mito cosmogônico. Seus contornos, anteriormente interpretados como detalhes decorativos são identificados, a partir da leitura de Michael Coe, como grifos que indicam datas, personagens ou acontecimentos. Homens, mascarados ou com cabeças de animais, vestindo capas ou saias em pele de jaguar, aparecem na figuração plástica evocando metamorfoses, explícitas ou simbólicas, em animais.

O aparato de imagens de híbridos apontaria para critérios de composição fantástica de maneira que poderíamos prever, através de seu estudo, questões básicas para nosso interesse como o significado da aquisição do atributo animal e a semântica de cada espécie.

O estudo finalmente realizado circunscreve-se à análise do Popol Vuh na versão espanhola de Adrián Raciños,

baseada no "original" maia, transcrito por Ximénez, no século XVIII. Escolhemos, como recorte, o mito do primeiro amanhecer ou da criação do último sol e recorreremos às crônicas apenas para ilustrar a passagem da metamorfose do rei "prodigioso" Gucumatz.

As questões básicas de nossa leitura estão centradas ao redor do sentido do animal no cosmos, tendo por referência a metamorfose como operação mágica através da qual manifestam-se os significados da figuração em animal: "fascínio" no sentido ambivalente de atração e repulsão, "inquietação" ou disposição dirigida a seu enquadramento para uma espécie de domínio simbólico e "comunhão", circuito de metamorfoses em que a figuração sobrenatural resultante é, ao mesmo tempo, animal e humana.

O mito narra, conforme a última criação do mundo, a viagem dos heróis-civilizadores ao Inferno e sua transfiguração em sol e lua. A viagem é o fundamento principal do mito. A análise de sua estrutura prescreve ao etnólogo-arqueólogo o mesmo esquema que o estudo da estrutura dos contos fornece a Propp. O paralelismo é definido através do próprio conceito de "viagem" e das ações nela desenvolvidas. O perigo das aventuras, o caráter de passagem ritual para uma transfiguração aparecem como constantes do mito e do conto. Assim, o "dano", a partida dos heróis, a interdição infringida, as provas iniciáticas, a prática de meios mágicos e a reparação do "dano" constituem as ações

básicas que seguem à situação inicial, descritas por Propp na sua análise dos contos.

A participação dos animais no mito do primeiro amanhecer e as pequenas lendas etiológicas sobre as origens das características peculiares de cada espécie, também são análogas ao repertório de fábulas, que transmitem a mensagem de consideração a cada espécie animal, independente de sua aparência, como por exemplo os insetos, capazes de agir em conjunto e ser eficazes apesar do seu tamanho.

O bestiário do Popol Vuh só apresenta animais encontrados na natureza, sem fazer menção de híbridos, tão abundantes nas cerâmicas, citando brevemente os relatos concernentes às metamorfoses ¹³⁷.

Em nossa análise, consideramos a civilização maia-quiché como uma expressão singular, tentando partir de conceitos culturais e religiosos próprios às categorias maias, desvinculando-as das correntes da Europa, Ásia e África. Também adotamos, como apoio à pesquisa, o método utilizado por especialistas maias em religião, etno-história

¹³⁷ Esta última observação pode ser sintomática se lembrarmos que o naqualismo é a operação mágica mais frequente no leque ameríndio, embora a menos "aceitável" pela visão cristã do século XVI. A falta de descrições precisas sobre a metamorfose no Popol Vuh levou-nos à consulta de especialistas em religião como Mercedes de la Garza e Michel Boccara. Estes pesquisadores estudaram a religião maia 'viva', desde suas origens até nossos dias, utilizando documentos pré-colombianos, pós-colombianos e recopilações de grupos contemporâneos. E "El Universo Sagrado de la Serpiente", de la Garza faz longas citações de Eric Thompson e paralelismos com outras culturas. Já o texto de Boccara "Entre métamorphose et sacrifice. La religion populaire des mayas" é marcado por termos marxistas. Estas abordagens apresentam a dificuldade de analisar a cultura maia a partir de outras categorias, como a cristã ou a marxista.

e história da arte ¹³⁸, de recorrer ao sistema representativo do conjunto cultural denominado "meso-americano", tendo em consideração o hermetismo do aparelho simbólico maia.

