

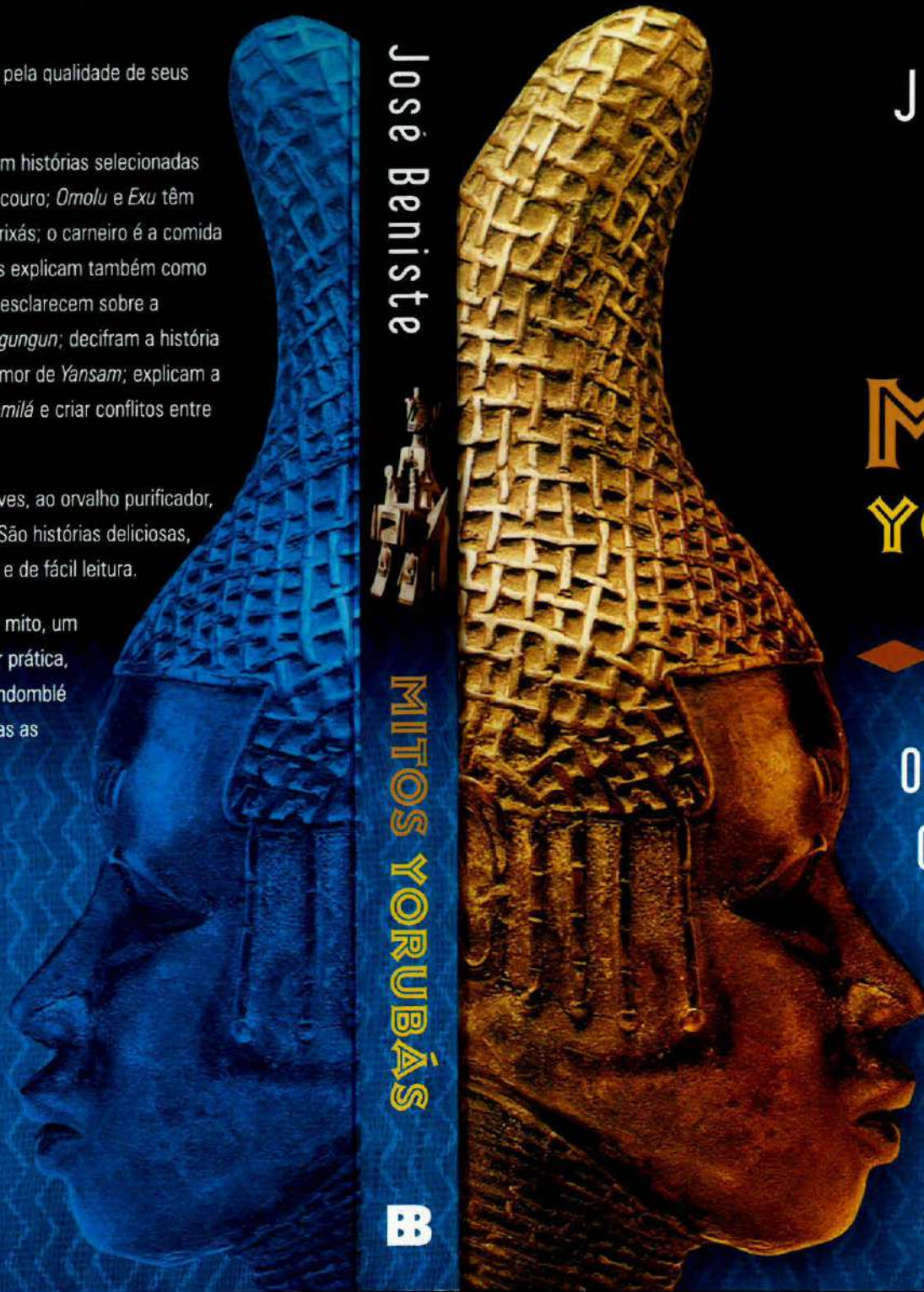
Esta é mais uma obra de um autor consagrado pela qualidade de seus trabalhos sobre a Cultura Religiosa Afro-Brasileira.

Os mitos justificam os ritos, e isto é revelado em histórias selecionadas que explicam os porquês do Candomblé: *Erinlé* veste couro; *Omolu* e *Exu* têm seus assentamentos do lado de fora das casas dos Orixás; o carneiro é a comida votiva de *Xangô*, mas é repellido por *Yansam*. Os mitos explicam também como a Terra foi criada e por que *Oxalá* recebeu este título; esclarecem sobre a importância e o perigo de *Iya mi Oxorongá* e o culto *Egungun*; decifram a história completa de *Xangô* e a sua disputa com *Ogum* pelo amor de *Yansam*; explicam a obrigação de *Exu* em fiscalizar os axés, provocar *Orunmilá* e criar conflitos entre *Yemanjá*, *Oxum* e *Yansam*.

Outras narrativas dão um sentido humano às aves, ao orvalho purificador, e contam passagens que exaltam os valores morais. São histórias deliciosas, relatadas de forma essencialmente didática, atraente e de fácil leitura.

O que deve ser entendido é que sempre há um mito, um exemplo capaz de justificar qualquer teoria e qualquer prática, a fim de reviver a mentalidade primordial. Tudo no Candomblé se explica através de mitos que são revividos em todas as práticas religiosas. Mito é essencialmente revelação.

Ao final, o autor faz um comentário sobre a Descaracterização do Candomblé com uma Avaliação da Atual Situação Religiosa.



José Beniste

MITOS YORUBÁS

O Outro Lado do
Conhecimento

BB
BERTRAND BRASIL



BB
BERTRAND BRASIL

Ao se pronunciar como filha de um determinado Orixá, uma pessoa o faz orgulhosamente, ciente de que possui um herói dentro de si. Este herói é a expressão do ser humano na aventura da vida. As conquistas são sempre conjuntas, porque há inúmeros pontos semelhantes, atitudes próximas, maneiras de ser parecidas.

Os grandes personagens divinos dos ritos afros têm suas próprias histórias reveladas através de heroísmos, lutas, desenvolvimento de cidades e fundações de tantas outras. São retratados em narrativas primordiais, mantidas através de práticas e movimentos religiosos, exaltados em cânticos, danças e rezas. Conhecer essas narrativas é ter a certeza de uma prática religiosa sendo executada com segurança, pois o mito tem essa missão educativa. É ele que justifica tudo que se faz nos espaços sagrados dos Candomblés. E concede a certeza de que cânticos, danças e rezas se ajustam perfeitamente ao conteúdo dessas histórias.

É a partir daí que José Beniste faz uma apreciação inicial sobre os mitos e seus diferentes significados ligados ao espaço, à linguagem e aos símbolos. São animais, plantas, astros e a natureza como um todo, assumindo significados que vão além de um simples ser no mundo material. Aliado a isto está o espaço onde as coisas se realizam, e que é pleno de significados. Um bosque, uma árvore, algumas pedras amontoadas podem indicar um lugar que se destine à edificação de um templo, símbolo do espaço sagrado. Com suas portas separando os dois mundos — o sagrado do profano —, é nele que o Céu se abre, a Divindade se manifesta e fala, e o Homem estabelece um contato direto com o Divino. Muitas Casas de Candomblé surgiram através deste procedimento.

As culturas africanas demonstram que a revelação dos mitos cria um envolvimento sagrado numa sucessão de cenas da vida em todas as suas manifestações. Em *Mitos Yorubás*,

MITOS YORUBÁS

Do autor:

As águas de Oxalá

Dicionário Yorubá-Português

Jogo de búzios: um encontro com o desconhecido

Órun-àiyé: o encontro de dois mundos

História dos Candomblés do Rio de Janeiro

JOSÉ BENISTE

MITOS YORUBÁS

O OUTRO LADO DO CONHECIMENTO

9ª edição

B
BERTRAND BRASIL

Rio de Janeiro | 2020

Copyright © 2006, José Beniste

Capa: Leonardo Carvalho

Editoração: DFL

Texto revisado segundo o novo
Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

2020

Impresso no Brasil

Printed in Brazil

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

B415m Beniste, José
9ª ed. Mitos Yorubás: o outro lado do conhecimento / José
Beniste; ilustrações do próprio autor. – 9ª ed. – Rio de Janeiro:
Bertrand Brasil, 2020.
304p.: il.

Inclui bibliografia
ISBN 978-85-286-0918-9

1. Iorubá (Povo africano) – Religião. 2. Deuses iorubás –
Lendas. 3. Orixás – Lendas. 4. Candomblé. I. Título.

06-3558

CDD 299.62
CDU 299.6

Todos os direitos reservados pela:
EDITORA BERTRAND BRASIL LTDA.
Rua Argentina, 171 – 3º andar – São Cristóvão
20921-380 – Rio de Janeiro – RJ
Tel.: (0xx21) 2585-2000 Fax: (0xx21) 2585-2084

Não é permitida a reprodução total ou parcial desta obra, por
quaisquer meios, sem a prévia autorização por escrito da Editora.

Atendimento e venda direta ao leitor:
sac@record.com.br

*Toda Ìyálórìṣà foi uma Ìyàwó,
mas nem toda Ìyàwó será uma Ìyálórìṣà.*

SUMÁRIO

Apresentação.....	11
Os mitos e a natureza	15
Mito e realidade	17
A linguagem dos mitos	19
Mitos e símbolos	23
Mitos e espaço.....	25
Mitos e tabus	29
Mitos e ritos	31
Nigéria e a etnia yorubá.....	35
Recomendações sobre a língua yorubá	41

Os MITOS

1. A criação da Terra.....	45
Notas	50
2. A designação do título de <i>Òrìṣà Nlá</i>	55
Notas	59
3. <i>Olókun</i> e o desafio a <i>Olórun</i>	61
Notas	63
4. Os <i>Òrìṣà</i> adquirem seus poderes	65
Nota.....	70
5. Como surgiu a consulta a <i>Ifá</i>	73
Notas	76

6. A dispersão do povo de <i>Ifé</i>	77
Notas	81
7. O conflito entre o céu e a terra	83
Notas	89
8. A divinização de <i>Sàngó</i>	91
Notas	102
9. A história de <i>Òránmíyàn</i> , o pai de <i>Sàngó</i>	107
Notas	111
10. A visita de <i>Òrúnmilà</i> à cidade de <i>Òwò</i>	113
Notas	118
11. Os quatro enigmas de <i>Ifá</i>	121
Notas	126
12. <i>Ògún</i> e o seu poder sobre os metais	127
Notas	132
13. <i>Odùdúwà</i> e a árvore de <i>Obì</i>	133
Notas	137
14. Por que <i>Oya</i> se tornou a dona do cemitério.....	139
Notas	144
15. Por que <i>Èṣù</i> vive do lado de fora	147
Notas	150
16. As gotas de orvalho salvadoras.....	153
Notas	159
17. <i>Sàngó</i> e o poder do fogo	161
Notas	165
18. <i>Ìyá mi Òṣòròngà</i> e a criação do manto de <i>Egúngún</i>	167
Notas	172
19. <i>Erinlẹ</i> o caçador	177
Notas	182
20. A orelha de <i>Obà</i> no <i>Àmàlà</i> de <i>Sàngó</i>	183
Notas	188
21. A riqueza de <i>Òbàrà</i>	191
Notas	195
22. A disputa entre <i>Òrúnmilà</i> e os búzios.....	197
Notas	202
23. O exílio de <i>Sànpònná</i>	205
Notas	210

24. <i>Sàngó</i> e a traição do carneiro.....	213
Notas	217
25. <i>Iyewa</i> ilude a morte e salva <i>Òrúnmilà</i>	219
Notas	224
26. <i>Òṣun</i> , <i>Oya</i> , <i>Yemoja</i> e a divisão dos búzios.....	227
Notas	232
27. As feiticeiras em conflito com <i>Òrúnmilà</i>	235
Notas	238
28. A rivalidade de <i>Ògún</i> e <i>Sàngó</i> pelo amor de <i>Oya</i>	239
Notas	249
29. Porque se lavam as patas do galo antes de ele morrer .	251
Notas	257
30. O banquete do rei	259
Notas	262
31. A amizade de <i>Èṣù</i> e <i>Òrúnmilà</i>	263
Notas	268
32. Os títulos de <i>Ògún</i>	271
Notas	274
33. Porque o pombo é um pássaro doméstico.....	277
Notas	279
34. O significado da palavra <i>Ìyàwó</i>	281
Notas	284

COMPLEMENTO

A descaracterização do Candomblé – Uma avaliação da atual situação religiosa	287
Bibliografia.....	303

APRESENTAÇÃO

As histórias de todos os povos e culturas começam sempre com um capítulo dedicado aos seus primórdios. São acontecimentos decisivos que irão modelar situações posteriores e justificá-las. E não poderia ser diferente na cultura afro-yorubá, que, para o Brasil, foi transplantada pelo contingente nagô. Cada um de seus *Òrìṣà* identifica-se com uma tarefa determinada pelo Ser Supremo, *Olórun*. A *Òṣàlá*, divindade da criação, foi destinada a tarefa de modelar o plano terrestre e os seres humanos; *Òrúnmilá* levou consigo a missão específica de determinar os atributos da Terra, usando de sua sabedoria e compreensão; *Ògún*, com sua extraordinária força física e destreza, pôde se haver com todos os problemas de heroísmo e luta; *Èṣù* ficou responsável pela manutenção do *Àṣẹ*, o poder divino, com o qual as divindades exercem os seus poderes.

Depois que os *Òrìṣà* se instalaram em terras africanas, eles se espalharam por diferentes regiões da Terra, merecendo culto particular e devidamente adaptados às condições culturais de cada região. Todos esses acontecimentos ficaram registrados em mitos, histórias e lendas, que passaram a influenciar o comportamento futuro das pessoas que tinham essas divindades como tutelares de sua guarda.

O que deve ser entendido é que há sempre um mito, um exemplo capaz de justificar qualquer teoria e qualquer prática, e

que não deve ser interpretado como curiosidade científica, mas sim como o reviver de uma mentalidade primordial. Nas civilizações africanas, o mito desempenha uma função indispensável: exprime, enaltece e codifica a crença, revela e impõe princípios morais, garante a eficácia dos rituais e oferece regras práticas para a orientação humana.

Em muitos casos, essa simples curiosidade que os mitos transmitem provoca revolta em alguns, pela simples apresentação do *Orishá* cultuado, que pode ser contrária ao pensamento que o devoto tem a seu respeito. Quando isso acontece, os mitos são modificados de acordo com o interesse de cada um. Essa é a razão da existência de mitos parecidos, porém com finais diferentes. Em sua tese "Os mitos de Xangô e sua degradação no Brasil", apresentada no 1º Congresso Afro-Brasileiro no Recife, em novembro de 1934, Arthur Ramos abordou a questão, citando alguns mitos de *Şàngó*, com variantes diversas. Dizia ele que "esses mitos yorubanos de Xangô foram deturpados no Brasil. Degradaram-se mais e mais. Ficou, porém, no inconsciente coletivo dos negros brasileiros, a força oculta de um extraordinário dinamismo mítico."

Mircea Eliade considera cinco aspectos fundamentais dos mitos:

1º – O mito constitui a história das ações de Entes Sobrenaturais;

2º – O mito coloca essa história como absolutamente verdadeira e sagrada;

3º – O mito dá sempre um sentido de criação para as coisas, ou seja, como vieram a existir ou como um comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foi inicialmente estabelecida;

4º – O mito é uma revelação: conhecendo-o, conhecemos a origem das coisas e, com isso, podemos dominá-las e submetê-las à nossa vontade. Esse conhecimento é "vivido" ritualmente, seja por narrativas ou repetição constante do mito em sua forma ritual;

5º – De uma ou outra maneira, o mito é vivido por sermos tomados pelo poder sagrado que engrandece os acontecimentos rememorados e reatualizados.

Nenhum povo e nenhuma cultura formam-se como realidade histórica, sem imagens e sem símbolos, sem teologia capaz de definir e sustentar os valores morais e religiosos, sem organização social e política; enfim, sem uma visão definida do mundo. O mito é essencialmente uma revelação e é desenvolvido para sustentar a crença religiosa.

Com essa ideia, podemos fazer algumas observações em função das narrativas que serão apresentadas, tendo como base o quadro religioso dos Candomblés.

OS MITOS E A NATUREZA

No tempo primitivo das origens, o homem via a natureza como um drama único vivido num cenário onde atuavam animais, plantas, vento, água, fogo e todos os demais elementos que formam a riqueza do Universo. O mundo dos mitos é pleno dessas forças e ações, mesmo sendo elas conflitantes.

Na literatura mítica, esses objetos da natureza são apresentados sob a forma humana para que possam falar, rir, casar, comer e beber como os seres humanos. Tudo é devidamente humanizado (animais, plantas etc.) para criar uma poderosa sátira sobre a cultura humana e seus valores morais.

Nas narrativas aqui apresentadas, algumas delas falam na deslealdade do Carneiro (Mito 24) ou na solidariedade das Gotas do Orvalho (Mito 16). O que se está desejando é mostrar a deslealdade ou a solidariedade do ser humano. Para isso, escolhe-se um animal ou elemento dotado do tipo de comportamento parecido com o que se deseja condenar ou elogiar para se dar a oportunidade de uma reflexão diante de certas atitudes humanas.

MITO E REALIDADE

A partir do instante em que o homem iniciou o seu questionamento a respeito das coisas da vida, procurando justificativas racionais para a sua existência, os mitos passaram a ser utilizados e considerados lógicos.

Em algumas civilizações, quando a História chega até elas, estas já se encontram mais ou menos organizadas, com sua visão de mundo, seus deuses e suas instituições, ou seja, já se encontram culturalmente constituídas. Mesmo no estágio mais primitivo, o grupo surge dentro de um quadro já definido. Os antigos historiadores da cultura africana, por exemplo, movidos por suas convicções religiosas, definiram esses povos como primitivos, arcaicos, selvagens, não civilizados, fazendo crer que não tinham um projeto de vida, arte, linguagem, nem instituições sociais, morais e de culto.

Historicamente tem-se comprovado que os povos ditos primitivos são realmente povos formados por grupos em pleno uso de suas faculdades. O conceito de primitivo seria o do homem devidamente integrado na natureza. A civilização yorubá revela que quando o personagem histórico *Odùdúwà* chegou à *Ilé Ifé*, lá encontrou um povo autóctone, com suas instituições e um rei local (*Obàtálá*, rei dos *Igbo*). Toda a história de sua luta pelo poder e a forma como passou a legislar o povo marcaram o início de uma nova civilização, a ponto de transformar esse acontecimento no mito da criação do mundo entre as mais expressivas

regiões yorubás, concorrendo com *Òṣàlá* como criador da Terra (Mito 1).¹

A mitologia nasce propriamente em razão de algo que independe de toda invenção. São as necessidades de um povo de tradição oral que mantêm registrados seus fatos históricos. Trata-se de uma forma de voltar às origens ou, conforme diz Mircea Eliade, “à nostalgia das origens”.

A LINGUAGEM DOS MITOS

Os mitos, nos ritos do Candomblé, não só explicam como procuram dar sentido às coisas realizadas. Muitas vezes esses mitos são apresentados em forma de cânticos, numa narrativa de acontecimentos primordiais que visam a possibilitar a vinda das divindades, estimulando suas danças com movimentos e gestos que ressaltam esses acontecimentos.

A imitação dos gestos divinos na dança cria a possibilidade de uma comunhão divina. Por isso, esses cânticos são narrados de forma solene, em momentos especiais e por pessoas especiais, devidamente iniciadas para tais ocasiões. Mesmo simbólica, a linguagem dos mitos possibilita esse acesso. Observem este cântico em louvor a *Iyewa*:

<i>Iyewa Iyewa máa jó</i>	<i>Iyewa Iyewa</i> vem dançando
<i>Iyewa Iyewa</i>	<i>Iyewa Iyewa</i>
<i>Bò ìyá l'owó o</i>	Ela chega trazendo dinheiro
<i>Ọwọ́ l'èsẹ̀</i>	Nas mãos e nos pés
<i>Iyewa Iyewa máa jó</i>	Ela vem dançando
<i>Iyewa Iyewa.</i>	<i>Iyewa Iyewa.</i>

A palavra é fundamental para a solidificação das ideias. Em quase todas as grandes religiões, a palavra surge em união ao Deus Criador de todas as coisas. No dizer de Adolpho Crippa, o gesto criador de Deus é a palavra. Deus disse e as coisas foram feitas. Todas as culturas nascem de uma palavra criadora (Mito 1) dita nos tempos imemoriais por um poder divino.