A proposta para a continuação deste trabalho é de estudar a figuração de motivos míticos relativos à metamorfose na cerâmica policrômica clássica maia. O suporte plástico, além de, pela sua procedência, garantir a originalidade dos maias "antigos", oferece um amplo leque de imagens de híbridos e de cerimônias rituais com personagens enigmáticos, mascarados ou metamorfoseados, brevemente definidos em outras fontes, como por exemplo o Popol Vuh.

O aparato fantástico de representações de homens-animais ilustra a disposição dos maias "antigos" pelos híbridos. Este estudo apontaria uma contribuição sobre os critérios da composição híbrida e da semântica de cada espécie. Já a análise da metamorfose assinalaria alguns problemas de representação, da passagem do "ser humano" ao "ser animal", simbolizada plasticamente, como nas cerimônias rituais, pela máscara ou através de uma composição híbrida.

A proposta prevê uma compilação dos motivos em pauta, a partir de fontes iconográficas "meso-americanas" e dos relatos concernentes ao nagualismo, faculdade dos reis e sacerdotes "prodigiosos", recolhidos por Sahagún.

¹³⁸ (Baudéz, Thompson, Baudot, Boccara, entre outros).

Para o estudo da cerâmica temos selecionadas as imagens representadas em sete vasos: "Beija flor e dignatário" (Tikal, Museu Local), "Dançarino personificando o jaguar" (Altar de Sacrificios, Guatemala, Museo Nacional de Arqueología y Etnología), "Deus de nariz longo" (Guatemala, Museu Popol Vuh), "Cosmogonia" (Uaxactum, Guatemala, Museo de Arqueología y Etnografía), "Cena mitológica" (Yucatán, Washington, Dumbarton Oaks), "Figuração de um eclipse" (Norte de Peten, Coleção privada) e "Dança de sacrifício nos Infernos" (Região de Cakmul, New York, The Metropolitan Museum of Art). A proposta metodológica, para a discussão destas sete peças, tem por base a especificação etno-histórica do repertório sobre metamorfoses que temos a nossa disposição, e os estudos iconográficos de Michael Coe e Linda Schele.

O objetivo final do estudo seria a utilização das imagens da cerâmica policrômica para ilustrar um conto infanto-juvenil que inicie o leitor ao conhecimento da cultura maia, pelo olhar da produção artística, oferecendo-lhe ao mesmo tempo uma interpretação aberta do acervo mítico ameríndio.

O interesse deste empreendimento residiria na sua contribuição à criação de um patrimônio para o jovem leitor que visasse, desde uma perspectiva etnológica, a compreensão da diversidade de culturas. Nesse sentido, o leque mítico ameríndio é capaz de recriar a "viagem" ao passado e de

transmitir um saber poético sobre as origens, uma relação diferente com a natureza, ao mesmo tempo que causar prazer pela ilustração e leitura. Uma explicação etno-histórica e geográfica, notando as licenças "poéticas" do conto, realizada como advertência de post-fácio, pode ser um recurso que associe o gosto pela fantasia e o conhecimento etno-histórico.

Nos contos de infância e na história mítica, o animal representa um papel importante: leva mensagens, ajuda ou impede os heróis a ter sucesso nos seus empreendimentos e oferece refúgio de metamorfoses¹³⁹, espécie de "passe" à utopia. Tentaremos explorar, precisamente este papel, para sugerir o significado conferido às imagens de híbridos e de metamorfoses pintadas nas cerâmicas.

Ato contínuo passaremos ao estudo de problemas de definição da literatura infanto-juvenil através das obras de Marc Soriano, Denise Escarpit, Isabelle Jan e Nelly Novaes Coelho entre outros, objetivando as transformações do mito pela escritura, linguagem e coleções criadas pelas editoras, o leitor-criança, suas necessidades face a um mundo mediatizado e dominado pela imagem.

¹³⁹ A metamorfose é um tema de interesse das crianças em todas suas expressões: as transformações operadas na natureza (como a da lagarta em borboleta) e nos contos fantásticos (de rã em príncipe ou de "cinderela" em princesa, em Pinóquio, de marionete em "menino de verdade" ou as transformações de Alice no País das Maravilhas). Simbolizam a possibilidade de vir a ser "outro" e de jogar com isso.

A passagem do mito da metamorfose em animal à literatura contemporânea para a infância, visando o prazer estético pelo texto e a ilustração tem seu fundamento numa arqueologia da imagem ^{mitica} e das práticas religiosas pré-colombianas.

APÊNDICE

"RAIN PLAYER"

Rain Player é um conto infanto-juvenil que trata das aventuras de um pequeno herói, Pik, filho de um Senhor principal maia, na época anterior à conquista. Ilustra costumes, ritual de nascimento, regras do jogo de bola, função do sacerdote, papel dos animais e significação do "cenote" ¹⁴⁰ sagrado.

No início do conto, o jogo de bola entre crianças é interrompido pela chamada do sacerdote, com a concha, (instrumento antigo maia) para anunciar a predição do ano: uma forte estiagem. As conseqüências da falta de chuva são dramáticas, numa sociedade cujo meio de subsistência é a agricultura. O excesso de calor destrói o cultivo de milho, e sem o cereal, os homens morrem de fome.

A leitura do calendário era função do An-Kin-Mai, máximo sacerdote, quem, com a assistência dos chilans, informava as profecias. O destino, lido no mapa celeste, era absoluto e, uma vez enunciado, o grupo contentava-se com esperar o cumprimento dos acontecimentos preditos.

¹⁴⁰ "Cenote" é um poço de água subterrânea, existente no Yucatán - onde o solo poroso acumula as águas de chuva. O "cenote" sagrado é aquele utilizado pelos maias antigos para os sacrifícios.

No contexto religioso dos maias antigos, a intervenção do herói, ao reagir contra as predições dos deuses, é inesperada. O questionamento do destino decretado pelo sacerdote é, apenas justificado, enquanto papel heróico de transgredir a lei e tentar o impossível.

Pik, desde seu ritual de nascimento, o hetzmek, é acolhido no seio do grupo e presenteado com objetos preciosos, que marcam sua sorte. Um pau para plantar os grãos de milho, uma bola de jogar pok-a-tok, um dente de jaguar, uma pena de quetezal e umas gotas de água do "cenote" sagrado.

O poder simbólico-mágico de um dos presentes, faz de Pik um excepcional jogador de pok-a-tok, como seu pai. Mas, dados a insolência e ato seguido o desafio que o herói lança a Chac, em troca do perdão, o futuro promissor de Pik é ameaçado. Se perde a partida, será transformado em rã e condenado a coaxar o nome do deus pelo resto de sua vida. É preciso então, recorrer aos outros presentes do hetzmek. O dente de jaguar para lhe dar coragem e bravura, a pena de quetezal, velocidade e as gotas do "cenote" sagrado, sabedoria.

Nos três momentos culminantes do movimento aparente do sol: a alba, o meio-dia e o entardecer, Pik procura respectivamente o jaguar, o quetezal e o poço sagrado. Os encontros realizam-se a partir de pequenas excursões à mata e

ao abismo do "cenote". A descida associa-se - pela direção ao interior da terra - à viagem ao mundo subterrâneo ¹⁴¹. Os animais e o "cenote" personificados reconhecem a insolência do herói e a chance remota de ganhar o jogo mas, vislumbrando os benefícios da vitória prometem ajuda. O destino "duro como a pedra" precisa ser quebrado.

O jaguar e o quetezal, mimetizados como capa e penteado, colaboram para acertar o anel ou tentar evitar que o inimigo faça um ponto. Na hora do ataque, o jaguar-capa salta das costas do herói para atravessar o aro com a bola entre os dentes. A quetezal fêmea, voando da cabeça de Pik, tenta a defesa pegando a bola com as garras, mas, "quetezal-bola" é jogada através do aro. O "cenote", que corre justo embaixo do pátio de jogo, vai decidir a partida em favor do pequeno herói. Interessado diretamente em não perder seu caudal de água, abre-se no momento em que Chac pretende esmagar o herói sobre seu pé gigantesco. Assim, Pik consegue acertar o ponto final de maneira que repara a ofensa ao deus e dá a chuva para seu grupo.