¹ Todos esses assuntos são amplamente retratados em *Orun-àiyé*, Editora Bertrand Brasil, 5ª ed., 2006, pp. 54, 66 e 322.

A palavra que complementa todos os ritos no Candomblé é *àṣẹ*, um exemplo claro para que os desejos se realizem sob a anuência do Deus Supremo. Assim, todas as ações são acompanhadas de rezas ou cânticos a fim de dar forma às ideias desejadas. Nos ritos diversos de *Borí*, *Ìpàdẹ* e *Ebo*, há sempre o discurso de apresentação, das razões e dos objetivos a serem atingidos. Para uma *iyàwó* iniciada no culto de *Òrìṣà*, diz-se, por ocasião de seu retorno após o ato de conduzir o seu carregó (os resíduos de suas obrigações):

<i>A ṣẹ ma re lé</i>	Você surge e torna-se realidade
<i>O kú àbò òde</i>	Saudamos o seu retorno, bem-vinda
<i>Ilé okun lè.</i>	À casa que tem a força de que você precisa.

Em certos níveis, os homens podem tornar-se animais e plantas. O simbolismo pode transformar o Céu e a Terra (*Ọrun* e *Àiyé*) em dois irmãos que periodicamente se encontram, ou simplesmente em dois irmãos em constante oposição (Mitos 7 e 28). Pode, igualmente, transformar seres pacificadores em simples Gotas de Orvalho (Mito 16).

Há, no fundo, uma consciência mítica que transforma a natureza. As forças divinas estão presentes nas águas purificadoras, nas fontes, nos bosques, nos furacões, tempestades e trovões, no nascimento da vida e nos gestos heroicos (Mito 27).

As culturas africanas, de um modo geral, demonstram que a revelação dos mitos cria um envolvimento sagrado numa sucessão de cenas da vida em todas as suas manifestações. São animais, plantas, astros e a natureza como um todo, assumindo significados que vão além de um simples ser. É um drama vivido realmente, onde os *Òrìṣà*, com seus gestos próprios, são tão reais quanto a vida e os gestos humanos. São eles os grandes personagens míticos que continuam a participar da vida humana como seres ativos e exemplares (Mito 26) e, em outros casos, com um comportamento incoerente com a sua condição divina (Mito 20).

Essa forma de as divindades se apresentarem com virtudes e defeitos próprios dos seres humanos propiciou um forte relacionamento entre o homem e o seu *Òrìṣà*. Os problemas se tornam comuns entre ambos, a ponto de o *Òrìṣà* incutir tendências às pessoas que o têm como patrono. O cantar e o dançar imitando os gestos divinos integram o ser ao mito, e este à divindade. É a recriação do mundo e de toda a realidade que ocorre nessa celebração. A divindade, a natureza e o homem voltam a reencontrar-se. Há o objetivo de o homem tornar-se um *Òrìṣà*, sendo esta parte do processo.

MITOS E SÍMBOLOS

No momento em que um objeto é inserido numa consciência mítica, ele assume uma consistência religiosa e passa a ser utilizado como manifestação sagrada (Mito 13). Em consequência, esse símbolo é separado, isolado dos demais objetos, continuando a permanecer em sua condição normal.

Nos ritos de Candomblé, alguns objetos só assumem condições sacras se confeccionados dentro de um conjunto de rezas mágicas denominadas *ofô* (encantamento), com o intuito de atingir a finalidade do que dele se espera. Caso contrário, será um objeto artesanal exposto como símbolo de arte.

Não há idolatria, não há a veneração da pedra, de uma árvore, de sementes, conchas, metais ou veste colorida. Após a magia do encantamento, eles não serão usados como um objeto qualquer, o que significa dizer que se tornam uma coisa sagrada. Sua elaboração e forma obedecem ao mito que o estrutura, indicando sua origem e finalidade.

O *Șàșàrà*, um dos símbolos usados por *Omolu*, é feito de nervuras da palmeira do dendezeiro, atadas com tiras de couro. É utilizado nas danças rituais, com movimentos que visam a “varrer” as doenças e malefícios da Terra. Entre os yorubás, também é denominado de *Iléwo* e colocado atrás das portas para impedir a entrada de doenças na casa, conforme o cântico:

Bí alẹ balẹ
Ṣàṣàrà gbá ilé
Fún wa o.

Se a noite chega
o Ṣàṣàrà guarda a casa
para nós.

O culto a Ṣàngó identifica-se pelo uso de elementos ligados à madeira (Mito 28). A gamela onde se oferece o àmàlà, o pilão que lhe serve de trono e o oṣé (a machadinha de corte duplo) têm grande significado quando feitos de madeira. O seu instrumento em forma de chocalho, ao ser agitado, lembra o som das chuvas que se seguem aos trovões e relâmpagos. É denominado ṣéré, forma abreviada de ṣékéré, e devidamente reverenciado num trecho da sequência de cânticos da Roda de Ṣàngó:

Oba ṣéré
La fẹhintin.

O rei do ṣéré
É o nosso protetor.

MITOS E ESPAÇO

O mundo sagrado é um mundo independente. O homem nada entende ou realiza sem sentir ou estar localizado a partir de uma definição pessoal. Quando alguém diz a outro que está do seu lado, não está pensando na proximidade ou numa determinada distância. Pessoas juntas podem estar distantes umas das outras, da mesma forma que a distância pode aproximar e unir, lado a lado, as pessoas. Assim é o espaço religioso.

Há lugares em que todos podem transitar; porém, há outros onde só alguns podem permanecer. São os locais sagrados e preparados para tal fim. Um bosque, uma árvore, um monte de terra podem vir a ser plenos de significados, dos quais só se deve aproximar com cuidado e respeito. Em *Êxodo*, diz-se: “Tire as sandálias dos pés, pois estais pisando em solo sagrado.” Nos primeiros três meses de iniciação de uma *iyàwó*, não lhe é dada a permissão para o uso de sandálias em todas as dependências do terreiro. Seus pés deverão tocar diretamente o solo sagrado. Ao entrarem numa das dependências destinadas ao culto de Òrìṣà, todos deverão estar descalços.

A fundação do mundo nagô (Mito 1), efetuada com a terra primordial, espalhada pela ave encantada em um determinado espaço onde o poder criador de Òṣàlá se manifestou e tornou possível traçar as coordenadas do mundo, denomina-se *Ilé Ifẹ* e veio a ser o centro do mundo no qual se desenvolveram reinos, tribos, culturas e a existência.

Para viver no mundo é preciso fundá-lo, e isso é feito por meio de preceitos no solo que se irá habitar. Cada um constrói o seu mundo. E como se chega até ele? Uma pedra retirada das águas, o encontro de um desconhecido que indicou um caminho, uma árvore especial, os sonhos são exemplos que podem tornar o lugar repleto de significados a ponto de justificar a edificação de um templo, uma comunidade ou um povo.²

Muitos templos de Candomblé começam assim. Há sempre uma história para justificá-los e, quando isso acontece, o reconhecimento pelo agradecimento é dado (Mito 26). Não é a sua dirigente que escolhe o espaço onde irá instalar suas dependências, mas sim o espaço que a escolhe através de seu *Òrìṣà*. Nada é feito sem a sua anuência. Assim é a regra como também o motivo para se fazerem as oferendas ao chão. Na realidade, está se considerando o respeito ao local – invariavelmente, morada de espíritos, os *Onílè*, os Senhores da Terra, e a eles devem ser feitas as reverências. Nos ritos de oferendas e sacrifícios, os primeiros líquidos são destinados à terra:

<i>Onílè mo júbà o</i>	Senhores da Terra, meus respeitos
<i>Ìbà Òrìṣà</i>	Saudamos os orixás
<i>Ìbà Onílè.</i>	Também saudamos os Senhores da Terra.

Ao ser escolhido o espaço onde será erguido um Candomblé, os Senhores do Invisível, donos do espaço, são devidamente reverenciados, assim como a terra é devidamente consagrada através de um ritual específico. Faz-se uma abertura no solo para nele serem depositados os mesmos elementos com que são consagradas as pessoas quando de sua iniciação, por ser exatamente isso o que representa todo o ritual: um processo de iniciação que, no Candomblé, é denominado “plantar o *àṣẹ*”. Serão ervas, animais

² Em *A história dos candomblés do Rio de Janeiro*, Editora Bertrand Brasil, o autor dá alguns exemplos de como alguns dirigentes chegaram até o local para a edificação de suas casas.

sacrificados, contas, comidas diversas, *efun*, *òsùn*, *wàji*, *owó* e o *ikódíde*, este último o símbolo maior da iniciação.

Um templo é o símbolo do espaço sagrado, e suas portas separam esse espaço inviolável do espaço profano. O lugar principal transforma-se num centro de força, no centro do mundo. No alto, o *òrun*; embaixo, o *àiyé*; e, à volta, o mundo circundante com os seus atributos, vegetações, o poço encantado, animais e os seus habitantes. Um poste central por onde circulam as diferentes formas de danças votivas revela o elemento que une os dois espaços.

O templo principal não limita o espaço sagrado, expandindo-se até áreas próximas onde estão localizadas árvores especiais, abraçadas em seu tronco por tecidos e laços bem destacados ao lado de oferendas, além das residências reservadas que a condição humana exige. É nesse ambiente que se produz a intimidade com as divindades e onde se protege e garante a vida e o bem-estar de um povo. É a mescla de divindades, seres vivos e seres sobrenaturais, cada um delimitado em seu plano de trabalho e todos separados por sistemas de culto. Saber ocupar esses espaços é assumir a responsabilidade da criação do mundo.

MITOS E TABUS

O mundo das origens é um mundo impregnado de determinações e que sugere proibições como garantia de continuidade sem oposição. É um mundo pleno de divindades presidindo todos os fenômenos naturais possíveis (Mito 4). Essas divindades recebem nomes diversos para serem devidamente chamadas e aclamadas mediante ritos específicos (Mito 2). Seus domínios estão nas águas purificadoras e fecundas, nas fontes, nas matas, nos ventos e nos furacões, nas tempestades e nos trovões, na terra natal, no nascimento, na vida e em suas principais transformações. Os yorubás denominam essas divindades de *Òrìṣà*; os jejes, de *Vodun*; e os angola/congo, de *Nkise*.

Os mitos não criam esses deuses, revelam-nos juntamente com seus desejos e vontades. É essa a função dominadora dos mitos que fixam modelos quase humanos às divindades, estabelecendo desejos e determinando arquétipos a seus seguidores. Em *A filha de santo*, Giselle Cossar-Binon diz: “Se examinarmos as iniciadas agrupando-as por *Òrìṣà*, poderemos notar que possuem frequentemente traços em comum, tanto no plano fisiológico quanto no psicológico. Seus corpos parecem trazer mais ou menos profundamente, segundo os indivíduos, a marca das forças mentais e psíquicas que os animam”.³

³ Em *Jogo de búzios*, Editora Bertrand Brasil, 4ª ed., 2005, pp. 163-73, o autor faz uma abordagem a respeito das tendências que os *Òrìṣà* oferecem às pessoas e o que dizem num jogo de búzios.

A *Òṣàlá* e seus devotos é proibido tudo que se produz com a palmeira do dendezeiro. *Ọ̀ṣun*, com a sua forma elegante de dançar ao ritmo *ijèṣà*, não admite em suas oferendas *ẹ̀iyelẹ̀*, o pombo, revelando seus desejos no cântico:

Àdàbà orò ma fẹ̀ É *àdàbà* que ela quer para a obrigação
Ò fẹ̀'lé o. Ela não quer o pombo.⁴

⁴ *Àdàbà* é um tipo de ave africana que tem seus olhos rodeados por uma pele vermelha e põe dois ovos que são chocados tanto pelo macho quanto pela fêmea. No Brasil é substituída pela juriti.

MITOS E RITOS

O mito justifica o rito. É a garantia da validade dos gestos e dos atos numa revelação primordial. Os ritos reatualizam os acontecimentos iniciais do mundo quando nas festas e celebrações. Interpretando o assunto, Roger Bastide, em sua época, declarava: “Tem-se o hábito, ao se descrever a religião dos africanos no Brasil, de separar o estudo dos ritos do estudo dos mitos. Ao fazerem isso, arriscam-se a dar uma imagem falsa dessa religião. Pois os cânticos, as danças, os gestos, as cerimônias e os mitos estão inextricavelmente ligados, formando uma única realidade mística.”

Para alguns estudiosos, o mito é anterior ao rito, como tentativa de explicar os fenômenos da natureza. Dizendo melhor: o mito surge a partir do momento em que as lembranças começam a ser esquecidas; ele surge para recriar o que está a ponto de perecer. Já o inverso disso, o rito sendo anterior ao mito, seria explicado quando o gesto mágico deixa de ser compreendido, criando-se uma história para justificá-lo.

O que quer que haja nos dois conceitos, o essencial é entender que há sempre, em qualquer caso, uma ligação entre ambos os fatos. Em grande parte, os gestos são expressivos e reveladores. Quando *Obà*, dançando manifestada em uma iniciada, esconde a sua orelha com um ramo de folhas ou com o seu escudo, ela está repetindo o gesto ao ser inquirida por *Şàngó* (Mito 19). Ao dançar, tendo nas mãos o *ibírí*, *Nàná* imita o embalar de uma criança, relembando a sua natureza maternal. Ao dançar no seu

ritmo predileto, o *àlujá*. *Sàngó* demonstra a força de sua natureza guerreira; *Ọṣun*, na sequência de sua dança, ao levantar ligeiramente os pés, relembra o momento em que teve seus pés queimados na disputa com *Yánsàn* (Mito 20).

No conjunto desse ambiente festivo, em que as danças assumem uma postura expressiva, estão os gestos preestabelecidos, as vestes e alimentos, ornamentos e pessoas consagradas, sacrifícios e oferendas, juntamente com os cerimoniais mais complexos. Há um esforço enorme para fazer todos reviverem, num determinado tempo e espaço, o tempo fabuloso dos Inícios.

É isso que este trabalho oferece, ao selecionar histórias adaptadas dos mitos, com narrativas de acontecimentos que retratam toda a concepção yorubá acerca da ética moral, da concepção de vida e do sistema religioso, aceito e seguido com muita dedicação pelas comunidades de Candomblé do Brasil. Ao final de cada narrativa, faremos algumas observações em forma de notas explicativas extraídas do próprio texto para uma melhor compreensão do assunto.

NOTAS

Classificação dos mitos

Alguns classificam os mitos da seguinte forma:

Mitos teogônicos – relatam o surgimento de Deus e suas entidades poderosas;

Mitos cosmogônicos – referem-se às origens do Universo e dos homens;

Mitos de renovação – invocam deuses e protetores do Universo, assim como divindades destruidoras;

Mitos heroicos – retratam indivíduos com qualidades fora do comum;

Mitos escatológicos – são aqueles que preveem o fim da humanidade ou parte dela.

Funções básicas dos mitos

Onde se faz presente, o mito constitui elemento em torno do qual se organiza toda a vida social. Possui três funções básicas:

Conhecimento – fornece a interpretação da realidade. Suas verdades são definitivas, pois se calcam na tradição do grupo;

Acomodação – é como um oásis no qual o homem procura segurança e consolo. Por meio de rituais mágicos ele procura algum controle sobre algum acontecimento;

Organização social – a sociedade funciona de acordo com o que está ordenado pela tradição mítica.

Mito e magia

O mito funciona como a teoria que permite que o homem oriente-se no mundo. A mentalidade mítica acredita nas forças ocultas, e para a invocação é preciso saber como proceder.

Quando feita a invocação, cria-se a convicção (poder psicológico) de que as coisas vão ocorrer de acordo com o conteúdo da invocação. A esse conjunto de rituais chamamos de *magia*.

Consciência mítica

A consciência mítica pode ser definida como:

Comunitária – tudo é coletivo. Ela é parte de um todo maior;

Sacralizada – tudo aconteceu pela intervenção de uma força.

Não há distinção entre o sagrado e o profano;

Acrítica – não permite crítica. A inovação é vista como perigosa.

Distinção entre religião e mito

É difícil estabelecer quando a religião apareceu como um modo novo de o homem se relacionar com o sobrenatural. Modernamente, a religião passou a ser criticada por muitos.

Os mitos estão vinculados à tradição oral e às religiões por meio de textos e escritos, e a consciência acrítica é superada.

Mitos são cultuados sem questionamento, e as religiões buscam o esclarecimento racional das verdades. Feuerbach confere a seguinte ideia sobre o assunto: “Toda crença mítica ou religião é o desejo mais íntimo do homem.”

O homem mítico estabelece o comércio com as divindades, e os rituais são trocas de favores. O homem religioso faz de sua crença um meio de pedir ajuda a Deus, pois, conforme Hegel: “Negar Deus é aceitar o acaso.”

NIGÉRIA E A ETNIA YORUBÁ

É nesse país que se desenrolam as histórias aqui relatadas como registro das tradições seculares de seu povo. São inúmeras cidades, algumas já inexistentes, e muitas com suas denominações modificadas e que se ligam de forma definitiva às suas crenças e divindades.

Dentre todos os países do continente africano, a Nigéria é o mais populoso e urbanizado. Tem a presença do rio Níger, também conhecido como rio *Oya*, um dos mais extensos do mundo. Seu quadro físico é variado tanto pelo relevo, quanto pelo clima e vegetação. De uma certa forma, o ano divide-se em duas estações. A influência do *Harmatan*, vento seco do Sahara, faz predominar, ao Norte, um clima tropical, com estação chuvosa que dura quatro a sete meses. Ao Sul, chove o ano todo. O *Harmatan* é visto como a manifestação do poder de *Yánsàn* “na sua poderosa e tirânica forma”, no dizer de Judith Gleason, em *Oya: um louvor à deusa africana*.⁵

A diversificação de sua população é muito ampla, existindo nada menos que 250 grupos étnicos com dialetos próprios. Os grupos principais correspondem às quatro mais antigas civilizações da região – os hausás e os fulanis –, que introduziram o islamismo no Nordeste da Nigéria; ao Sul surgiram os igbos e os yorubás. Esses últimos gozaram de grande prestígio e progresso com

⁵ Publicado pela Bertrand Brasil, 2ª ed., 2006.

os diversos reinos; entre eles, os de *Benin* e *Ọ̀yọ́*. Mas a riqueza maior decorreu do tráfico de escravos, quando se constituíram nos principais fornecedores. Foram as guerras entre os reinos yorubás com seus vizinhos do Dahomé, atual Benin, que ocasionaram a vinda de grande contingente de negros yorubás para o Brasil (1790-1840). O resultado foi que suas tradições puderam permanecer, até certo ponto, inalteráveis, uma vez que as diversas leis que iriam favorecer os negros escravos estavam próximas e todo o contingente yorubá; nesse aspecto, pôde-se beneficiar delas. Esse fato proporcionou condições para que a modalidade religiosa de origem yorubá no Brasil, denominada Candomblé Ketu, viesse a servir de modelo para as demais etnias aqui radicadas.

A vida nigeriana sente bastante a rivalidade entre os grupos étnicos existentes, decorrentes principalmente das divergências religiosas – islamismo, catolicismo, protestantismo e religiões nativas tribais.

As diversas regiões, assim como suas cidades, possuem tradições próprias que se ligam a uma ou mais divindades. Os heróis de uma não serão, forçosamente, os de outra. Em alguns casos, o poder exaltado é o mesmo, porém com nomes diferentes. *Sàngó*, ora aclamado como *Ọ̀ba Jákúta*, ora como *Ọ̀rànfẹ́*. Mas é em *Ọ̀yọ́* que está instalado o seu trono (Mitos 8 e 17).

Procuramos registrar, no mapeamento da área, as cidades, rios e lugares citados nos relatos dos mitos para um posicionamento mais claro dos acontecimentos. Por esse motivo, não deve ser visto como um mapa dos dias atuais. Os rios, principalmente, possuem denominações de divindades identificadas com as tradições locais. *Erinlẹ́* é o nome da divindade e do rio que corta a região de *Ìlóbú* (Mito 19); o rio *Ọ̀bà* é um afluente do rio *Ọ̀sun*, onde, no entroncamento, forma-se um redemoinho lembrando a orelha cortada de *Ọ̀bà* (Mito 20). O rio *Iyewa* (Mito 25) e o rio Níger, também conhecido como *Ọ̀ya*, o rio de *Yánsàn*, são outros exemplos.

A cidade de *Ọ̀yọ́* é mais especificamente a antiga cidade que foi destruída quando das lutas entre os povos jejes e nagôs, e



onde se instalou o reino de *Ṣàngó* (Mitos 8 e 26). Algumas cidades não foram devidamente localizadas, como *Emúrè* (Mito 2), talvez por mudança de nome. Outras, como *Benin*, não devem ser confundidas com o país de *Benin*, o antigo *Dahomé*.

Sobre os títulos dos reis das diversas regiões, convém esclarecer que, entre o povo yorubá, há a tradição, até os dias atuais, de manter um soberano para cada uma das regiões de seu domínio, cabendo a cada um deles um título honorífico.

Relacionamos algumas regiões yorubás com os nomes de seus soberanos:

TÍTULO DO REI	CIDADE
<i>Àjàlórun</i>	<i>Ìjẹbu Ifẹ</i>
<i>Ajerò</i>	<i>Ìjerò</i>
<i>Akárígbò</i>	<i>Ìjẹbu Rémo</i>
<i>Akijà</i>	<i>Ìkijà</i>
<i>Akirè</i>	<i>Ìkirè</i>
<i>Aláààfīn</i>	<i>Ọyó</i>
<i>Aládó</i>	<i>Àdó</i>
<i>Alágùra</i>	<i>Gbàgùra</i>
<i>Aláké</i>	<i>Abéòkúta</i>
<i>Alákétu</i>	<i>Kétu</i>
<i>Aláyè</i>	<i>Èfòn</i>
<i>Atáójá</i>	<i>Ọsogbo</i>
<i>Awùjalẹ</i>	<i>Ìjẹbu Ode</i>
<i>Bálẹ</i>	<i>Ogbómòṅṣó</i>
<i>Elegí</i>	<i>Adó Èkìtì</i>
<i>Elẹjẹlù</i>	<i>Ìjẹlù</i>
<i>Elẹjìgbò</i>	<i>Èjìgbò</i>
<i>Elẹkòlé</i>	<i>Ìkòlé</i>
<i>Elẹpé</i>	<i>Èpé</i>
<i>Ọbàbinní</i>	<i>Benin</i>
<i>Okere</i>	<i>Ṣakí</i>

TÍTULO DO REI	CIDADE
<i>Olóbú</i>	<i>Ìlóbú</i>
<i>Olójùdò</i>	<i>Ìdó</i>
<i>Olókò</i>	<i>Òkò</i>
<i>Olòdbú</i>	<i>Ilòdbú</i>
<i>Olósi</i>	<i>Osi</i>
<i>Olówò</i>	<i>Ọwò</i>
<i>Olówu</i>	<i>Ọwu</i>
<i>Olúbàdàn</i>	<i>Ìbàdàn</i>
<i>Olúfòn</i>	<i>Ifòn</i>
<i>Olúpòpò</i>	<i>Popo</i>
<i>Olúwo</i>	<i>Ìwó</i>
<i>Oníkòyi</i>	<i>Ìkòyi</i>
<i>Oniré</i>	<i>Ìré</i>
<i>Onísábé</i>	<i>Sábé</i>
<i>Ọni</i>	<i>Ifẹ</i>
<i>Ọrangun</i>	<i>Ìlá</i>
<i>Ore</i>	<i>Ọtun</i>
<i>Osémòwe</i>	<i>Ondó</i>
<i>Ọwá</i>	<i>Ilésà</i>
<i>Timi Ede</i>	<i>Ede</i>

RECOMENDAÇÕES SOBRE A LÍNGUA YORUBÁ

Ela é usada nos cânticos, rezas e algumas expressões necessárias nas comunidades de Candomblé com linhagem *Kétu*, *Èṣṣṣon*, *Ìjèṣà* e *Nago-Vodun*. Nesta obra, adotamos a grafia original yorubá, da forma como se escreve. Para um melhor entendimento e uma boa leitura dos textos yorubás, damos algumas recomendações:

1. As letras *A, B, F, I, L, M, T, U* têm a pronúncia igual ao nosso idioma;

<i>E</i> – leia como em <i>EMA</i>	<i>N</i> – leia como em <i>NOVO</i> .
<i>È</i> – leia como em <i>ELA</i>	Quando colocada antes de uma consoante, como prefixo de um verbo, forma o gerúndio e tem o som de <i>UM</i> . Exemplo: <i>NLQ</i> torna-se <i>UNLÓ</i>
<i>G</i> – leia como em <i>GUERRA</i> . <i>Nunca</i> tem o som da letra <i>J</i>	<i>O</i> – leia como em <i>OVO</i>
<i>GB</i> – as palavras têm que ser pronunciadas com as duas letras juntas	<i>Ò</i> – leia como em <i>BOLA</i>
<i>H</i> – tem o som aspirado de <i>RR</i> como em <i>CARRO</i>	<i>R</i> – leia como em <i>ARISCO</i>
<i>K</i> – leia como em <i>CASA</i>	<i>S</i> – leia como em <i>SALA</i>
<i>J</i> – leia como em <i>DJALMA</i>	<i>Ṣ</i> – leia como em <i>LIXO</i>
	<i>W</i> – tem o som da letra <i>U</i> como em <i>UAI</i>

2. Vogais nasais – são formadas colocando-se a letra N para fazer o som nasal:

AN e ON – leia-se como em	EN – leia-se como em
BOM	BEM
IN – leia-se como em	UN – leia-se como em
SIM	ALGUM

3. As palavras terminadas com NA e MO devem ser lidas com um som nasal. Em alguns casos colocamos a letra N entre parênteses no final da palavra para lembrar essa condição:

OMO ÒRÌSÀ – filho ou filha de santo (leia como OMÓN ORIXÁ)

4. Os acentos superiores fazem parte de um sistema tonal que indica como a palavra deve ser pronunciada:

Acento agudo – indica um tom alto

Acento grave – indica um tom baixo

Sem acento – indica o tom normal da voz da pessoa.

5. Não há letras mudas. Todas devem ser pronunciadas com a acentuação na *última* sílaba.

6. O alfabeto yorubá não utiliza as letras C, Q, X, Z e V.

7. As palavras yorubás inseridas nos textos não seguem a concordância gramatical da nossa língua em gênero, número e grau.



OS MITOS



A CRIAÇÃO DA TERRA

O que agora é a nossa Terra foi, certa vez, uma aguacenta e pantanosa imensidão. Acima havia o éter, o espaço celestial, denominado *òrun* e que era a morada de *Olódùmarè*, o Ser Supremo, dos *Òrìṣà* e de outros seres primordiais. A aguacenta imensidão constituía, de certa forma, o local de caça para seus habitantes, que costumavam descer por cordas de teias de aranha formando pontes pelas quais andavam.

Conviviam com *Olódùmarè* vários *Òrìṣà*; entre eles, *Ọ̀bàtálá* (também conhecido por *Ọ̀ṣàlá*), *Ọ̀rúnmilá*, *Èṣù*, *Ọ̀gún* e mais *Agemo*, o camaleão, criado de confiança do Ser Supremo. Na parte de baixo vivia *Olókun*, a divindade feminina que governava a vasta expansão de água e os pântanos selvagens.

Certa vez, *Ọ̀bàtálá*, observando essa região, disse: “Todo este espaço não tem a marca de nenhuma inspiração ou coisa viva. Tudo é muito monótono.” Em seguida, foi até *Olódùmarè* e expôs seu pensamento: “O lugar governado por *Olókun* é uma mistura de mar, pântano e nevoeiro. Se existisse terra sólida naquele lugar – campos, florestas, morros e vales –, seguramente ele poderia ser habitado pelos *Òrìṣà* e por outras formas vivas.” *Olódùmarè* respondeu: “Sim, seria uma boa ideia cobrir as águas com terra. Mas trata-se de um empreendimento ambicioso! Quem faria esse trabalho?” *Ọ̀bàtálá* respondeu: “Eu tentarei e farei tudo conforme o Seu desejo.”

Com a devida permissão, *Obàtálá* saiu à procura de *Òrúnmilà*, que entendia dos segredos da existência, e dele recebeu instruções de como efetuar aquela tarefa. “Estas são as coisas que você deve levar: uma concha cheia de terra, uma galinha branca de cinco dedos em cada pé e um pombo.” Tudo providenciado, *Obàtálá* desceu através das grossas teias e, antes de chegar ao seu final, despejou o conteúdo da concha e, em seguida, lançou a ave encantada, que passou a espalhar a terra por todas as direções, com o pombo transportando todo o material de um lado para o outro. A terra que estava sendo espalhada foi tomando formas desiguais, originando morros e vales. Quando tudo havia sido feito, *Obàtálá* saltou da teia para a terra. Pisou-a e a sentiu segura e firme, mas ainda estéril.

Obàtálá chamou o lugar onde o trabalho havia sido efetuado de *Ifè*, que significa “aquilo que é amplo”. De acordo com a tradição foi assim que *Ifè*, a cidade sagrada desse povo, obteve seu nome. A criação da Terra foi completada em quatro dias; o quinto foi separado para se reverenciar *Olódùmarè*, que, mais tarde, desejando saber como andavam as coisas na Terra, enviou *Agemo* para fazer uma inspeção em toda a região. Ao chegar lá, andou cuidadosamente para experimentar a terra. Achando-a firme, procurou *Obàtálá* e lhe disse: “Como você pode ver, a Terra está criada, mas ainda falta muita coisa – plantas, árvores e gente – para habitá-la. E, mais ainda, há muita escuridão. A terra deve ser iluminada.”

Agemo retornou para o *òrun* e descreveu para *Olódùmarè* o que tinha visto e ouvido. Prontamente o desejo de *Obàtálá* foi atendido com a criação do Sol. Depois disso, surgiram o calor e a luz no lugar que havia sido do domínio exclusivo de *Olókun*. Em seguida, *Olódùmarè* enviou *Òrúnmilà* para agir como conselheiro de *Obàtálá*, que levou consigo a primeira palmeira de dendezeiro, o *igi òpè*, para ser plantada. Deu também três outras árvores para serem plantadas – *Iré*, *Awùn* e *Dòdo* –, que serviriam para extrair alimentos e agasalhos. Como não havia bastante água para ser usada, fez cair chuva sobre a Terra.

Com todos os elementos em seu poder, *Obàtálá* complementou a tarefa, equipando a Terra com matas, florestas, rios e cachoeiras. Logo depois foi designado para outro trabalho, o de modelar a imagem física daqueles que deveriam habitar toda a Terra criada. Para isso, revolveu o barro e o umedeceu com a água das fontes, modelando, na forma determinada por *Olódùmarè*, figuras idênticas aos seres humanos. *Obàtálá* trabalhou sem descanso, vindo a ficar esgotado e com muita sede. Buscou socorrer-se com vinho de palma, o *emu*. Assim sendo, foi buscar, entre as palmeiras do dendezeiro, o líquido para aliviar a sua sede. Ao extrair o líquido, deixou-o fermentar e depois bebeu-o por longo tempo até que sentiu seu corpo amolecer e tudo à sua volta girar. Ao conseguir manter-se de pé, voltou ao trabalho, mas sem as condições iniciais. Com isso, vários modelos das figuras ficaram desajeitados, disformes, com pernas e braços tortos. Outros apresentavam as costas altas, cabeça desproporcional e estatura irregular, idênticos a anões. Mesmo assim, todos foram colocados em posição apropriada, aguardando a presença do Ser Supremo para dar vida a todas as figuras inanimadas.



A instrução dada a *Obàtálá*, portanto, era a de que, quando tivesse completado a sua parte na criação do Homem, avisasse *Olódùmarè*, que então viria para dar vida, colocando o *emíí* em seu corpo, completando, assim, a criação do ser humano. De meras figuras de barro moldado, transformaram-se em seres de sangue, nervos e carne. Com a vida insuflada em suas narinas, começaram a andar e a fazer as coisas necessárias à sua sobrevivência.

Quando cessou o efeito do vinho de palma, *Obàtálá* viu que alguns humanos que havia moldado estavam deformados. Ficou triste e sentiu remorso. Então disse: “Nunca mais beberei vinho de palma. Serei sempre o protetor de todos os humanos defeituosos ou que tenham sido criados imperfeitos.” Por causa dessa promessa, os seres humanos coxos, cegos, sem braços, surdos, mudos e aqueles que não têm pigmentos em suas peles, os albinos, são chamados de *Eni Òrìṣà*, pessoas especiais sob a sua proteção.

Todos viviam uma vida pacífica em torno de *Obàtálá*, que era o seu rei e orientador. Mesmo sem as ferramentas adequadas, pois ainda não existia o ferro no mundo, o povo plantava e semeava. As árvores se multiplicavam, e o povo crescia juntamente com a cidade de *Ifè*, seguindo tudo conforme a sua determinação. Assim, *Obàtálá* decidiu voltar ao *òrun*, tendo sido preparada uma grande festa para a sua chegada. Ali, junto aos demais *Òrìṣà*, ele relatou as coisas existentes no novo mundo e todos se mostraram decididos a conviver com os seres humanos criados. Desse modo, muitos *Òrìṣà* partiram para a Terra, mas não sem antes ouvir as instruções de *Olódùmarè* quanto às obrigações de cada um. Deixou a seguinte mensagem para todos: “Quando vocês se fixarem na Terra, nunca se esqueçam de seus deveres para com os seres humanos. Todas as vezes em que eles estiverem suplicando por ajuda, observem com atenção o que estão pedindo. Vocês serão os protetores da raça humana. *Obàtálá* foi o primeiro que desceu e secou as águas. Ele será o eterno governante deste

mundo e a minha segunda pessoa, e, por isso, será chamado de *Enikéjì Èdùmàrè*, devidamente retratado no seguinte texto:

Obàtálá, Ògìrìgbànígbò, aláyé tí wón nfi ayé fún.

[*Obàtálá*, o magnífico que possui o mundo e é o dono de seu controle.]

Òrúnmilà será o meu porta-voz pela condição de ser conhecedor dos destinos de todos os habitantes da Terra e terá o título de *Elérí Ípín*. Cada um de vocês terá uma responsabilidade especial para preencher os espaços da Terra.”

Ao dizer isso, todos se movimentaram para descer ao novo mundo. *Obàtálá* ficou por algum tempo no *òrun*, não seguindo com os demais. Algumas vezes, quando desejava saber como as coisas estavam caminhando em *Ifè*, retornava para uma visita.

Conclusão

Este mito possui três versões diferentes, de acordo com as tradições regionais yorubás. (Ver *Òrun-àiyé*, p. 53.) Revela a condição de primazia de *Obàtálá*, que seria chamado de *Òsàlá*, conforme o mito seguinte, e o seu poder de realização, e de *Òrúnmilà*, com o seu poder de sabedoria nas decisões a serem tomadas. É a associação de dois princípios para um objetivo seguro. A bebida passou a ser proibida aos filhos desse *Òrìṣà*, dada a insegurança que ela transmite para a realização de tarefas cuja ética e moral devam sempre predominar.

Na cidade de *Òyó*, rival da cidade de *Ifè*, o povo creditou o começo do mundo yorubá a partir do mito que retrata a ascensão de *Òrànmiyàn* como soberano da cidade. Daí a sua denominação de *Ontlè*, o Senhor da Terra (Mito 8).

NOTAS

1. *Olódùmarè*

Nome do Deus Supremo do povo yorubá. *Olódù* – Senhor do Poder, *marè* – imutável, incomparável, absolutamente perfeito. Possui outros títulos de acordo com os seus atributos. (Ver *Ọrun-àiyé*, p. 41.)

2. *Ọrun*

Espaço abstrato destinado à morada das divindades e outras formas de espíritos. Divide-se em 9 partes destinadas a finalidades específicas, entre as quais: *ọrun rere* – o bom espaço; *ọrun burúkú* – espaço destinado às pessoas más; *ọrun isálú* – espaço do julgamento das pessoas. Em muitos casos, é traduzido pela palavra *céu*.

3. *Ọrìṣà*

Divindade intermediária entre Deus e os seres humanos, e identificada com os fenômenos da natureza. Os vários *Ọrìṣà* são descendências do Ser Supremo, no sentido de que todos derivam Dele. O número de divindades varia de acordo com certas interpretações. Nos *Odù Ifá* são citados 401 – *Ọkànlé n'irínwó* –, e até 1.700 – *Ẹrúnlojo ọrìṣà*. A teogonia yorubá revela que, no começo, havia somente poucas divindades e que, devido a certos processos surgidos posteriormente, houve incrementação e multiplicação do número de *Ọrìṣà*. A fusão de clãs, a veneração de uma mesma divindade sob nomes diferentes e a

divinização de personagens históricos foram fatores importantes. Assim, conclui-se que o panteão yorubá é composto de divindades primordiais e ancestrais que acharam seu caminho em razão de uma excessiva veneração por parte do povo, tornando-se idênticos com algumas antigas divindades. (Ver *Ọrun-àiyé*, p. 84.)

4. *Ọbàtálá*

Também chamado de *Ọṣàlá*, e, em algumas narrativas de *odù*, citado apenas como *Ọrìṣà*. A palavra significaria, a princípio, o rei da roupa branca, que simboliza a sua pureza ética. Porém, a primeira parte do nome, *Ọbà*, não indica que seja rei devido ao tom grave da vogal que pode sugerir uma outra ideia, a abreviação da expressão, *Ọmọba(ba) kan*, as crianças do mesmo pai, ou seja, como criadores dos seres humanos, somos todos filhos do mesmo pai. A segunda parte do nome, *tálá*, pode ser a forma reduzida de *ti àlà*; porém, mais uma vez, o tom das vogais não corresponde ao significado. Assim, *tálá* poderia vir de *ti ó lálá*, que significa o que é grande. Verifica-se a importância dos tons das vogais, representados pelos acentos, que, além de indicarem formas de aglutinação, revelam diferenças para uma mesma palavra.

5. *Ifè*

Principal cidade yorubá e onde se iniciou toda a cultura mítica. Está associada à criação do mundo. *Fè* – o que é amplo ou extenso. Posteriormente, passou a ser denominada de *Ilé Ifè*, a fim de ser distinguida de outras cidades com o mesmo nome.

6. *Ọṣè yorubá*

Semana yorubá. Era composta apenas de 4 dias: *Ọjọ Awo*, *Ọjọ Ọgún*, *Ọjọ Jákúta* e *Ọjọ Ọbàtálá*, representando, respectivamente, os 4 princípios: da Sabedoria, da Luta pela Sobrevivência, da Justiça, e da Criação.

7. *Agemo*

O camaleão. A preocupação que teve ao pisar nas novas terras criadas é que fez seus descendentes andarem de maneira cuidadosa. É um animal sagrado pela sua extraordinária capacidade de mudar de cor e mover os olhos sem movimentar a cabeça, o que lhe permite olhar em todas as direções simultaneamente (Mito 3).

8. *Òrúnmilà*

Representa o princípio da sabedoria e a ele é dedicado o primeiro dia da semana yorubá. (Ver *Jogo de búzios*, p. 23.)

9. *Igi Òpẹ*

A palmeira do dendezeiro. Produz dois tipos de óleo: *epo pupa* – da parte externa do fruto – e o *àdìn* – da castanha interna do coquinho. Do caule extrai-se um tipo de bebida – *emu*, o vinho de palma. Das folhas – *imò òpẹ* – são feitas vestimentas e coberturas, sendo que, nos cultos religiosos, as folhas mais novas são desfiadas e colocadas nas portas dos terreiros como forma de proteção pelo pacto feito com *Ògún*. Dessa forma recebe a denominação de *màrìwò*. (Ver o mito em *Jogo de búzios*, p. 148.)