Os animais coadjuvantes do conto são desprovidos de características fabulosas - como o cavalo que voa ou a galinha dos ovos de ouro nos contos maravilhosos. Mimetizam-se no corpo do herói, simulando ser seus acessórios: o jaguar, como capa de jaguar, atributo de bravura; o quetezal,

¹⁴¹ O candidato ao sacrifício que, excepcionalmente sobrevivia ao afogamento nas águas do "cenote" e surgia à superfície, era poupado da morte e reconhecido como mensageiro dos deuses. Sua palavra premonitória passava a ter um caráter sagrado.

como penteado de penas de quetezal, atributo de velocidade. Sua função corresponde à do objeto mágico, metamorfoseando-se em capa, penteado ou bola. A passagem evoca o episódio do Popol Vuh quando, na partida jogada por Ixbalanqué, planejam com o coelho a estratégia de se enroscar como uma bola, para enganar aos inimigos e vencer.

Em nota de posfácio, o escritor refere-se às fontes históricas e mitológicas que inspiram seu conto, declarando, ao mesmo tempo, suas licenças poéticas quanto aos dados "fantásticos" inexistentes na geografia política e humana de Yucatán. Como, por exemplo, a contradição de encontrar quetezais e "cenotes" na mesma região.

Porém, é na figura de Chac, que o texto se afasta mais do espírito maia. O deus não é um antigo deus "mesoamericano": tem sentido de justiça cristã e aceita ter perdido a partida. Em fontes literárias maias, como "La leyenda de los soles"¹⁴², há referência a um jogo de pok-a-tok entre uma divindade e um humano. Huemac - último governante de Tula - vence aos deuses da chuva numa partida de bola. As conseqüências para o vencedor, bem diferentes que para o pequeno Pik, são funestas, atraindo sobre si, a cólera de Chac.

O texto, dirigido a crianças, introduz alguns elementos e informações sobre a civilização maia, mantendo o

¹⁴² Miguel LEÓN-PORTILLA, Literaturas indígenas de México, p. 175.

ponto de vista "profano" da sociedade moderna. Interpreta as reações do leitor e, para provocar a identificação com o herói, integra-as na personagem.

BIBLIOGRAFIA

- ACUÑA, René. Farsas y representaciones de los mayas antiguos. México, UNAM, Publicaciones del Centro de Estudios Mayas, 1978, (Cuaderno N° 15), 75 p.
- AGUILERA, Carmen. Flora y fauna mexicana: Mitología y tradiciones de México. Editorial Everest Mexicano, 1985, 204 p. ils.
- AGUIRRE BELTRAN, Gonzalo. "Nagualismo y complejos ajenos" en Medicina y magia. México, Instituto Nacional Indigenista, N° 1, 1963, pp 99-144.
- ALCINA FRANCH, José. Mitos y literatura maya. Madrid, Alianza Editorial, 1989, p. 215.
- ALVAREZ, Nicolás Emilio. "Borges y Tzinacan". en Revista Iberoamericana. 1984, pp. 459-473.
- ARMET, Laurence. Mythologie et représentations iconographiques dans la Méso-Amerique précolombienne. Mémoire de DEA, Université de Toulouse - Le Mirail, 1991, 92 p.
- BALDERSTON, Daniel. "Cuento (corto) y cuentas (largas) en 'La escritura del Dios'" en Cuadernos Hispanoamericanos. Revista Mensual de Cultura Hispánica, 1992, pp. 445-55.
- BATAILLE, (G.). Théorie de la religion. Paris, éd. Gallimard, col. T. E. L., 1973, 159 p.
- BAUDEZ, Claude et BECQUELIN, Pierre. Les Mayas. Paris, Gallimard, col. L'univers de Formes, 1984, 419p. ill.
- _____ "Le roi, la balle et le maïs: Images du jeu de balle maya" in Journal de la Société des Americanistes. Paris, 1984, vol. 70, pp. 139-152.

BARRERA VASQUEZ, Alfredo. Recopilación de cuentos mayas. Mexico, Colección Lunes, Nº 29.