10. *Iré, Awùn, Dòdo*

Iré (*Funtumia Elastica*) produz uma seda elástica como verdadeira borracha; *Awùn* (*Alstonia Boonei Apocynaceae*); e *Dòdo* (*Callichilia sp. Apocynaceae*).

11. *Amò*

O barro primordial. A condição de escultor da figura humana lhe deu o título de *Alámò(n) rere* – o que sabe lidar com o barro. A prerrogativa de criar tudo como bem lhe aprouvesse concedeu-lhe o título de

Alábàáláṣẹ – o que tem o poder e autonomia com a sanção do Ser Supremo, conforme exalta o cântico:

<i>Eni ṣ'ojú ṣe imú</i>	Aquele que faz os olhos e o nariz
<i>Òrìṣà ní máa sìn</i>	É o <i>Òrìṣà</i> a quem vou servir
<i>Adá'ni b'ó tí rí</i>	Aquele que cria como quer
<i>Òrìṣà ní máa sìn</i>	É o <i>Òrìṣà</i> a quem vou servir
<i>Eni rán mi wá</i>	Aquele que me enviou aqui
<i>Òrìṣà ní máa sìn.</i>	É o <i>Òrìṣà</i> a quem vou servir.

Essa condição é aceita por todos. Daí os pedidos que são feitos quando uma mulher está grávida:

“*Kí Òrìṣà ya 'nà 're ko ní o.*”

[“Que o *Òrìṣà* crie para nós uma boa obra de arte.”]

12. *Àṣín*

Denominação dos albinos. São as pessoas criadas por *Òbàtálá* sem o necessário tempo de cozimento do barro primordial. Daí a pouca pigmentação obtida em sua pele. *Iràrá* são os anões; *abuké*, os corcundas; *adítí*, os surdos-mudos; *yarọ*, os aleijados; *kólóló*, os gagos. Todos são encarados como marcas especiais do *Òrìṣà* e, assim, chamados de *Eni Òrìṣà* – os escolhidos do *Òrìṣà*.

13. *Enikéjì*

Eni – pessoa; *kéjì* – segunda.

14. *Eléríí Ìpìín*

Testemunha dos Destinos. É uma das funções de *Òrúnmilà*, que acompanha todo o processo de criação do ser humano. A entrega do *orí*, o destino a ser cumprido, as proibições impostas e o tipo de espírito a ser encarnado. Todo esse conhecimento lhe dá condições de ser consultado durante a prática oracular, fornecendo informações seguras para um

exame das situações adversas de uma pessoa e a possível restauração do seu equilíbrio.

Ifá tẹ̀'jú mọ̀ ni ki ọ̀wò mí're
Bí o ba tẹ̀'jú mọ̀ ni là ' lówó lówó
Bí o ba tẹ̀'jú mọ̀ ni là'ri're.

Ifá fixe seus olhos sobre mim e olhe-me bem
Se você fixa os olhos sobre uma pessoa, ela fica rica
Se você fixa os olhos sobre uma pessoa, ela prospera.

15. Vinho de Palma

Sua denominação entre os yorubás é *emu*, e entre os povos cabindas é chamado de *malafu*, com variante para *marafu*, sinônimo de aguardente.



A DESIGNAÇÃO DO TÍTULO DE ÒRÌŞÀ NLÁ

O universo divino de *Olódùmarè* foi constituído de seres primordiais; entre eles, os mais antigos: *Ọ̀bàtálá* e *Ọ̀rúnmìlà*. Com a criação do novo mundo, decidem ambos instalar-se em uma das regiões da Terra. *Ọ̀rúnmìlà* leva todo o seu material divinatório para *Òkè Ìgèṣí* e ali passa a dar assistência àqueles que o procuram, desempenhando as funções designadas pelo Ser Supremo — a de atendimento e orientações sobre o plano de vida estabelecido. Quanto a *Ọ̀bàtálá*, ele toma o caminho para as terras de *Abẹ̀òkúta*.

No começo de tudo, quando *Ọ̀bàtálá* criou a Terra e todos os seus atributos, ele fez a distribuição de todas as partes para todo o povo nelas viver suas vidas, cabendo para si a região mais árida e coberta de pedras, pois não queria privilégios. Então, em *Abẹ̀òkúta*, ergue a sua fazenda cujo terreno era mais rochedo do que solo fértil para a plantação. Apesar de toda adversidade, suas terras eram as que mais produziam colheitas de todos os tipos. E o povo comentava: “Como podem as colheitas terem crescido em tal lugar?” Enquanto todos tinham trabalho árduo pela manhã até a noite, a produção da terra não se comparava com a produção das terras de *Ọ̀bàtálá*. Apesar de pouco trabalho, suas terras estavam sempre verdes, chovesse ou não; nunca havia falta do grão de milho ou de inhame.

O povo passou a comentar o fato, sentindo-se ofendido. Dizia: “Que espécie de pessoa é *Ọ̀bàtálá*? Nossa parte da terra,

melhor que a dele, não nos proporciona fartura para nos tornar ricos." Com esse pensamento cada vez mais tomando conta da cabeça de todos, passaram a cobiçar as terras dele. Com isso, arquitetaram planos para tomar suas terras. Esqueciam quem era *Ọbàtálá* e o que ele havia feito por todos. Passaram a observar seus passos e ficaram sabendo que ele estava interessado em contratar um ajudante.

Era por isso que *Ọbàtálá* havia sido visto no mercado de *Emùré!* Adquiriu um escravo cujo nome era *Àtọwọdá*, que demonstrou ser muito prestativo no início, trazendo-lhe muita satisfação. Após algum tempo, o escravo pediu a *Ọbàtálá* um pedaço de terra para o seu cultivo. De bom grado lhe foi dado um pedaço de terra ao lado de uma montanha situada não muito longe da casa de *Ọbàtálá*. Em poucos dias, *Àtọwọdá* limpou tudo, transformando-o numa pequena fazenda, e ali construiu uma cabana. Isso impressionou muito *Ọbàtálá*, que depositou nele toda a sua confiança.



Àtọwọdá, porém, não tinha bons propósitos. Seu desejo, na verdade, era destruir *Ọbàtálá* e, com essa finalidade, vinha ordenando seu tempo, pensando no melhor modo de levar a cabo o seu objetivo. E logo encontrou um jeito. Observou que, no caminho íngreme que levava até a sua cabana, havia pedras grandes encaixadas no solo e que soltando o solo abaixo dessas pedras poderia facilmente causar o seu rolamento montanha abaixo para esmagar *Ọbàtálá* a qualquer momento que subisse o caminho para fazer uma visita à sua fazenda. Então, selecionou cuidadosamente a pedra, de forma que, com um pequeno empurrão, ela pudesse rolar montanha abaixo para atingir *Ọbàtálá*.

Alguns dias mais tarde, *Ọbàtálá* seguia em sua caminhada habitual em visita às suas terras. Do topo da montanha, *Àtọwọdá* o espreitava. A habitual roupa branca de *Ọbàtálá* destacava-o do fundo verde de suas plantações. Quando *Àtọwọdá* se certificou de que não haveria chance para *Ọbàtálá* evitar que a pedra o atingisse, deu um empurrão na maior de todas. A pedra saiu rolando e se dirigiu a toda a velocidade para onde se encontrava *Ọbàtálá*, o qual, paralisado pela surpresa, não conseguiu escapar: foi atingido em cheio, e seu corpo, partido em muitos pedaços.

A notícia se espalhou por todos os lugares. *Ọbàtálá* havia sido destruído por homens invejosos. *Èsù* foi um dos que tomaram conhecimento da notícia e seguiu rápido para o local a fim de verificar o ocorrido, seguindo depois para o *ọrun*, com o intuito de relatar a tragédia a *Olódùmarè*. Este designou *Ọrúnmilà* para encontrar as partes do corpo de *Ọbàtálá* e trazê-las de volta. *Ọrúnmilà* seguiu imediatamente para o local, e, após um certo espaço de tempo perdido em lamentar o fato, executou um ritual que tornava possível a ele localizar todos os pedaços do corpo espalhados. Ele os recolheu num grande *igbá* e os levou para *Irànje*, antiga cidade de *Ọbàtálá*. Lá depositou uma porção dos pedaços que possibilitava fazê-lo renascer no *ọrun*. O restante das partes do corpo, ele espalhou "por todo o mundo", fazendo com que fossem surgindo novas divindades denominadas então de

Òrìṣà, daí a contração da frase “*Ohun ti a ri ṣà*”, que significa “o que foi achado e juntado”, alusão ao fato do recolhimento dos pedaços do corpo de *Obàtálá*.

Como as outras divindades surgidas do corpo de *Obàtálá* passaram a ter seus nomes derivados do dele, tornou-se necessário destacar o seu nome como *Òrìṣà nlá* – O Grande *Òrìṣà* –, que representa a soma de todos os *Òrìṣà* juntos.

Conclusão

Nos primórdios do mundo nagô, deu-se a oportunidade de uma convivência pacífica entre os seres humanos e as divindades. São dessa fase as inúmeras histórias relacionadas com os *Òrìṣà*. Neste mito há a sugestão de que *Òrìṣà* era originalmente uma unidade e que o processo de fragmentação transformava uma mesma divindade em várias outras. Revela, ainda, o arquétipo das pessoas identificadas com esse *Òrìṣà*: são pessoas constantemente iludidas em sua confiança. Embora portadoras de propósitos criadores e de grande bom-senso, têm a tendência de serem vítimas de inveja e falta de reconhecimento da obra que realizam.

NOTAS

1. *Òkè Ìgèti*

Local montanhoso onde se presume que *Òrúnmilà* tenha vivido, conforme alguns relatos da literatura e de *Ifá*.

2. *Abéòkúta*

Cidade yorubá onde é mantido o culto a *Yemoja*, que é reverenciada no rio *Ògùn*, que corta toda a região. *Abé* – embaixo; *òkúta* – pedras.

3. *Àlà*

A palavra *àlà* não só define um tecido de cor branca como uma reputação íntegra. Quando se reza por alguém, diz-se: “*Nwọn ò ní'ta epo s'álà rẹ o.*” [“Nenhum óleo de palmeira pode ser respingado em suas roupas brancas.”], querendo dizer com isso que a reputação deve ser sempre imaculada. Um cântico relembra o fato:

<i>Banta-bàntà ninú àlà</i>	Imenso em roupas brancas
<i>Ó sùn ninú àlà</i>	Ele dorme em roupas brancas
<i>Ó jí ninú àlà</i>	Ele acorda em roupas brancas
<i>Ó tinú àlà dide</i>	Ele se levanta em roupas brancas
<i>Ba nlá! Oko Yemòwó!</i>	Venerável Pai! Marido de <i>Yemòwó!</i>
<i>Òrìṣà wù mi ní bùdó</i>	<i>Òrìṣà</i> que me encanta em sua roupa de gala

Ibi're l'Òrìṣà ka'lè.

É maravilhoso o lugar onde ele é entronizado.

4. Òrun

Espaço sagrado que serve de morada das divindades. Daí serem denominadas *ará òrun*; os habitantes da terra são denominados *ará àiyé*.

5. Igbá

Fruto da cabaceira (*Cucurbita lagenaria*) utilizado como recipiente e utensílio diversos, de acordo com a forma apresentada: *akèrègbè* – cabaca inteira; *igbá* – cortada ao meio; *ahá* – formato de copo; *igbájà* – em forma de prato.

6. Òrìṣà

Esse nome é usado exclusivamente para divindades e nunca para espíritos comuns.

7. Òrìṣà nlá

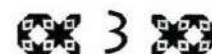
A partícula *nlá* significa aquilo que é grande e teve sua forma modificada para *Òṣàlá*.

8. Alábáláṣe

Título dado a *Òṣàlá*, o qual lhe confere o poder de criar com autonomia e decisão. *Alámò(n) rere*, o perfeito escultor das figuras humanas.

9. Òpá Sóró

O cajado em metal branco com adornos, encimado com a pomba que foi encarregada de espalhar a terra na criação do mundo.



OLÓKUN E O DESAFIO A OḶÓRUN

Após a criação da Terra, o Ser Supremo *OḶórun*, também conhecido como *Olódumarè*, designou a ocupação de todos os pontos pelos seus representantes, os *Òrìṣà*, não sem antes instruí-los sobre suas obrigações: “Nunca se esqueçam de seus deveres para com os seres humanos; atendam suas súplicas, pois vocês são os protetores da raça humana.” Dito isso, todos ocuparam suas posições, submissos à vontade de *OḶórun*.

A sequência dos dias se passando veio proporcionar um entendimento e afinidade entre o povo e as divindades. Acontece que uma dessas divindades, conhecida pelo nome de *Olókun*, a Senhora dos Mares, sentiu-se envaidecida pelo poder que tinha, além de ser possuidora do conhecimento da tecelagem, o que lhe permitia ter belíssimas roupas feitas de tecidos delicados e vistosos, colares e diademas. Acreditava ela que, nesse território, superava todos os outros *Òrìṣà*, incluindo o próprio Ser Supremo, *OḶórun*.

Assim sendo, *Olókun* enviou uma mensagem a *OḶórun*, desafiando-o a competir com ela e mostrar quem tinha mais poder na confecção de roupas coloridas. *OḶórun* tomou ciência do desafio e pensou: “*Olókun* procura humilhar-me; como posso ignorar esse desafio?” Analisou a situação e, em seguida, enviou *Agemo*, o camaleão, instruindo-o como deveria agir. *Agemo* desceu à Terra, onde *Olókun* morava, tomando posição nas rochas que beiravam as águas de *Olókun*. Chamou por ela e disse: “O pro-

prietário do céu, *Olórun*, concordou com você e mandou-me aqui para lhe dizer que, se suas roupas são tão maravilhosas como afirma, você ficará no céu, ao lado dele. Portanto, ele pede que me mostre algumas de suas melhores roupas, a fim de que eu possa revelar-lhe para um julgamento sobre o assunto.”

Olókun era vaidosa e por isso não poderia abster-se de mostrar suas roupas para *Agemo*. Colocou sob uma saia um tecido verde brilhante e o exibiu. *Agemo* deu uma olhada e sua pele tornou-se exatamente da cor do tecido. *Olókun* foi apanhar outra roupa, agora de cor alaranjada, e a pele de *Agemo* tornou-se da mesma cor. Outra roupa lhe foi mostrada, então de cor vermelha, e a pele de *Agemo* tornou-se vermelha. *Olókun* estava ficando perturbada. Trouxe outras roupas de diferentes coloridos, e o camaleão foi mudando de cor à medida que as roupas iam sendo apresentadas.

Cansada, *Olókun* parou e pensou: “Este que aqui está é somente um mensageiro, nada mais. Em um instante, ele pode ficar da cor exata das roupas que lhe mostro. O que, depois disto, pode o grande *Olórun* fazer?”

Vendo a futilidade da competição com *Olórun*, *Olókun* diz para *Agemo*: “Dê meus cumprimentos ao Ser Supremo, dizendo que *Olókun* reconhece a sua superioridade.”

E foi assim que *Olókun* retirou o seu desafio para *Olórun*, que permaneceu Supremo em todas as coisas.

Conclusão

Essa é uma das raras narrativas em que um *Òrìṣà* tenta impor o seu poder junto ao Ser Supremo. O que se deseja transmitir nessa história é que não se deve permitir que a vaidade encubra o poder da razão.

NOTAS

1. *Olókun*

Divindade dos mares e tida como a mãe de *Yemoja*. Conviveu no palácio ao tempo do reinado de *Odùdúwà*, em *Ifé*. Na cidade de Benin, é vista como um personagem masculino. No Brasil, não possui um culto específico e nem ritos de iniciação em seu nome.

2. *Olórun*

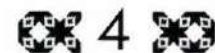
Um dos nomes do Ser Supremo significa “O Senhor do *Òrun*.” Outros nomes lhe são designados de acordo com os seus atributos; dentre eles:

<i>Olórun Aláànú</i>	Deus misericordioso
<i>Oiútínú</i>	Aquele que alivia a dor e acalma
<i>Olúpèsè</i>	Aquele que abastece e dá provisões
<i>Olórun Olóore</i>	Deus bondoso
<i>Olùgbàlà.</i>	Deus Salvador.

3. *Agemo*

O camaleão é um animal sagrado para o povo yorubá e descrito como o mensageiro de *Olórun* e *Òṣàlá*. Com a sua capacidade de fazer-se

desaparecer pela condição que tem de mudar de cor, de forma e de confundir-se com o fundo natural, além de seu poder de mover os olhos em todas as direções, possibilitando dominar uma situação quase que imediatamente, tornou-se digno de respeito e merecedor de culto para o povo yorubá, havendo festividades anuais em sua homenagem.



OS ÒRÌŞÀ ADQUIREM SEUS PODERES

Numerosos Òrìşà estavam vivendo na Terra recém-criada por *Olórun*, mas ainda sem terem todos os poderes pelos quais são conhecidos atualmente. Sempre que havia a necessidade de o povo fazer coisas importantes e com segurança, rogavam a *Olórun* ou a *Òrúnmilà*. E isso estava desagradando aos Òrìşà.

Certo dia, *Òrìşà Oko*, conversando com *Òşòòsì*, disse: “Aqui estamos morando entre os seres humanos. Somos distinguidos? Se o povo necessita de alguma coisa, vai pedir a *Òrúnmilà*. Se tivéssemos o conhecimento de algum poder, o povo não iria importunar constantemente *Òrúnmilà*.” Dizendo isso, resolveu falar diretamente com *Òrúnmilà*:

“Eu não tenho poderes que me fazem sobressair entre os seres humanos criados por *Obàtálá*. Você, *Òrúnmilà*, que tem acesso direto a *Olórun*, poderia dotar-me de algum atributo especial. Assim, o povo da Terra viria a mim rogar por socorro em seus momentos de aflição.” *Òrúnmilà* ouviu atentamente o pedido feito e disse: “Sim, talvez tenha razão nisto. Vou analisar o assunto.” *Òrìşà Oko* partiu e *Òrúnmilà* seguiu o seu caminho.

Mais adiante encontrou *Ògún*, que lhe perguntou: “Eu não sou um Òrìşà? Também devo ter poderes. Todas as vezes que alguma coisa importante é pedida pelo povo, este vem procurá-lo. É *Òrúnmilà* isso, é *Òrúnmilà* aquilo. Dê-me um conhecimento especial, de modo que eu possa fazer algo para manter o mundo

funcionando." *Ọ́rúnmílà* respondeu: "Sim, tenho estado pensando acerca disto. Verei o que posso fazer."

E, assim, seguiu caminho, encontrando outros *Ọ́rìṣà*. *Èṣù*, que já tinha conhecimento da linguagem, foi até *Ọ́rúnmílà* buscar mais conhecimentos. *Sàngó* também o procurou; *Ọ́sányìn* foi até ele e, depois deles, outros mais também, todos perguntando e pedindo um poder especial.

Ọ́rúnmílà estava angustiado. Pensou: "Tenho por todos os *Ọ́rìṣà* a mesma afeição. Se eu der alguma coisa para um deles, os outros certamente irão queixar-se. Tenho muitos poderes para serem divididos. Para quem eu deveria dar este ou aquele poder?" Por causa do assunto surgido, *Ọ́rúnmílà* tornou-se arredio, não tocava em nenhum alimento e mal conseguia dormir à noite.

Os dias foram se seguindo e *Ọ́rúnmílà* tomava rumo pelos campos, pensativo e analisando a questão de como poderia dividir os poderes entre os *Ọ́rìṣà* sem criar problemas entre eles. E estava pensando isso, quando encontrou *Agemo*, o camaleão. "Você, *Ọ́rúnmílà*, o porta-voz de *Ọ́lórún* sobre a Terra, por que está tão deprimido?" *Ọ́rúnmílà* respondeu: "Um por um, os *Ọ́rìṣà* vêm até mim pedir para que eu lhes dê um poder especial, de modo que eu possa aliviar o meu trabalho neste sentido. De fato, estou sobrecarregado de atendimentos e isto seria para mim uma forma de suavizar o meu trabalho. Mas existem tantos poderes, alguns grandes, outros pequenos. Se eu der alguma coisa grande para um, os outros ficarão magoados. Quero tratar todos os *Ọ́rìṣà* com igualdade. Como posso fazer isso de maneira que haja harmonia em vez de discórdia?"

Ouvindo tudo, por algum momento, *Agemo* pensou e disse: "Talvez seja melhor deixar a distribuição dos poderes à sorte. Volte para o céu e depois envie uma mensagem para anunciar que, num determinado dia, você derramará os poderes sobre a Terra. Deixe cada *Ọ́rìṣà* agarrar o que puder. Qualquer poder que um *Ọ́rìṣà* pegar desta forma será dele, então." E concluiu: "Enviando a

mensagem, você terá dado a notícia, e nenhum *Ọ́rìṣà* poderá dizer que *Ọ́rúnmílà* o abandonou."

Diante do que ouviu, *Ọ́rúnmílà* relaxou da tensão a que estava sendo submetido, por perceber sabedoria naquelas palavras, assim como a solução para as suas dúvidas. Então, disse: "*Agemo*, embora você seja pequeno, seu nome será grande. Farei exatamente o que me diz." Em seguida retornou ao *ọ́run* a fim de preparar a distribuição dos poderes. E enviou a seguinte mensagem na direção da morada de cada *Ọ́rìṣà*: "No quinto dia após este, vocês deverão se dirigir ao campo livre de *Ilé Ifẹ*. Os poderes serão espalhados do alto e todos deverão agarrar o que puderem. Dessa forma, tudo irá depender de cada um." Todos os *Ọ́rìṣà* concordaram, agradecidos, enaltecendo a sabedoria de *Ọ́rúnmílà* na distribuição dos poderes.

No quinto dia, os *Ọ́rìṣà* seguiram para o local determinado e aguardaram. Do alto começaram a surgir sons estranhos acompanhados pelo movimento agitado da brisa que pairava sobre todos. Foi nesse instante que os poderes começaram a cair do *ọ́run*. E todos começaram a correr para aqui e acolá com as mãos estendidas. Enquanto um agarrava um poder, outro pegava o que podia. Alguns poderes escapavam de suas mãos e caíam na relva ou sobre as árvores.

A correria era grande, com os *Ọ́rìṣà* procurando em todas as direções. Uns eram mais rápidos que outros. Os mais ágeis e enérgicos conseguiram pegar maior número de poderes. Mas todos receberam alguma coisa.

Èṣù foi um dos mais persistentes e não hesitou em empurrar quem estivesse perto; por causa disso, pegou grande parte dos poderes; entre eles, o de ser o guardião do *Àṣẹ* de *Olódùmarè* e o transportador das oferendas votivas. Em face disso, os *Ọ́rìṣà* e os seres humanos, dali em diante, passaram a tratá-lo com respeito especial e procuraram evitar tornar-se seu inimigo.

Sàngó, através do que conseguiu apanhar, tornou-se o dono da pedra, do relâmpago, adquirindo o título de *Jákúta*, o arremes-

sador de pedras. Mais tarde, quando assumiu o reino *Ọyo*, veio a ser denominado *Oba Jàkúta*.

Obalúwáiyé veio a ser o senhor das doenças, em especial a varíola; *Ọsányin* adquiriu o conhecimento do uso litúrgico e medicinal das plantas; *Ọriṣà Oko* tornou-se o senhor da fartura das colheitas; *Ọgún* ficou com o poder do uso dos metais.

Assim, cada *Ọriṣà* recebeu a sua parte dos poderes do *ọrun*, como forma de beneficiar os seres humanos através de pedidos e invocações.



Conclusão

A busca dos poderes pelos *Ọriṣà* lembra que todos os seres são portadores de poderes e que todos esses poderes são dados pelo Ser Supremo. Não se admite a passividade com o intuito de aguardar que o sucesso e as coisas boas da vida caiam nas mãos sem esforço algum. É preciso operar nesse sentido, com ações que objetivem despertar todos os poderes existentes no ser humano.

NOTA

1. Òrìṣà Oko

Divindade tutelar da agricultura e da fertilidade da terra. Viveu na cidade de *Ìràwò*, como líder local. Foi afastado da cidade a contragosto da população, por ter contraído lepra. A única pessoa que o acompanhou no seu exílio foi a sua mulher. Procuravam conviver com esse drama, até que ela descobriu que algumas frutas que haviam sido colhidas no passado e jogadas fora haviam germinado e crescido, dando novas frutas. Começaram a cultivar a terra e obtiveram alimentos para ambos. Com o resultado da alimentação com certos vegetais, ervas locais e frutos, aliado a uma nova técnica de trabalho na terra, ele ficou curado da doença.

Os dois retornaram a *Ìràwò*, sendo alegremente recebidos por todos. Devido à nobreza de caráter dos dois, revelaram toda a ciência aprendida a todos que os procuravam. Quando chegaram à velhice e morreram, nunca foram esquecidos pelo povo, conforme o dito: “Penetraram as entranhas da terra para viver outra existência.” Daí: “*Òrìṣà Oko wòlè nÌràwò*” [“*Òrìṣà Oko* penetrou a terra de *Ìràwò*”], numa alusão à sua deificação.

A partir daí foram deificados e simbolizados por hastes de ferro cobertas de búzios e tendo as abelhas como suas mensageiras. Quando elas voam em cima da cabeça das pessoas, busca-se água fria e joga-se no chão, ao ar livre, fazendo-se orações. Seus devotos são denominados *Agègún Òrìṣà Oko*, e seus sacerdotes são identificados por duas linhas verticais – branca e vermelha – usadas na testa.

Nos ritos de Candomblé, ao final de cada ano, é feita uma mesa de frutas em louvor à divindade para trazer fartura a todos. Fazem-se tam-

bém peregrinações à região de *Ìràwò*, realizando-se festas que duram sete dias, assim como também se fazem oferendas de *akika* (tamanduá); *ewúré* (cabra); *ejá abori* (peixe); *obè ègúsi* (ensopado de semente de melão); *iyán* (inhame pilado); *otí sèkèté* (cerveja de milho), tudo acompanhado de produtos agrícolas que podem ser comidos e vendidos, num ambiente de fartura e cânticos:

A ó jiyán lonit

Iyán to funfun lele

Iyán a bi lewu lórun

Segbede á se.

Nós vamos comer inhame hoje

Inhame branco branco

Vamos comer inhame

Vai ser muito alegre.

COMO SURTIU A CONSULTA A IFÁ

Este mito fala sobre o retorno final de *Òrúnmilà* para o *òrun*, ficando os *ikin* como seus representantes na Terra. Tem início num determinado tempo, quando *Òrúnmilà* ainda não possuía filhos e seus oponentes o recriminavam: “*Bàbá ò ní bí ọmọ ní Ifẹ̀.*” [“O pai que não tem filhos em *Ifẹ̀*.”]. Mas estavam enganados, pois mais tarde ele veio a ter oito filhos que se tornariam reis em várias cidades yorubás.

O primeiro filho foi denominado *Alárá*, o rei da cidade de *Ará*; o segundo foi *Ajerò*, rei de *Ìjerò*; o terceiro, *Ọlọyémoyin*, rei da cidade de *Oyé*; o quarto, *Alákegi*; o quinto, *Óntagi-òlélé*, rei de *Ìtagi*; *Eléjèmòpé*, de *Ìjèlú*; *Ọwaràngún-àga*, título de sacerdotes de *Ifá*; e *Ọlówò*, rei de *Ọwò*.

Òrúnmilà sentiu-se realizado, e, por ocasião de uma grande solenidade, quando celebrava um ritual, mandou chamar seus filhos. Atendendo ao chamado, todos prestaram obediência ao pai, saudando-o com a expressão: “*Àborúboyè bọ ẹ́şẹ.*” [“Que os rituais sejam abençoados e aceitos.”]. Apenas *Ọlówò* se recusou a saudar *Òrúnmilà*. Além disso, ele estava todo vestido de forma idêntica ao pai, o que significava uma afronta e desrespeito à autoridade paterna.

Òrúnmilà exigiu que ele dissesse as mesmas palavras que os irmãos, mas ele se recusou, permanecendo de pé e dizendo:

“*Òrúnmilà*, você se veste com a roupa *òdùn*, e eu me visto com a mesma roupa; você empunha o *òsùn* feito de bronze, também

tenho o meu cajado de bronze; suas sandálias são de bronze, as minhas também são; você usa uma coroa, e eu também. Assim, uma cabeça coroada não se curva para outra cabeça coroada.”

Diante do que estava vendo – uma total afronta à sua autoridade –, *Ọ́rúnmìlà* se enfureceu e arrancou o *òsùn* das mãos de *Ọlówó*, o que significava a cassação da autoridade. Mas não ficou apenas nisso. O fato levou *Ọ́rúnmìlà* a se retirar do plano terrestre e retornar ao *òrun*. O resultado foi a fome, a peste, as doenças, a esterilidade, pois *Ọ́rúnmìlà* representava o princípio da ordem, da sabedoria, da fertilidade. Sua partida levou a Terra a um colapso, ameaçando a extinção humana.

Os habitantes da Terra se viram clamando pela sua volta. Os rios secaram, os doentes continuaram enfermos, as espigas de milho brotavam, mas não amadureciam. Sacrifícios foram feitos, mas sem resultado algum. Pediram que os filhos intercedessem pelo seu retorno a fim de restaurar a ordem das coisas.

Diante disso, os filhos foram até o *òrun* para pedir que o pai voltasse. Rogaram e recitaram preces de louvores. Mas o pai, mesmo com a decisão já tomada, ordenou-lhes que estendessem as mãos para a frente e deu-lhes os dezesseis *ikin*, os coquinhos sagrados de *Ifá*, dizendo-lhes: “Quando chegarem em casa, se desejarem possuir dinheiro, serão esses *ikin* que deverão consultar; se desejarem esposas e filhos, serão esses *ikin* que deverão consultar.”

Fazendo um determinado ritual, *Ọ́rúnmìlà* reassumiu sua autoridade, colocando-se como a ligação entre o *òrun* e o *àiyé*. Deixou de herança a seus filhos e discípulos o sistema de adivinhação que permitiria invocá-lo em todos os momentos necessários.

Conclusão

Ọ́rúnmìlà representa o princípio da sabedoria; seus instrumentos, os elementos para estabelecer suas orientações. Essa história faz parte do *itàn* do *Odù Ìwòrì Mèjì*. Além de revelar fatos pertinentes à história de *Ọ́rúnmìlà*, esta caída num jogo diz da possibilidade de a pessoa ter oito filhos bem situados na vida. O caçula trará problemas, o que poderá fazer com que um membro da família saia de casa e vá morar em outro local, até mesmo no estrangeiro. O cliente alcançará sucesso na vida, embora as pessoas não acreditem nele.

NOTAS

1. *Ifá*

Sistema de jogo que se utiliza de 16 coquinhos da palmeira do dendezeiro, denominados *ikin*.

2. *Òsùn*

Um bastão sagrado utilizado pelos *Bàbáláwo*, símbolo de uma divindade conhecida pelo mesmo nome. É usado como um cajado e sempre posicionado ereto e colocado de pé apoiado numa parede.

3. *Òdùn*

Um tipo de traje yorubá com detalhes feitos em palha da costa.

4. *Àbọ̀rúboyè bọ̀ sísẹ̀*

Expressão usada como prece que pode ser dita por uma pessoa que esteja diante de um *bàbáláwo* na prática da consulta. Significa: “Que o sacrifício seja abençoado e aceito.”

5. *Difá*

Dà – consultar; *difá* – consultar *Ifá*.

A DISPERSÃO DO POVO DE IFÈ

No início de tudo, quando *Òṣàlá* criou a raça humana sob a determinação de *Olórun*, somente a cidade de *Ilé Ifè* era habitada. A vida seguia calma e feliz para todo o povo. Entretanto, eles necessitavam constantemente de estímulos de *Olórun*, o Ser Supremo, ou de *Òrúnmilà*, seu assessor imediato junto ao povo.

Todas as famílias tinham seus campos para colheita; a agricultura era básica na vida do povo de *Ifè*. Se faltasse alguma coisa ou desconhecêssem outros processos de trabalho, enviariam mensagens a *Olórun*, pedindo explicações sobre como proceder. E, sempre que pediam, o Ser Supremo os atendia. Assim, nenhuma pessoa tinha nem mais nem menos daquilo que lhe era necessário para sobreviver. Tudo era fornecido em doses iguais para todos.

Certo dia, durante a reunião semanal no mercado principal da cidade, um homem olhou ao redor e perguntou: “Por que todos se parecem? Todos falam igual e têm a mesma cor. Todos possuem a mesma importância; ninguém tem mais ou menos do que o outro. Tudo é muito certo, não há variedades.”

Após esse comentário, iniciou-se uma discussão. Todos começaram a argumentar: “Sim, é verdade. Por que não posso ter mais do que o meu vizinho?” Outro começou a falar: “A semelhança entre todos nós é monótona.” O outro, ao lado, gritou: “Os *Òrìṣà* são diferentes um do outro. Também merecemos ser diferentes.”

Em meio à discussão que estava se formando, alguém ponderou: “Não, meus irmãos, houve bom-senso nos métodos estabelecidos por *Olórun*. Vamos deixar as coisas como estão.” Mas ninguém lhe deu ouvidos, e todos começaram a aderir à ideia de que tudo deveria ser mudado. E, assim, começaram a fazer queixas a *Olórun*, que, de onde se encontrava, começou a perceber a impaciência do povo. Enviou, então, o seu assessor, *Òrúnmilà*, para discutir os problemas com o povo de *Ifè*.

As pessoas foram chegando e pedindo coisas que os outros tinham. Um queria uma casa enorme; outro, uma colheita maior de inhames. E os pedidos continuavam sendo feitos: mais dinheiro, mais criados e escravos para fazer o trabalho. Alguns discordavam da cor que tinham. Queriam ser mais claros ou mais escuros. O que era mais gordo queria ser magro e alto, os mais baixos reclamavam do tamanho.

Òrúnmilà ouviu todos e anotou os pedidos feitos, retornando em seguida para o *òrun*. *Olórun*, ao ouvir os pedidos, ficou agitado e tornou a mandar *Òrúnmilà* para a Terra a fim de melhor entender as queixas do povo. Várias viagens foram feitas até o povo de *Ifè*. *Òrúnmilà* escutava tudo, dia a dia, e frequentemente relatava para *Olórun* o que o povo estava dizendo.

“Esses seres humanos estão começando a ficar insuportáveis. Diga para eles pararem com as suas queixas. Eles devem ficar satisfeitos com a maneira como as coisas estão.” Dizendo isso, decidiu dar um ultimato a todos, para que tudo permanecesse como estava.

Novamente *Òrúnmilà* foi até *Ifè*. E gritou para o povo: “Tenho relatado tudo que vocês pedem a *Olórun*. Ele tem considerado tudo, mas acha que vocês estão sendo ingratos. No começo, o mundo foi colocado em ordem de maneira que todos fossem iguais em aparência e nas próprias coisas que possuíam, com a finalidade de que tudo ficasse em harmonia. O que vocês estão pedindo trará discórdias e conflitos.”

O povo não gostou de ouvir o que estava sendo dito. Insistia em ter tudo que pedia. Dessa maneira, *Òrúnmilà* relatou mais uma vez os desejos do povo. *Olórun* não teve outra saída e disse de forma definitiva: “Muito bem, dê a eles o que desejam.”

Assim sendo, *Òrúnmilà* voltou a *Ifè* e começou a distribuir todos os pedidos feitos. O que queria ter a pele mais clara teve a pele mais clara; alguns receberam mais terras para cultivo; outros, mais empregados, mais ouro. Os que pediram beleza ficaram mais bonitos que os demais. Mais roupas, mais luxo, mais gente. *Ifè* tornou-se uma cidade de contrastes.

Com tudo distribuído conforme os desejos de cada um, a situação da Terra se modificou. O povo começou a discutir acerca de quem havia recebido os melhores pedidos. Alguns se queixaram de que mereciam mais. O povo de cor diferente começou a se comportar de maneira vaidosa. Olhavam-se uns aos outros com desconfiança. Os que mais tinham olhavam com altivez os que tinham menos. Estes, por sua vez, tentavam obter dos outros que tinham mais. Tudo se tornou difícil. A compreensão e a harmonia deixaram de existir.

Mas o pior estava por vir. Como castigo pela ingratidão do povo, *Olórun* deu a todos uma língua diferente. Ao passo que, no início, todos falavam o mesmo idioma, alguns começaram a falar o *igbó*, o *hausá*, o *fon* e outras diferentes formas de linguagem.

Assim, começaram a se separar pela dificuldade de se fazerem entender. Formaram grupos, uns indo para o Norte, outros para o Sul, e muitos se dirigindo para lugares diferentes. Com isso, construíram outras cidades, formando novas tribos e nações.

Antes, todos eram iguais em todas as coisas; as queixas que fizeram causaram-lhes a separação e a dispersão. Desse tempo em diante, o mundo nunca mais foi o mesmo.

Conclusão

Todas as histórias revelam que *Ifê* é reconhecidamente a primeira grande comunidade yorubá. Depois de sua fundação, outras cidades foram sendo criadas, com os novos soberanos fiéis ao poder central de *Ifê*. Algumas divergências são retratadas nesta narrativa de forma simbólica, objetivando justificar o desenvolvimento de outras cidades, como *Benin* e *Ọ̀yó*, que chegaram, de certa forma, a concorrer em prestígio com *Ifê*.

NOTAS

1. *Igbó*

A cidade de *Igbó* estava localizada numa região próxima àquela que viria a ser a cidade de *Ifê*, sendo que *Ọ̀bàtálá* teria sido seu soberano ao tempo da chegada de *Odùdúwà*. Nos Candomblés do Brasil, o fato é lembrado em alguns cânticos com a citação de *Ọ̀ṣàlá* como *Ọ̀ṣàìgbó*. (Ver *Ọ̀run-àiyé*, p. 57.)

2. *Hausá*

O termo *hausá* serve para identificar a língua e o país ao norte da atual Nigéria, com tradições islamizadas, e que, aqui no Brasil, liderou insurreições na Bahia, de 1807 a 1835.

3. *Fon*

Um dos dialetos falados na antiga região do Dahomé, atual Benin. No Brasil, encontrou sobrevivência nos Candomblés jejes.

O CONFLITO ENTRE O CÉU E A TERRA

Em tempos primordiais, os dois planos (o céu e a terra) não eram separados entre si — interligavam-se num ponto denominado *Àkàsò*. Tudo que os visitantes dos dois planos tinham a fazer era cruzar uma porta fronteira comandada pelo *Onfodè*, o porteiro do espaço celestial. O céu era comandado por *Àjàlòrun* ou *Olódumarè*, e a terra por *Àjàláiyé* ou *Onílè*. Ambos eram grandes amigos e viviam em constante confraternização, até que uma grande disputa surgiu entre os dois.

Era costume preservar-se uma grande floresta para abrigar muitos animais. Depois se fazia uma grande queimada na esperança de encontrar ali os animais que interessavam a todos. Num desses acontecimentos, a floresta ardeu por muito tempo, mas nenhum animal saiu dela. Quando estava completamente queimada, *Àjàláiyé* e *Àjàlòrun* entraram nela vasculhando as tocas dos animais, mas nada foi encontrado, exceto o *Emò*, um pequeno roedor do mato. Começaram a discutir sobre quem ficaria com ele. *Àjàláiyé* dizia que era o mais velho e por isso o *Emò* deveria ser dele. *Àjàlòrun* não concordou, dizendo que ele é que era o mais velho. A discussão tornou-se violenta, o que fez *Àjàlòrun* ficar furioso, largando tudo e voltando para o céu, que era a sua morada, não sem antes dizer que não demoraria muito e todos iriam saber quem era o mais velho dos dois.

O resultado foi que a chuva deixou de cair e o orvalho deixou de pingar; a colheita cessou e os rios secaram. As mulheres não



mais engravidaram, os doentes se tornaram inseguros de sua cura, e a fome se alastrou. Quando todo mundo já não tinha mais paz, resolveu se reunir e sair em busca dos sacerdotes de *Ifá* para uma consulta a fim de saber o que fazer.