BAUDOT, Georges. Tratado de Hechicerías y Sortilegios. trad., México, UNAM, 1990, (Facsímiles de Lingüística y Filología Nahuas, 5)

BOCCARA, Michel. "L'aigle marchand, mythe, rituel et nagualisme chez les Mayas". in Memorias del primer colloquio internacional de mayistas, México, 1987, pp. 1073-1082.

_____. Entre métamorphose et sacrifice: La religion populaire des mayas. Paris, Editions L'Harmattan, 1990, 202 p.

BORGES, Jorge Luis. "La escritura del Dios" in Nueva Antología personal. México, primeira edição 1968, Siglo veintiuni editores, 1992, p 208-212.

BRODA, Johanna. "Las fiestas aztecas de los dioses de la lluvia" in Revista Española de Antropología Americana, Madrid, V. 6. 1971, pp. 245-328.

BRUNELLI, G. "Le bestiaire magique: catégorisation du monde animal par les Maseuals (Nahuats) de la Sierra Norte de Puebla (Mexique)" in Recherche Amérindiennes au Québec, Bulletin d'Information, 1990, vol. 20, Nº 2, pp. 3-18.

CAMPOS, Haroldo de. Morfologia do Macunaíma. São Paulo, Editora Perspectiva S.A., 1973, 303 p.

CODEX DRESDENSIS, Berlin (RDA), DER Sachsischen Landesbibliothek Dresde, Akademie-Verlag, 1967.

CODICE VEITIA. Códice Veitia: Modos que tenían los indios para celebrar sus fiestas em tiempos de la gentilidad. Estudio, transcripción y notas de José Alcina, Madrid, 1986, (Colección Tabula Americae, Testimonio y patrimonio Nacional).

- COE, Michael D. Classic Maya Pottery at Dumbarton Oaks, Washington Dumbarton Oaks, Trustees for Harvard University, 1975.
- CORTAZAR, Julio. "Paseo por el cuento" in Antología de Textos de estética y teoría del arte. México, UNAM, 1978.
- DURAN, fray Diego. História de las Indias de Nueva España. Edición de Ángel M. Garibay, 2 v., México, Edit. Porrúa, 1967.
- DZUL, Poot (D.) Cuentos mayas. éd. bilingüe español-maya, éd. Maldonado e I. N. A. H. - S.E.P., Mérida, 1985, 103 p.
- EDMONSON, Munro S. "Los Popol Vuh" en Estudios de Cultura Maya. México, UNAM, 1978, CEM, vol. 11, pp. 249-266.
- EL LIBRO DE LOS LIBROS DE CHILAM BALAM, Trad. de sus textos paralelos por A. Barrera Vásquez y S. Rendón, México, 1963, 212 p. (Col. Popular, N° 42).
- GARIBAY, Ángel María. "Relación breve de las fiestas de los dioses" en Tlalocan. México, vol. II, N° 4, pp. 289-320.
- GIRARD, Raphael. Le Popol Vuh, histoire culturelle des Mayas-Quichés. Paris, Payot, 1972, 382 p.
- GONZÓLES CASANOVA, Pablo. "Cuentos indígenas". México, UNAM. Instituto de Investigaciones históricas, 1965, XII.
- GRAULICH, Michel. Mythes et rituels du Mexique ancien préhispanique. Académie Royale de Belgique, Mémoires de la Classe des Lettres, 2a. série, T. LXVII, fasc. 3, Bruxelles, 1987.
- HEYDEN, Doris. Mitología y simbolismo de la flora en el México prehispánico. México, 1983, UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas.