Realizou-se, então, um grande sacrifício, nele incluindo o *Emò*, o pivô da crise, como forma de reconhecimento definitivo da supremacia de *Àjàlòrun* sobre todos os habitantes da Terra.

Como a oferenda deveria ser levada para o *òrun*, *Èsù* tomou a iniciativa de fazer soar o seu gongo, convocando todos os pás-

saros, demais animais e as pessoas da região, reunindo-os no palácio de *Àjàláiyé*. Um dos pássaros escolhidos para a tarefa se deparou com a oferenda e, olhando para o céu, recusou a empreitada. Um outro pássaro surgiu diante de todos, arrebatou a oferenda e alçou voo, ganhando altura. Não demorou muito, desistiu, retornando extenuado. Mais outro pássaro foi chamado e se disse capaz de realizar a tarefa. Não demorou muito e retornou ao sentir as asas doerem. A seguir foi a vez da águia, que, tomada de fúria, jactou-se de que levaria a oferenda até o céu em instantes. Todos ficaram esperançosos de que a águia seria bem-sucedida e começaram a cantar. Não demorou muito, ela retornou dizendo-se cansada.

Um pouco distante, apreciando os acontecimentos, estava *Igún*, o abutre. Silenciosamente, ele foi se aproximando e se ofereceu para levar a oferenda. Os sábios, em princípio, não aceitaram, pois o abutre era visto como uma ave sombria devido a sua aparência desajeitada, e por isso duvidaram de sua capacidade. Mas não tiveram outra saída senão concordar, pois todos já haviam tentado e ninguém havia conseguido.

O abutre começou a ajeitar a oferenda em suas costas e, como sua mãe estava doente quando ele saiu de casa, perguntou quem poderia ajudá-la enquanto ele conduzia a oferenda ao céu. Todos os habitantes responderam a uma só voz que cuidariam dela. Mas, tão logo o abutre desapareceu no espaço, sua mãe morreu, já que ninguém lhe dera importância.

Quando o abutre chegou ao portão que dava ligação com o céu, bateu repetidamente na porta. O porteiro perguntou quem era e o abutre se identificou, expondo-lhe a sua missão. O portão foi aberto e o abutre chegou diante de *Àjàlòrun*, prostrando-se imediatamente no chão em sinal de profundo respeito. E disse: "*Àjàláiyé* me enviou aqui para vos saudar e dizer-lhe que, desde que houve a briga, a Terra ficou mergulhada em confusão. A chuva deixou de cair e todos estão aflitos com a seca. Pede também que expresse a sua completa submissão e que vos aceita como seu superior."

Então, *Àjàlórùn* balançou a cabeça repetidamente e deu uma sonora gargalhada. Levou o abutre para os fundos de seu palácio e mandou que arrancasse três pequenas cabaças, mas somente aquelas que permanecessem em silêncio, evitando as que pedissem para ser colhidas. Em seguida, foi instruído para que, quando transpusesse o portão, quebrasse uma cabaça; quando atingisse o meio do caminho, quebrasse a segunda cabaça; e quando já estivesse perto do solo quebrasse a terceira cabaça.

E assim tudo foi feito, de forma que, quando o abutre estava se aproximando da Terra, a chuvarada começou. Chovia tanto que os rios transbordaram e as pessoas se esconderam dentro de suas casas. O abutre, todo molhado, não conseguiu distinguir as coisas devido ao aguaceiro. Começou a entrar nas casas dos outros pedindo guarida. Mas todos lhe negavam, e mais, desferiam-lhe uma pancada na cabeça. De tanto ser espancado naquele dia, a cabeça do abutre ficou pelada até hoje. Não tendo outra saída, foi empoleirar-se no alto da árvore de *Ìrókò* e cobriu-se com as próprias asas até o romper do dia.

Antes de raiar o dia, o abutre sentiu fome. Olhou à sua frente e viu um grande corpo inchado; começou a comê-lo sem saber que era o corpo de sua própria mãe, que não havia merecido, por parte do povo, um tratamento decente quando morrera, tendo sido jogada no lixo.

Quando o dia clareou totalmente e os habitantes da Terra avistaram o abutre, começaram a saudá-lo: “Bem-vindo, bem-vindo...”, mas o abutre foi dizendo que, antes de saudá-lo, eles deveriam dizer-lhe onde haviam colocado a sua mãe. E responderam: “Você não havia nem chegado no céu quando sua mãe morreu. E como não sabíamos onde você queria que ela fosse enterrada, e também porque ela cheirava muito mal, arrastamos o seu corpo até ali, ao ar livre.” O abutre, chegando até o local indicado, viu que fora o cadáver de sua mãe que ele havia

devorado. E exclamou: “Então é assim que é a Terra? Pois eu lhes digo: ‘De hoje em diante, a criança que não tiver provado sua mãe jamais será útil na Terra.’” E, a partir desse dia, os filhos recém-nascidos passaram a sugar o leite materno.

Conclusão

Esse relato revela algumas posições: a luta permanente entre as forças da Terra – *Àjàláiyé* – em oposição às forças divinas – *Àjàlórùn* –; o espírito e a matéria, o bem e o mal em constantes choques. A antiguidade, em questão de idade, é fator importante entre os yorubás, uma vez que o sistema hierárquico de autoridade baseia-se no tempo de vida. A falta de chuva representa o poder do mundo divino que equilibra e ordena a vida na Terra.

A agressão sofrida pelo abutre ilustra um provérbio yorubá – “*Oore nígún Ẹ t’ó fí pá lóri*” [“Por causa da bondade é que o abutre ficou com a cabeça pelada”], numa alusão de que, em muitos casos, a bondade feita a uma pessoa pode criar problemas. Por fim, o abandono da mãe do abutre, o qual a comeu por engano, é a mensagem final que lembra a figura da mãe como alimento eterno, mesmo depois de morta.

Ó ní: Lati òní lọ

Ọmọ ti kò bá tít Ẹnu kán lára iyáa rẹ

Kò ní Ẹ ànfààní láéláé

Láti ọjó náà ló ti di wí pé

Ki ọmọ ọ máa múmu láyà iyáa rẹ.

Ele disse: De hoje em diante
A criança que tiver provado sua mãe
Jamais se tornará útil na vida
E a partir daquele dia
Os filhos começaram a sugar o peito materno.

É uma narrativa do mito extraído do *Odù Ọsá Méjì*, e sua caída num jogo pode ser interpretada com a seguinte mensagem para o consulente: há uma competição entre duas pessoas que só será resolvida com muita paciência e sabedoria. Momentos difíceis, mas que serão solucionados depois de várias tentativas, com o auxílio vindo de onde menos se espera. Existe alguém doente que não está sendo devidamente cuidado em sua saúde e com perigo de vida.

NOTAS

1. *Ẹmò*

É um pequeno roedor de cor parda que habita as matas.

2. *Ọrun*

O povo yorubá concebe o universo consistindo de dois planos da existência: o *Àiyé* – a terra –, e o *Ọrun* – o plano sobrenatural onde habitam todas as formas de espíritos, e que na linguagem popular é interpretado como o céu.

3. *Ìgún*

É a denominação do abutre; aparece com frequência nos poemas de *Ifá* e é também uma forma abreviada da palavra *Gúnnugún*. Simboliza a esperança de uma longa vida. É um pássaro sombrio que se alimenta dos restos dos animais e pássaros mortos. Também se alimenta dos sacrifícios deixados, sendo importante essa função, como demonstra o texto: “*Ìgún wáá jẹ ẹbọ k’ẹbọ ó lè baà dà.*” [“Abutre, venha e coma o sacrifício para que ele seja aceito pelas divindades.”].

É um pássaro sagrado, proibido a todos de matá-lo ou comê-lo, por ser ligado à sua própria ancestralidade e pelo fato de estar relacionado a dois filhos de *Odùdúwà*.

4. *Ìrókò*

A árvore mais alta e preciosa por ser madeira de lei e morada da divindade com o mesmo nome. Tem enredo com *Şàngó* e é local de pouso das aves feiticeiras: as *Ìyámi*. *Ìrókò* é visto como um *Òrişà* raro no Candomblé e, portanto, merecedor de reverências, sendo o seu tronco abraçado com um tecido branco e grande laço. A seus pés são arriadas obrigações compostas de *òbúkó*, *akùkò*, *etù*, *eyelé*, *ilá*, *iyefun epo* etc., respectivamente, bode, galo, galinha d'angola, pombo, quiabo, farofa de dendê. Em suas danças faz inúmeros gestos que revelam o movimento das folhas da árvore, a terra que o sustenta, o barulho das matas. Veste branco, contas verdes com riscos marrons, e é assentado em gamela de madeira. Suas folhas não podem ser arrancadas aleatoriamente, e, quando caem no chão, deve-se observar de que lado caíram. No jeje é denominado *Loko*.



A DIVINIZAÇÃO DE ŞÀNGÓ

Natural da cidade de *Tápà*, região fronteira ao rio Níger, *Şàngó* foi produto da aliança desse povo com os habitantes de *Ifè*, pois nasceu da união de *Òránmíyàn* e *Torosi*, a filha de *Elénpe*, rei de *Tápà*. Retornando mais tarde para a sua região, *Òránmíyàn* fundou a antiga cidade de *Ọyó*, localizada próxima ao monte *Àjàkà*.

Şàngó passou a sua infância e juventude em terras *Tápà*, indo depois para outras cidades, conquistando uma delas, denominada *Kòso*, e lá assumindo a condição de líder do povo como *Ọba*, seu rei. Mas o sonho de *Şàngó* era assumir o reinado de *Ọyó*, nessa fase tendo como regente *Dàda Àjàkà*, seu irmão mais velho, que não estava à altura do cargo, por ser passivo e de certa forma indolente. *Şàngó* invadiu *Ọyó* e destronou o irmão, que se instalou na cidade de *Ìşele*. Passou a ser o 3º *Alàààfin* de *Ọyó*, permanecendo no trono durante sete anos, dando motivos a inúmeras histórias onde são reveladas suas façanhas e seus casos de lutas e paixões. Segue uma delas:

Şàngó, como soberano de *Ọyó*, assumiu condições de guerreiro, pois essa fase, na vida do povo yorubá, era dedicada a conquistas, e com isso conseguiu que seu reino se expandisse a ponto de se tornar o soberano legítimo reconhecido por todos. Seus exércitos haviam dominado todos aqueles que lhes eram opositores e, assim, todos os demais reis reconheceram a sua supremacia.

Entre os guerreiros que participavam dos exércitos de *Şàngó*, dois se destacavam: *Timi* e *Gbònkáà Èbìrì*, que, por suas ações, eram conhecidos e respeitados por todos. Suas vitórias eram sempre lembradas, e isso passou a incomodar *Şàngó*, que dizia: “Sou o *aláààfin* de *Ọyọ*, o *Oba* dos *Oba*, e, apesar de meus exércitos conquistarem tudo, não é só a mim que o povo elogia.” Refletiu e começou a imaginar uma maneira de se livrar da força que os dois tinham junto ao povo de *Ifè*.

No dia seguinte, enviou um mensageiro à casa de *Timi*, pedindo o seu comparecimento ao palácio. *Timi* atendeu prontamente ao pedido e se fez acompanhar por um tocador de atabaque, cantando poemas em seu louvor. Uma multidão de pessoas o seguiu, algumas delas dançando, pois esta era a forma de como as coisas agiam quando um grande herói se deslocava de um lugar para outro. *Şàngó* sentia-se agradecido pela lealdade de seu guerreiro nas batalhas, mas o ciúme e a gratidão conflitavam dentro dele. Assistir ao espetáculo das várias pessoas celebrando as grandes ações de *Timi* fez o coração de *Şàngó* ficar endurecido e, assim, decidir mandar *Timi* embora.

Com esse pensamento, *Şàngó* falou a *Timi*: “Na cidade de *Èdè*, as coisas não andam bem. Lá, a população não demonstra o respeito necessário a *Ọyọ*. Vá, estabeleça a ordem e oprima aqueles que buscam a desordem. Permaneça lá e seja a autoridade de *Èdè*.” *Timi* agradeceu a confiança e disse: “Grande *Şàngó*, eu farei o que me pede. *Èdè* voltará à ordem e será submissa a *Ọyọ*.” Em seguida, foi para casa se preparar para a viagem. Levou seus amuletos no pescoço e nos braços, pegou o arco e as flechas flamejantes que usava nas batalhas e que o faziam tornar-se invencível, montou seu cavalo e, com alguns guerreiros, seguiu para *Èdè*.

Şàngó pensou: “Agora eu me livrei de um dos heróis que, certamente, encontrará seu fim tentando conquistar *Èdè*.” Entretanto, notícias começaram a chegar informando que *Timi* e seus companheiros haviam lutado e derrotado os melhores

guerreiros, trazendo a ordem à cidade e a todas as regiões fronteiriças. O nome de *Timi* havia se tornado maior do que antes e a cidade de *Èdè* desenvolveu-se como potência militar poderosa, repercutindo fortemente em *Ọyọ*, deixando *Şàngó* muito aborrecido. Assim, começou a elaborar um grande plano. Mandou chamar o outro herói, *Gbònkáà*, e instruiu-o da seguinte forma: “Vá até *Èdè* onde *Timi* governa. Quando ele partiu daqui, prometeu tornar a cidade submissa a *Ọyọ*. Em vez disso, ele a fez altiva e vaidosa, como se *Ọyọ* fosse uma aldeia sem nenhuma importância. Vá e derrote-o. Traga-o de volta, usando os seus poderes.”

Ouvindo tudo com atenção, *Gbònkáà* disse que não tinha raiva de *Timi*. E, assim, falou a *Şàngó*: “Grande *aláààfin*, eu ouço o que quer que eu faça, mas lembre-se de que eu e *Timi* combatemos juntos. A dor de um sempre foi a dor do outro. Quando um de nós se feria, o outro ajudava. Aliviamos a nossa sede no mesmo copo. Como posso lutar agora contra *Timi*? Um de nós certamente morrerá.” *Şàngó* respondeu que já havia pensado nisso e elogiou o poder de *Gbònkáà*, dizendo que ele era muito eficaz e que iria vencer sem causar nenhuma morte. O que *Şàngó* tinha em mente era a certeza de que, quando dois heróis se encontrassem em combate, certamente um deles morreria, e, assim, ficaria mais fácil para ele enfrentar apenas um.

Gbònkáà respondeu a *Şàngó*: “Eu irei até *Èdè* e falarei com *Timi* como se fala a um companheiro de muitas batalhas. Eu o convencerei a retornar.” Dizendo isso, seguiu para a sua casa, carregando consigo seus talismãs. Pegou o seu chifre de antílope, onde em seu interior mantinha um de seus grandes poderes ligados a encantamento. Depois partiu, tendo à sua frente o tocador de atabaques cantando seus feitos e glórias.

Algum tempo depois, o povo de *Èdè* começou a ouvir os cânticos e os sons do atabaque. Viram com admiração a chegada de *Gbònkáà*. Ele era forte e violento, e o seu corpo estava quase todo coberto com sacolas de couro contendo a força de seus poderes. Na mão, trazia uma lança e, sob o seu escudo, estavam

as marcas tradicionais de seus feitos. O povo correu até a casa de *Timì*, gritando que *Gbònkáà* havia chegado e estava trajando roupas para uma batalha. *Timì* o aguardou na porta de sua casa. *Gbònkáà* se aproximou e foi dizendo: “*Timì*, meu companheiro de guerra, *Şàngó* enviou-me até aqui para levá-lo de volta para *Ọ̀yó*. Peço que se prepare para a viagem.” *Timì* respondeu: “*Gbònkáà*, você, que percorreu comigo muitas regiões, está de volta a *Èdè*; porém, não posso voltar com você, pois sou agora o *Oba* desta cidade. Quando *Şàngó* me mandou para cá, ele não disse para voltar. Portanto, não poderei acompanhá-lo.”

O diálogo estava sendo observado por toda a população, já preocupada com os acontecimentos. E, nesse clima, *Gbònkáà* respondeu: “Meu amigo, devo lhe dizer que *Şàngó* me orientou para o caso de que, se você não se decidir a vir, eu deverei levá-lo à força ou lutar para decidir o caso.” *Timì* se surpreendeu: “*Gbònkáà*, você teria coragem de usar as suas armas contra mim? Eu sou seu companheiro e amigo de muitas batalhas.” Embora lamentando, *Gbònkáà* foi irredutível: “Infelizmente, terá de ser dessa maneira. Prepare-se, vamos lutar”. *Timì* foi se preparar. Cobriu-se com seus preparados e a proteção de seus talismãs. Em suas mãos, seu *Ofà Iná(n)*, as flechas flamejantes.

O povo de *Èdè* suplicava aos seus heróis: “Vocês são como irmãos. Pensem nisso e não lutem.”

Mas *Timì* disse: “Afastem-se e não cheguem até nós.” Não havendo outra solução, recuaram. Os tocadores de atabaques dos dois heróis começaram a cantar louvores. *Timì* colocou a sua flecha de fogo no arco, em posição de ataque. *Gbònkáà*, atento, apenas segurou o seu chifre de antílope, onde trazia o seu poder de encantamento. E, enquanto fitava *Timì*, começou a recitar um determinado *ofò*, reza de encantamento, que terminava com as seguintes palavras:

<i>Ewé ti a ba já lówó òtún</i>	Folhas apanhadas do lado direito
<i>Òtún níígbé</i>	São conservadas na mão direita
<i>Ewé ti a bá já lówó òsì</i>	Folhas apanhadas do lado esquerdo
<i>Òsì níígbé</i>	São conservadas na mão esquerda
<i>A sùn fonfon ni tígi àjà</i>	Uma trepadeira fica sempre imóvel
<i>Ìwo, Timì! sísùn ni kóosùn!</i>	Você, <i>Timì</i> ! Fique imóvel, durma, não acorde!

Imediatamente *Timì* entrou em sono profundo. Suas armas caíram de suas mãos e *Gbònkáà* aproximou-se dele com sua lança suspensa. Vendo *Timì* imóvel, abaixou-se e pediu ao povo para colocá-lo em cima de um cavalo, levando-o de volta para *Ọ̀yó*. Assim que chegou, foi direto para o palácio de *Şàngó* e disse: “Nós nos preparamos para a luta, mas antes que ele pudesse atirar sua flecha eu o coloquei para dormir.” *Şàngó* pediu que o acordasse, e, quando *Timì* se levantou, o povo começou a ridicularizá-lo com frases e risadas. *Gbònkáà* dispersou o povo e seguiu calmamente para casa.

Şàngó estava muito aborrecido, pois os dois heróis continuavam em *Ọ̀yó*. Pensou no assunto e mandou chamar *Timì*. “As coisas não estão bem”, disse-lhe. “Pensei que você fosse derrotar *Gbònkáà*, mas deu-se o contrário. Ele o fez dormir com o poder que possui e, agora, o povo zomba de você. Você não pode ficar ouvindo o povo humilhá-lo diariamente. Isso não pode continuar. Se você desejar, anunciarei uma nova luta entre vocês.” As palavras tocaram fundo em *Timì*, que estava sufocado pela humilhação. Então, ele falou: “Sim, eu me encontrarei mais uma vez com *Gbònkáà*, e a morte deverá vir para um de nós.” E um

novo encontro foi anunciado entre os dois guerreiros. Lutariam até a morte na praça principal de *Ọyó*.

Na manhã seguinte, todos já estavam reunidos conforme o desejo de *Şàngó*. Os dois guerreiros, face a face, com seus tocadores cantando vitórias. Havia uma grande agitação. *Timì* atirou uma flecha flamejante de seu arco e, no exato momento em que a flecha iniciou a sua trajetória, *Gbònkáà* apontou seu chifre de antílope para o Leste. A flecha, então, tomou o rumo do Leste. *Timì* lançou outra flecha flamejante, e *Gbònkáà* apontou seu talismã novamente para o Oeste. E a flecha mudou de rumo. Novas flechas foram atiradas, mas sempre desviadas pelo poder do talismã de *Gbònkáà*, contido dentro do chifre de antílope. Em meio a essa ação de defesa, *Gbònkáà* começou a entoar cânticos de encantamento para imobilizar *Timì*. E foi o que aconteceu. *Timì* caiu no solo, imóvel e em sono profundo. O povo fez alarido e os tocadores cantaram a vitória de *Gbònkáà*, que, em seguida, despertou *Timì* e se afastou do combate.

O resultado da contenda, mais uma vez, não agradou a *Şàngó* porque ambos os heróis ainda permaneciam vivos. Mandou, então, chamar *Gbònkáà* e lhe disse: “A árvore foi curvada, mas ainda continua a crescer. Você tem curvado *Timì*, mas ele ainda vive; portanto, você deverá lutar novamente.”

Furioso com o que ouvia, *Gbònkáà* respondeu a *Şàngó*: “Duas vezes eu lutei contra *Timì* para satisfazê-lo e duas vezes eu o derrotei. Isso não lhe tem agradado. Suponho que você nunca ficará satisfeito enquanto nós dois permanecermos vivos. Muito bem, lutarei a última vez com *Timì*. Depois, a luta será entre mim e você. Um de nós deverá deixar *Ọyó* para sempre.”

Desse modo, os dois heróis se defrontaram outra vez em combate. A multidão se reuniu novamente e os músicos tocaram suas músicas. *Şàngó* sentou-se em uma cadeira no formato de um pilão, colocada sobre ela uma pele de leopardo. Uma nova agitação envolveu a todos quando a luta começou. Da mesma forma como antes, *Gbònkáà* dominou *Timì* com seu encantamento e

o fez adormecer. Com a sua espada ele cortou a cabeça de *Timì* e a jogou aos pés de *Şàngó*, dizendo: “Aqui está a cabeça que tanto querias.” *Şàngó* se levantou bastante irritado e ordenou a seus guardas que agarrassem *Gbònkáà* e o matassem utilizando o fogo.

Armaram uma enorme fogueira, amarraram *Gbònkáà* com cordas fortes e o lançaram às chamas. O povo chegou próximo à fogueira para ver o herói morrer. Mas, para surpresa de todos, viram-no levantar-se sobre o fogo e fixar os olhos em *Şàngó*. Quando as cordas que o atavam haviam sido consumidas pelo fogo, ele andou através das chamas sem que elas o queimassem. O povo de *Ọyó*, que a tudo assistia, ficou aterrorizado e começou a se dispersar. Somente *Şàngó* e sua mulher *Oya* permaneceram no local. *Gbònkáà* se aproximou de *Şàngó*, mostrou seu corpo sem uma só queimadura e disse: “Agora, *Şàngó*, tudo acabou para você em *Ọyó*. Deixe a cidade dentro de cinco dias e nunca mais retorne.” Em represália, *Şàngó* abriu sua boca, e uma enorme chama envolveu *Gbònkáà*; este, porém, resistiu a ela, não lhe causando qualquer dano. Vendo que nada poderia derrotar *Gbònkáà*, *Şàngó* retirou-se, então, para o seu palácio.

Quatro dias haviam se passado, e o povo de *Ọyó* cantava canções de louvor a *Gbònkáà*, agora seu novo líder. Ao anoitecer do quarto dia, *Şàngó* demonstrou vontade de deixar *Ọyó* sem luta, num exílio voluntário. Na escuridão da noite, acompanhado de *Oya* e seus criados fiéis, seguiu viagem em direção à cidade de *Tápà*, com o intuito de ficar com a mãe. Por sete anos *Şàngó* havia governado *Ọyó*, dando-lhe grande esplendor de conquistas, e agora se retirava triste e abatido por ver o povo se voltar contra ele em detrimento de *Gbònkáà*, esquecendo-se de tudo que havia feito para todos.

Pelas florestas seguia a comitiva de *Şàngó*, que raramente falava. Estavam todos angustiados com os acontecimentos. Em meio à viagem triste e silenciosa, *Şàngó* começou a perceber a ausência de seus companheiros, a tal ponto que, em certos trechos, constatou que apenas a companheira *Oya* havia per-

manecido ao seu lado. Os demais se haviam dispersado, tendo alguns voltado para *Ọyó*. Ao deparar com essa situação, *Şàngó* fitou *Oya* e lhe disse: “*Ko kin burú títí kí o ma ẹnìkan mò ní.*” [“Por pior que alguém seja, há sempre quem goste da gente.”].

Dizendo isso, pediu para *Oya* aguardá-lo no local e se retirou para o interior da floresta. Lá, pegou uma corda e amarrou numa árvore denominada *àyàn*, enforcando-se. *Oya*, que estava aguardando e, ao perceber que *Şàngó* demorava, resolveu ir até o local onde ele poderia estar. E lá o encontrou enforcado. Ficou desesperada e voltou para *Ọyó*, gritando alto que *Şàngó* havia se suicidado. Os adversários de *Şàngó* se rejubilaram e fizeram festas pelo acontecido, gritando: “*Ọba so! Ọba so!*, que significa “o rei se enforcou”. A partir daí, começaram a humilhar e a brigar com os adeptos de *Şàngó*.

Oya, com mais calma, foi procurar os *Mógbà*, auxiliares diretos de *Şàngó*, e com eles retornou à floresta. No local em que deveria estar o corpo de *Şàngó* nada foi encontrado. Ouviram, porém, a voz dele vinda de dentro da terra, dizendo que se havia transformado em *Ọrişà* e que deveriam voltar para *Ọyó*, pois todos teriam uma lição de seu poder.

Lá retornando, relataram o que tinham visto e escutado, mas não deram importância e continuaram a festejar o acontecido. Até que, de repente, o céu começou a escurecer acompanhado de fortes ventanias; raios caíam em todas as direções e atingiam as casas da cidade, incendiando-as. Todos se assustaram com o que estava acontecendo, não sabendo explicar as razões da mudança repentina da natureza. A tempestade envolveu *Ọyó* e fez as rochas se deslocarem, destruindo caminhos e causando mortes.

Em meio a todo esse clima, o *Bàbáláwo* da cidade foi convocado para descobrir a causa de tudo. “É *Şàngó*”, disse ele. “Ele está zangado pela afronta que recebeu de seu povo.” Em seguida, pediu que trouxessem oferendas para serem preparadas: aves, carneiro, azeite de dendê e *orógbó*. Seguiram para o local onde se sabia que *Şàngó* havia morrido e lá depositaram as obrigações. Ao



mesmo tempo, olharam para o céu e viram o sinal de aceitação de *Ṣàngó*, surgindo o seu símbolo de formato similar ao machado de dois gumes e denominado *oṣé iná(n)*, formado pelos raios que brilhavam no espaço. Então, todos começaram a gritar: "*Ọba kò so! Ọba kò so!*" ["O rei não se enforcou!"], que passou a ser a frase que simbolizava a fidelidade a *Ṣàngó* e que deveria ser sempre repetida. A partir desse momento, a natureza se acalmou com aquele ato de devoção e submissão.

O local se tornou desde então um santuário popularíssimo de *Ṣàngó*, nos arredores da atual *Ọyó*, onde os sucessores dos reis e descendentes de *Ṣàngó* são tradicionalmente coroados. A árvore – *igi àyàn* – passou a representar o caminho que conduziu *Ṣàngó* à divinização como *Ọrìṣà*, em cuja base são depositados os sacrifícios e as oferendas. Quanto a *Ọya*, companheira até os últimos momentos de *Ṣàngó*, então sozinha, resolveu retornar a *Tápà*, mais precisamente à cidade de *Irá*, sua terra de origem, lá desaparecendo no interior da terra, surgindo depois sob o encanto dos ventos predecessores das tempestades, dos raios e trovões. Em sua memória, o povo yorubá associou-a ao rio Níger, dando-lhe o nome de *Odò Ọya*, cujo delta, formado por nove cursos d'água, reverencia seus nove filhos postos no mundo.

Conclusão

Outra variante da história revela que a razão de as casas terem sido incendiadas foi devida a uma ordem recebida pelos *Mógbà* para que fossem à terra de *Ìbàribà* e lá buscassem algo que fizesse com que *Ṣàngó* se tornasse respeitado por todos, e não continuassem sendo motivo de ridículo. Conseguiram algumas folhas mágicas de *Ọsányìn* e colocaram-nas nas casas dos adversários, e estas começaram a queimar, alastrando-se o fogo por toda a cidade. A cidade de *Ìbàribà* é sempre citada nos relatos primordiais quando se fazem necessários trabalhos de grande magia.

Ṣàngó representa o princípio da justiça, é visto como o justiceiro de *Olódùmarè* e cognominado de *Ọba Jákúta* (*já* – lançar; *òkúta* – pedras), que seriam os *edùn àrà* (*edùn* – machado; *àrà* – trovão, relâmpago), meteoritos que atingem a Terra. Essas pedras se prestam para os assentamentos de *Ṣàngó* nos cultos religiosos.

Seus elementos são o fogo, os raios e os trovões. Apesar de sua natureza violenta, *Ṣàngó* possui o poder da fertilidade através das chuvas que se seguem ao som dos trovões, reabastecendo o solo, os lagos e os rios, oferecendo à humanidade uma de suas necessidades básicas.

NOTAS

1. *Ọ̀yó*

Antigo império yorubá situado na curvatura do rio Níger, ao Norte. Alcançou seu apogeu a ponto de se rivalizar com *Iḡẹ*. Lá, o culto a *Şàngó* mereceu uma atenção maior quando se passou a constatar que essa região fica situada na floresta da chuva da Costa da Guiné, que figura como a segunda em todo o mundo em frequência de raios e trovões.

2. *Aláààfìn*

Título dos soberanos de *Ọ̀yó* e que foram os seguintes: 1º – *Ọ̀rán-míyàn*; 2º – *Àjàkà*; 3º – *Şàngó*; 4º – *Àjàkà*; e 5º – *Aganjú*. Como os yorubás costumavam se definir como “Filhos de *Odùdúwà*”, ele costuma encabeçar a lista dos reis de muitas cidades. Como era costume dar primazia a *Odùdúwà* nas fundações das cidades yorubás, sendo sempre o primeiro soberano, o fato explica a razão de alguns escritores registrem *Şàngó* como o quarto rei de *Ọ̀yó*, sendo *Odùdúwà* o primeiro.

3. *Ọ̀ḡ*

Recitações de encantamentos.

4. *Oṣé*

Símbolo de *Şàngó* em formato de machado ou chifre de carneiro. Representa o seu poder destrutivo. É uma representação de dois raios

em direções opostas, denotando a condição de que a justiça é cega, sendo a potência do relâmpago comparada à do machado.

5. *Dàda*

Nome dado às crianças que nascem com um tufo de cabelos em forma de coroa.

6. *Èdè*

Cidade localizada a Sudoeste de *Ọ̀şogbo*, cujo soberano é denominado de *Timi Èdè*.

7. *Odó*

O pilão. É um dos símbolos por excelência de *Şàngó*, devendo ser colocado de cabeça para baixo, devido ao seu peso, servindo como suporte e trono para a imponência de *Şàngó*. Daí ser o símbolo de seu poder.

8. *Àyàn*

Árvore também conhecida como *Igi Ajé* (*Distemonanthus*) e confundida com *Obi*, pretendendo com isso justificar a razão de *Şàngó* tê-lo como *kizila*, por ter-se enforcado numa árvore de *Obi*.

9. *Orógbó* (*Garcinia Gnetoidedes*)

Fruto em formato de pêssego e cuja semente em formato liso e ovalado é indispensável nas oferendas a *Şàngó*. “*Orógbó ní obì bàbá mi.*” [“O *orógbó* é o *obi* de meu pai.”]. Ao contrário do *Obi*, não abre em gomos, sendo, portanto, necessário um tipo de corte especial para ser oferecido como oferenda e modalidade de jogo.

10. *Kábíyèsí*

Saudação que se faz a um rei ou quando se ouve o som do trovão.

11. *Bàbáláwo*

Sacerdote responsável pela consulta com o plano divino através de diversos sistemas divinatórios denominados *Ifá*.

12. *Oya*

Também conhecida pelo nome de *Yánsàn*, cuja origem seria de três expressões distintas: a) *Aborí Améšan* – aquela que possui nove cabeças; no templo de *Oya*, em *Okoro*, existe uma imagem dela com oito cabeças, em torno de uma maior, e que simboliza o delta do rio Níger; b) *Íyá mēšan òrun* – mãe dos nove filhos postos no mundo, ou alusão aos nove espaços que servem de morada para os seres divinos; c) *Íyá òsan* – mãe da tarde; expressão dita por *Şàngó* ao comparar a beleza de *Oya* ao maravilhoso crepúsculo africano.

13. *Irá*

“*Oya wòlè ni Irá, Şàngó wòlè ni Kòso.*” [“*Oya* entrou na terra de *Irá*, *Şàngó* entrou na terra de *Kòso.*”], expressão usada nos textos literários para indicar a transformação de personagens históricos e mitológicos em divindade. Os trovões e os fortes ventos que antecedem as chuvas revelam a presença constante de *Yánsàn* ao lado de *Şàngó*.

14. *Dàda Àjàkà*

Filho mais velho de *Òránmíyàn*; após ceder o reino a *Şàngó* foi viver em *Işele*, como revelam os cânticos da *Roda de Şàngó*. O primeiro ato de *Şàngó* no reino de *Òyo* foi recusar tributo ao rei de *Òwu*, que tinha demanda com *Àjàkà*. Este recuperou o governo de *Òyo* com a abdicação de *Şàngó*. Posteriormente, foi sucedido por *Aganjú*, seu filho.

15. *Baàyànnì*

É a irmã mais velha de *Şàngó*, que veio a se suicidar quando soube que ele havia se enforcado. Seu nome é uma expressão “*Bàbá yàn ni*” [“Papai escolheu-me”], dita quando foi constatada que ela era a encarnação de um ancestral da linhagem paterna. Também é a denominação de uma coroa feita de búzios e, em outros casos, denominação da mãe de *Şàngó*.

A fundadora do Candomblé do Gantois – *Àşẹ́ Íyá Omi Íyámase* –, Maria Julia da Conceição Nazareth, era filha de *Dàda Baàyànnì Àjàkú*.

16. *Olùşínràn*

Era o nome pelo qual *Şàngó* era conhecido: *şínràn* – aquele que procura disputas, o provocador. *Şàngó* era conhecido por provocar brigas e disputas, a ponto de *Şànpònná*, também chamado de *Omolu*, sempre interceder por ele. Ambos são originários de *Tápà* e se dizem irmãos, a ponto de os devotos de *Şàngó* se considerarem imunes às doenças infligidas por *Şànpònná*, conforme o dito: “*Kò sí ohun tí ègbòn mà fí omọ àbúrò şe.*” [“Não há mal que o irmão mais velho possa fazer ao mais novo.”].

A HISTÓRIA DE ÒRÁNMIYÀN, O PAI DE ŞÀNGÓ

Odùdúwà é visto como o progenitor de uma longa linhagem de reis que governaram as numerosas cidades e reinos yorubás. A sua importância é tão grande, que todos se dizem *Ọmọ Odùdúwà*, ou seja, filhos de *Odùdúwà*. Dentre eles, seu filho *Ọkànbí*, também chamado *Idekòşéřóáké*, jurou se vingar dos muçulmanos que haviam matado seu avô, *Lámúrídù*, mas morreu antes, deixando sete filhos – cinco príncipes e duas princesas –, que deram origem a várias tribos yorubás. O primogênito foi uma princesa que se tornou a mãe do *Olówu*, antepassado dos *Òwu*. O segundo, também uma princesa, tornou-se mãe do *Alákétu*, o progenitor do povo de *Kétu*. O terceiro, um príncipe, tornou-se o rei do povo de *Benin*. O quarto, *Ọràngun*, tornou-se o rei do povo de *Ílá*. O quinto, *Onísábé*, tornou-se o rei do povo de *Sábé*. O sexto, *Olúpopo*, foi o rei dos *Popo*, e o sétimo e último, *Ọránmíyàn*, veio a ser o rei do povo de *Ọyó*.

Por ocasião da partilha dos bens deixados por *Ọkànbí*, foram divididos o vestuário, as joias, o dinheiro, as esposas e os animais entre os seis primeiros filhos, cabendo a *Ọránmíyàn* todas as terras do pai. Ele estava ausente por ocasião da divisão; contudo, ficou satisfeito com a sua parte, procurando tirar proveito imediato dela. Manteve seus irmãos como inquilinos, morando nas terras que eram suas, recebendo como pagamento aquilo que haviam herdado. Assim, ficou rico e poderoso, sendo escolhido

para suceder seu pai e tornando-se *Ọ̀ni* do palácio real de *Ifẹ*, a capital do reino yorubá.

Ọ̀ránmíyàn também era chamado de *Ọ̀dédé* por ser essa a expressão dita por *Odùdúwà*, quando o viu nascer, e que significa “minha palavra foi cumprida”. Era dotado de grande capacidade física e ganhou fama como emérito caçador e grande conquistador. Quando se sentiu bastante forte, marchou com uma expedição contra a cidade de Meca, levando seus irmãos a vingar a morte de *Lámúrídù*, seu ancestral e pai de *Odùdúwà*. Deixou um servo de alta confiança, *Adimu*, encarregado dos tesouros e com a obrigação de observar o culto às divindades de *Ifẹ*.

A rota levaria aproximadamente 90 dias, mas o caminho estabelecido estava completamente intransitável devido a um exército de formigas pretas que bloqueava o caminho. Diante disso, foi forçado a tomar outro caminho que o levaria para a região dominada pelos *Nupe*, também conhecidos como *Tápà*. Esse povo se opôs a que ele cruzasse o grande rio Níger, ficando, assim, algum tempo na região. Lá, ele conheceu *Toṛosi*, a filha do rei *Elénpe*, tendo com ela um filho chamado *Olúfínrán*, conhecido mais tarde por *Sàngó*.

Voltar para *Ilé Ifẹ* seria uma atitude humilhante, pois havia prometido a todos invadir a cidade de Meca. Consultou o rei da cidade de *Ìbàribá*, próxima ao território onde estava acampado, que lhe fez um feitiço com uma jiboia e avisou a *Ọ̀ránmíyàn* para segui-la; onde ela parasse, ele deveria construir uma cidade que seria rica e poderosa. Com o seu exército, *Ọ̀ránmíyàn* seguiu a jiboia até o sopé de um morro chamado *Àjàkà*, local em que o réptil ficou 7 dias e depois desapareceu.

Conforme as instruções recebidas, *Ọ̀ránmíyàn* parou ali e construiu uma cidade chamada *Ọ̀yó*. Neste novo lar, prosperou, espalhando seus descendentes por toda parte, os quais fundaram várias cidades, como *Ègbá*, *Abẹ̀òkúta*, *Benin* e outras. Dessa nova cidade, *Ọ̀ránmíyàn* comandava *Ilé Ifẹ*, onde *Adimu* reinava em seu nome, com muita sabedoria. Por ter sido a primeira de todas

as cidades, ela era cobiçada por todos. Quando havia algum ataque contra *Ifẹ*, *Ọ̀ránmíyàn* era chamado a liderar seus guerreiros. E numa dessas viagens a *Ifẹ*, ele resolveu ficar de vez, pois começou a sentir-se velho e cansado. Então, convocou todo o povo e comunicou: “A partir de agora, viverei recluso no bosque. Sinto-me cansado, mas continuarei a olhar pela cidade. De onde estiver, estarei supervisionando tudo. No caso de algum ataque, não entrem em pânico. Digam apenas: “*Ọ̀ránmíyàn, ogun mà dé o*”, e então virei com a minha espada para colocar os invasores em fuga.”

Depois disso, por muitos anos *Ifẹ* não foi molestada. Povos de outras lugares diziam: “*Ifẹ* permanece grande, porque *Ọ̀ránmíyàn* se mantém vigilante, embora afastado do poder.” Enquanto isso, em *Ọ̀yó*, *Àjàkà* assumia o trono, para depois cedê-lo a seu irmão *Sàngó*, cujo primeiro ato foi recusar tributo ao rei de *Òwu*, que tinha demanda com *Àjàkà*. Permaneceu no poder durante 7 anos, marcados por acontecimentos que o fizeram abdicar, proporcionando o retorno de *Àjàkà* ao poder de *Ọ̀yó*.