- _____ "Los ritos de paso en las cuevas". en Boletín del Instituto Nacional de Antropología e Historia. México, 1986, pp. 17-26.
- HOUSTON S. D. "A Quetzal Feather Dance at Bonampak". Chiapas, México, in Journal de la Societé des Americanistes, Paris, 1984, vol. 70, pp. 127-138.
- LANDA, fray Diego. Relación de las cosas de Yucatan. México, Edit. Porrúa, 1966, (Biblioteca Porrúa).
- LEON-PORTILLA, Miguel. Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses, México, UNAM, Instituto de Historia, Seminario de cultura Náhuatl, 1958, (Fuentes indígenas de la cultura nahuatl. Textos de los informantes de Sahagún 1).
 _____ Literaturas indígenas de México. México, Editorial Mapfre, Fondo de cultura económica, 1992, 365 p.
 _____ Antropología estrutural dois. Rio de Janeiro, 1976, Biblioteca Tempo Universitário, 366 p.
- LEVI-STRAUSS, Claude. Le cru et le cuit. éd. Plon, Paris, 1964, 402 p.
 _____ La potière jalouse. éd. Plon, Paris, 1981, 509 p.
 _____ Histoire de Linx. éd. Plon, Paris, 1991, 361 p.
- LEYENDA DE LOS SOLES. en Códice Chimalpopoca, trad. P. F. Velasquez, Imprenta Universitaria, México, 1945.
- LIDA, Maria Rosa. El cuento popular em Hispanoamérica y la literatura. Bs As, ed. Losada, 1976.
- LIGORRED PERRAMÓN, Francisco de Asis. Consideraciones sobre la literatura oral de los mayas modernos. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1990, 176 p.
- LOPEZ AUSTIN, Alfredo. Augurios y Abusiones. introd. versión y notas, UNAM, México, 1969, (Textos de los Inf. de Sahagun. 4).

- _____ "Cuerpo humano e ideología: Las concepciones de los antiguos nahuas". 2v - México, 1980, UNAM, Inst. de Inv. Antrop.
- MORALES FOLGUERA, José Miguel. Cultura simbólica y arte efímero en la Nueva España. Sevilla, Consejería de Cultura y Medio Ambiente, 1991, 304 p.
- OVIDE. Les métamorphoses. Paris, Flammarion, 1966, Liv. 4, pp. 11-132.
- POPOL VUH 1) Edição de Recinos (A.) Las antiguas historias del Quiché. México, Lecturas 25 mexicanas, ed. Fondo de cultura económica, primeira edição 1947 - 1992, 287 p.
- _____ 2) Edição de Raynaud (G.) (1925), Le Popol Vuh, les dieux, les héros, et les hommes de l'ancien Guatemala d'après le livre du conseil. Paris, éd. Maisonneuve et Larose, 1980, 156 p.
- _____ 3) Edição de Tedlock (D.) Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life and the Glories of Gods and Kings. New York: Simon and Schuster, 1985.
- PROPP, Vladimir. Morphologie du conte. Paris, Editions du Seuil, 1965 e 1970, 245 p.
- PRIMER COLOQUIO DE DOCUMENTOS PICTOGRÁFICOS DE TRADICIÓN NAHUATL. presentación de Carlos Martínez-Marín, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 1989, 280 p., ils.
- PROSKOURIAKOFF, Tatiana. Portraits of women in Maya Art. Cambridge, Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology (hathropand others), 1964, Harvard University Press.
- RIVEIRA DORADO, Miguel. La religion maya. Madrid, Alianza editorial, 1986, 227 p.

SAHAGÚN, fray Bernardino de. Historia general de las cosas de la Nueva España. México, ed. Porrúa, 1975, (Biblioteca Porrúa, 8-11).

SEBASTIAN LÓPEZ, Santiago. El Códice Borgia en el contexto de la iconografía mesoamericana. Valencia, Grupo de Arte y Bibliografía, 1992, 91 p. il.

SCHELE (L.) and MILLER (M.E.). 1986 The blood of Kings. dynasty and ritual in maya art. éd. Kimbell art museum, Fort worth, 335 p., 123 pl. N. Y.

SOUSTELLE, Jacques. Les Mayas. Turin, Flammarion, 1982, 253 p. (Col. "L'Odyssée").

THOMPSON, J. Eric. Historia y religión de los mayas. México, Siglo XXI Editores, 1975.

WISNIEWSKI, David. Joueur de Pluie. Paris, l'école le loisirs, 1991-1992.

XIMÉNEZ, fray Francisco. Historia de la Provincia de San Vicente, de Chiapa y Guatemala, 3 vols, "Jose Pineda Ibarra" - (1929 - 1931) 1965, Ministerio de Educación, (Biblioteca Guatemalteca de Cultura Popular" 15 de septiembre", vols. 81-84).