Em *Ifẹ*, a vida seguia seu curso, até a época em que ocorreu um festival anual. Com tambores, danças e cânticos, o povo festejava bebendo muito *emu*, o vinho feito da palmeira. Muitos ficaram bêbados com os festejos durante toda a noite. Alguém disse: “*Ọ̀ránmíyàn* devia estar aqui para dançar e cantar conosco.” Outros disseram: “Sim, vamos chamá-lo para liderar os nossos prazeres.” E começaram a gritar por *Ọ̀ránmíyàn*, sem resultado. “Ele não virá, a menos que as palavras secretas sejam ditas, e somente os anciãos a conhecem.” Decidiram, então, procurá-los e ouviram-nos dizer: “Não, não é uma boa coisa chamá-lo, porque é apenas um festival. Deixem-no repousar. Ele deve ser chamado somente em ocasiões de grande necessidade.” Essas foram as instruções.

Como o povo continuava insistindo, os anciãos acabaram cedendo e disseram as palavras mágicas, que significavam: “Estamos sendo atacados!” De repente, a terra estremeceu e *Ọ̀ránmíyàn* surgiu com suas armas nas mãos e a face feroz de um

guerreiro convocado para a luta. E, porque estava escuro, não conseguiu distinguir uma pessoa da outra. Acreditava que os homens, na praça do mercado, eram inimigos que vinham destruir *Ifè*, e cravou sua lança nas pessoas, que corriam para todos os lados. A cidade ficou em total desordem. A destruição persistiu, até quando o amanhecer chegou e *Òránmíyàn* pôde ver os corpos sobre a terra. Pelos cortes tribais dos rostos das pessoas mortas, constatou que havia matado o seu próprio povo. A dor se abateu sobre ele, que jogou suas armas no chão e disse: "Chamaram-me para vir rapidamente porque a cidade estava em perigo. Na escuridão da noite não percebi quem eram as pessoas. Por causa disso não lutarei novamente. Retornarei para o lugar de onde vim e lá permanecerei para sempre." Em seguida, firmou seus pés na terra, que se abriu, e mergulhou nela. A terra se fechou e, depois disso, nunca mais foi visto em *Ifè*.

Conclusão

Òyó e *Ifè* foram cidades rivais em prestígio e poder. Cada uma entende que a forma como foram criadas representa a história da criação do mundo ou o início de todas as coisas na Terra. A narrativa aqui feita possui uma versão mais romançada, porém, com os mesmos incidentes.

É uma característica, na tradição yorubá, ocorrer o desaparecimento dos personagens míticos sem a morte física e dolorosa. Eles se refugiam no interior da Terra para o início de sua deificação e organização de seu culto religioso.

No local foi erguido um monolito de pedra, denominado *Òpá Òránmíyàn*. Suas relíquias permaneceram em *Ifè*, e sua espada é colocada nas mãos dos reis atuais quando entronizados e sem a qual não seriam reconhecidos soberanos da região.

NOTAS

1. *Òránmíyàn*

Representa o ancestral fundador de uma facção e o 1º chefe que organizou um povo político. Recebeu títulos, tais como *Aláiyeluwa*, o Senhor do Mundo e da Vida, e *Onílè*, o Senhor da Terra, que revelam com segurança o seu grau de importância. No Brasil, é reverenciado nos cânticos da *Roda de Şàngó*.

Outra versão sobre a origem de *Òránmíyàn* revela que *Ògún*, ao retornar de uma batalha, trouxe entre seus prisioneiros uma linda mulher, *Lakanje*, com quem se relacionou. *Odùdúwà*, ao vê-la, a quis para si, tendo *Ògún* concordado. Dessa dupla relação nasceu uma criança com duas cores no corpo, o lado esquerdo mais claro que o lado direito. O fato passou a ser lembrado com festividades na região, quando as pessoas pintam um dos lados do corpo de cor branca.

2. *Popo*

Conhecemos, no Brasil, uma das raras pessoas que cultuavam essa nação e que foi Manuel Victorino dos Santos, mais conhecido como Manuel Falefá.

3. *Òkànbí*

O primeiro filho nascido: *Òkan* – um; *bi* – nascer.

4. *Ọ̀ni*

Título do soberano de *Ifẹ*. É uma forma reduzida da expressão “*Ọmọ oluwọ ni*”, que significa o filho da vítima do sacrifício. Uma recordação do primeiro guardião do templo de *Ifẹ*, cuja mãe foi condenada à morte. As tradições yorubás são preservadas dessa forma.

5. *Lámúrúdù*

Ver relato em *Ọrun-aiyé*, p. 55, acerca da origem do povo yorubá.

6. *Ọ̀yó*

Essa cidade é registrada nos mapas como Antiga *Ọ̀yó*, por ter sido destruída durante as guerras tribais e posteriormente reconstruída em outra região, mais ao Sul. Foi da antiga que veio para o Brasil, como escravos, o contingente nagô no período de 1780 a 1840 e que viria a se organizar em torno do Candomblé do Engenho Velho, na Bahia. *Iyá Násó*, a matriarca do Candomblé do Brasil, pertencia a esse grupo.

7. *Ilà*

Denominação dos cortes feitos no rosto e que identificam as origens tribais. Seis marcas faciais horizontais em cada rosto mostram que a pessoa é de linhagem real do Palácio de *Ọ̀yó*. Essas marcas têm o nome de *ẹ̀yó*.



A VISITA DE Ọ̀RÚNMÌLÀ À CIDADE DE Ọ̀WỌ

Ilé Ifẹ era o centro do mundo yorubá e o local que congregava grande parte dos personagens que viriam a ser conhecidos como *Ọ̀rìsà* e Ancestrais. Dentre eles, um que se destacava pela sua imensa sabedoria e poder orientador era conhecido por todos como *Ọ̀rúnmìlà*.

Em certa época, resolveu realizar uma jornada até a cidade de *Ọ̀wọ*, para rever o povo e observar como tudo estava se desenvolvendo. Antes, como medida de segurança, fez o jogo dos 16 *ikin*, conhecido como *Ifá*. “É vedado ao *Olúwo* saber o que acontecerá”, respondeu o jogo. O *Olúwo* efetuou outras jogadas, mas a resposta era sempre a mesma, o que fez com que *Ọ̀rúnmìlà* ficasse em dúvida de fazer a viagem; porém, o seu desejo foi maior e, assim, colocou os seus elementos de jogo na sacola e partiu.

A distância para *Ọ̀wọ* era longa e iria durar cinco dias. No primeiro dia de sua jornada, encontrou seu amigo *Èsù*, que estava vindo em direção contrária. Cumprimentaram-se e seguiram viagem, cada um para o seu lado.

No segundo dia de viagem, *Ọ̀rúnmìlà* encontrou novamente *Èsù*, vindo de *Ọ̀wọ*. *Ọ̀rúnmìlà* estranhou o fato e perguntou a *Èsù*: “Você está vindo de *Ọ̀wọ*?” *Èsù* respondeu afirmativamente. *Ọ̀rúnmìlà* meditou sobre o fato, porque achou estranho que duas pessoas indo em direções opostas haviam tornado a se encontrar duas vezes no mesmo caminho.

No terceiro dia, ocorreu o mesmo encontro, o que motivou *Ọ́rúnmílà* a se preocupar mais ainda; porém, como estava ávido para chegar a *Ọ̀wọ̀*, não parou para consultar o seu jogo. Afinal, estavam acontecendo coisas muito estranhas.

Ao chegar o quarto dia da viagem de *Ọ́rúnmílà*, *Èṣù* se escondeu nos arredores de *Ọ̀wọ̀* e, quando avistou *Ọ́rúnmílà* se aproximando, colocou alguns *obì* dentro de um *igbá*, deixando tudo ao pé de uma árvore. Adiantou-se e foi ao encontro de *Ọ́rúnmílà*, que se surpreendeu ao vê-lo, e disse-lhe: “*Èṣù*, meu amigo, você está mesmo vindo mais uma vez de *Ọ̀wọ̀*?” *Èṣù* lhe respondeu: “É aceitável os amigos duvidarem um do outro? O que tiver que ser, será.” Mas *Ọ́rúnmílà* não ficou satisfeito e continuou preocupado. Contudo, como estava próximo da cidade, mais uma vez não julgou necessário consultar seu jogo.

Seguindo mais adiante, encontrou os frutos do *obì* deixados por *Èṣù* e, como estava cansado de sua longa jornada, apanhou-os e começou a comê-los. Neste momento surgiu um fazendeiro de *Ọ̀wọ̀* empunhando seu facão na mão, de forma ameaçadora: “Você, quem quer que seja, está comendo os *obì* de minha árvore.” *Ọ́rúnmílà* respondeu: “Não, eu os encontrei aqui no caminho e não vi árvore alguma.” Mas o fazendeiro estava fora de si e falava duramente. Tentou tomar os *obì* de *Ọ́rúnmílà*, que reagiu, surgindo, então, uma luta entre ambos. Na briga, o facão do fazendeiro cortou a palma da mão de *Ọ́rúnmílà* e, por isso, eles se afastaram, o fazendeiro se retirou e *Ọ́rúnmílà* descansou na estrada e meditou sobre o acontecido: “Isso é coisa maligna. Quando se ouviu falar que *Ọ́rúnmílà* algum dia pegou algo que não fosse seu? Em *Ọ̀wọ̀* irão dizer que eu sou um ladrão de *obì*.” Com esses pensamentos, a noite chegou e ele resolveu dormir ali mesmo.

Èṣù, que tinha visto tudo, dirigiu-se para a cidade quando todos já estavam adormecidos. Entrou em todas as casas e, com a sua faca, cortou a palma da mão de todas as pessoas que se encontravam dormindo, até mesmo a do próprio rei de *Ọ̀wọ̀*. Em seguida, foi para a estrada da cidade e lá se postou, aguardando



o amanhecer, não sem antes fazer um pequeno corte em sua própria mão.

Amanheceu, e *Ọrúnmilà* despertou. Fez as suas orações matinais e tomou o caminho da cidade. Era o quinto dia de sua viagem. Na estrada da cidade encontrou *Èṣù*, que o saudou, mas *Ọrúnmilà* mostrou-se envergonhado, pois, àquela altura, já havia percebido tudo. E disse: “*Èṣù*, o assunto agora está claro e sei que a minha viagem não deveria ter sido realizada. Somos amigos; contudo, você tornou árdua demais a minha viagem.” *Èṣù* respondeu: “*Ọrúnmilà*, nós somos exatamente amigos próximos. Não hesite. Entre na cidade e, se houver algum problema, eu o avisarei. Uma coisa eu prometo, você não será injuriado nessa cidade. Pelo contrário, boas coisas chegarão até você.” Dito isso, ambos entraram na cidade de *Ọwò*.

Ao chegarem na praça principal, encontraram o fazendeiro que havia reclamado o *obì*. Quando ele viu *Ọrúnmilà*, dirigiu-se até o rei e queixou-se, dizendo que o ladrão de sua árvore vinha se aproximando. Narrou a luta que havia tido com ele pelos *obì* e exigiu que ele fosse punido.

Foi então que chegou a vez de *Èṣù* falar: “Um estranho vem para *Ọwò* com uma obrigação e é acusado de um crime. Onde está a prova? E como pode um ladrão de *obì* ser identificado?” O fazendeiro respondeu: “Nós lutamos na estrada e o meu facão cortou a mão dele. Esta é a prova.” E o rei disse a *Ọrúnmilà*: “Então, abra a sua mão para que todos possam ver a verdade.”

Èṣù tomou a iniciativa novamente: “Este estranho que não praticou nenhuma ofensa é o apontado, embora muitas pessoas possam ter roubado os *obì*. Somente ele é acusado e interrogado. Sendo assim, faça com que todos os cidadãos de *Ọwò* mostrem também a palma de suas mãos.”

O rei concordou e determinou: “Sim, vamos fazer isso.”

E *Ọrúnmilà* abriu suas mãos e estendeu-as, e o povo o acompanhou. E todas as mãos, incluindo as do rei e as do fazendeiro queixoso, tinham um corte recente numa delas. E *Èṣù* disse: “Se

um mero corte é a marca da culpa, então todos em *Ọwò* são culpados.”

O rei concordou, dizendo: “É verdade, este estranho é inocente. Ele deve ser compensado pela falsa acusação contra ele.” E o povo trouxe-lhe oferendas de todas as espécies, incluindo galinhas, cabras, *obì*, vinho de palma e *igbín*. Por esse fato, compreende-se por que se diz que *Èṣù* é o amigo mais chegado de *Ọrúnmilà*.

Conclusão

Para todo e qualquer empreendimento é costume saber o que determinam os *Ọrìṣà*. A prática da consulta está aliada às decisões que devem ser tomadas. Transgredir ou ignorá-las é ficar à mercê dos acontecimentos.

Èṣù surge dentro de sua característica principal, a de fiscalizar as coisas do *àṣẹ*, exigindo o cumprimento de suas determinações. A insistência de *Ọrúnmilà* o fez passar por situações difíceis, mas que foram contornadas por *Èṣù*. É imprevisível a forma como *Èṣù* decide resolver os casos. As diversas narrativas comprovam como as engenhosas artimanhas possuem soluções criativas, o que o torna difícil de ser entendido.

Àqueles que têm a tarefa de utilizar o jogo em prol das pessoas, fica a mensagem: embora cuidem delas, não se omitam diante de seus problemas pessoais.

Essa narrativa está inserida no *Odù Ogbè Ìkà*, que ainda revela que *Èṣù* fez marca nas palmas das mãos de todas as pessoas, incluindo os embriões de crianças não nascidas e ainda não concebidas, para ter certeza de que todas as pessoas que nascessem no futuro teriam linhas nas palmas das mãos. O *ẹbọ* para este tipo de *odù* deverá conter uma faca com a sua bainha, *obì* ainda com casca, duas galinhas, dois roedores, dois peixes e dinheiro para que a pessoa não seja considerada ladra.

NOTAS

1. *Ọwò*

Cidade localizada próxima a *Ondo*, cujo soberano é denominado de *Ọlówò*.

2. *Ikin*

Coquinhos extraídos da palmeira do dendezeiro – *igi òpẹ* (*Elaeis Guineensis*) ou o *igi ifá* (*Elaeis Idolatríca*) – e escolhidos de acordo com certas reentrâncias localizadas em sua parte aguda e denominadas olhos. Esses caroços são os *èkùrò*, mas, quando utilizados para jogo, são chamados *ikin*, e devem possuir 4 olhos. Nesse caso, não podem ser comidos – *èkùrò aije* –, isto é, as nozes não podem ser comidas. Alguns são identificados como macho ou fêmea, de acordo com o número de olhos, sendo utilizados 16 para a prática do jogo, havendo mais um, o 17º, que atua como líder – *olóri ikin* –, ou o vigia do jogo – *odùsò*. Todo *Bàbáláwo* deve ter, pelo menos, dois conjuntos de *ikin*. Um será enterado com ele, ao falecer; o outro, herdado por um de seus seguidores. (Ver *Jogo de búzios*, p. 61.)

3. *Olúwo*

Grau na hierarquia de sacerdotes de *Ifá*. *Olú* – senhor; *awo* – mistérios que transcendem a compreensão humana. O mesmo que *Bàbáláwo*.

4. *Èṣù*

Òriṣà com múltiplas funções; entre elas, a de colocar as pessoas à prova. É o fiscalizador do comportamento humano e o informante de *Olórùn-Olódùmarè*.

5. *Obi*

Noz de cola (*Cola Acuminata*). Fruto usado tanto para a prática religiosa como para a alimentação, pelo seu alto valor nutritivo. Com apenas alguns gramas reduzidos a pó, permite empreender longas caminhadas e realizar trabalhos pesados sem se sentir fome ou cansaço, tendo sido utilizado com frequência pelos escravos. Já foi usado como moeda corrente e representa a melhor garantia de um juramento feito ou de um compromisso assumido. São encontrados em até 15 cores, sendo o de cor branca – *obi funfun* – dedicado a *Òṣàlá*. Oferecer um *obi* como presente honra e dignifica quem o recebe, devendo ser dado envolto numa folha; na África, utiliza-se a *abòbì dọ̀yọ̀*.

6. *Igbá*

Fruto da cabaceira (*Cucurbita Lagenaria* – *Lagenaria Vulgaris*). Cortado ao meio, serve de vasilha para alimentos.

7. *Òbẹ*

Significa faca; e *abẹ*, um tipo de navalha extremamente afiada. *Abẹ fári* – raspar a cabeça. *Èṣù* é o dono da faca e a traz escondida na cabeça por baixo de seus cabelos, conforme está dito em um de seus cânticos:

Sónsò abẹ
Kò lóri erù.

Com a faca no alto da cabeça
A cabeça não conduz o carroço.

8. *Ìgbín*

Caramujo comestível utilizado como oferenda por excelência aos *Òrìṣà* da linhagem de *Òṣàlá*, por ser possuidor do sangue branco. Possui características apaziguadoras, extraindo-se de seu interior um líquido denominado *omi èrò*, a água que acalma.

9. *Oba*

Significa o rei, o soberano. Atualmente, os reis não governam na Nigéria pós-colonial com a expressividade de outras épocas, mas presidem acontecimentos em algumas cidades yorubás. (Ver, no início desta obra, a relação dos soberanos yorubás.)



OS QUATRO ENIGMAS DE IFÁ

Nessa relação de histórias que selecionamos, fica evidente que muitas delas, inseridas no sistema literário e em *Ifá*, não devem ser encaradas pelo seu sentido literal. Para entendê-las é necessária uma projeção do pensamento para além da situação apresentada. Conforme o ditado yorubá: “*Òwe ni Ifá ipa òmòràn ni ìmò ọ.*” [*Ifá* fala por parábolas, sábio é aquele que entende suas palavras.”].

Para comprovar isso, certa vez, *Òrúnmìlà* resolveu apresentar a seus companheiros quatro enigmas, denominados *àrò*, para mostrar que as mensagens de *Ifá* não deviam ser levadas em conta pelo sentido literal. Contou, então, que, durante uma de suas viagens, viu uma coisa muito estranha. E todos perguntaram: “Que coisa foi essa que você viu?” E *Òrúnmìlà* respondeu: “Eu vi seres que, após construírem uma casa, não dormiam dentro dela, mas fora de seus muros.”

Todos acharam que ele estivesse brincando, pois como podia alguém construir sua própria casa e dormir do lado de fora? “Isto não faz sentido!”, exclamaram. Então, ele disse: “Pois bem, se vocês não acreditam, sigam-me.” Chegaram a um lugar onde as vespas haviam construído uma colmeia, e apontou para ela: “Quem é o dono desta casa?”, perguntou ele. Responderam todos: “É uma casa de vespas.” Ele perguntou mais uma vez: “Onde estão elas agora?” Todos responderam: “Do lado de fora da casa.” Perguntou novamente: “Existem cômodos dentro desta

casa?" Todos concordaram que não havia. "Então, por que elas não estão morando dentro de casa?" Como ninguém soubesse responder, ele concluiu: "Esses são os seres que construíram uma casa e que estão dormindo do lado de fora de seus muros." E todos concordaram com *Òrúnmilà*.

Seguindo com a sua exposição, *Òrúnmilà* contou que tinha visto uma outra coisa muito estranha em sua viagem. Ao ser solicitado a contar, ele disse: "Eu vi alguém que tinha boca, mas não podia falar." Novamente seus companheiros se surpreenderam e duvidaram. Mas, como estavam interessados em saber, disseram: "Muito bem, quem é essa pessoa que tem boca e não pode falar?" *Òrúnmilà*, então, pediu que trouxessem uma mulher. Pediu que tirassem suas roupas e tocou em sua parte íntima, dizendo: "O que é isto?" Eles responderam: "Virgindade." Continuou: "Ela não tem boca?" Eles responderam que sim. E ele disse: "Eis aí alguém que tem uma boca, mas não pode falar." E mais uma vez todos concordaram com ele.

Òrúnmilà continuou: "Em minhas andanças, vi muitas coisas estranhas; vi um cão morto que podia comer mais *ẹ̀kọ* do que quando estava vivo." Aí todos começaram a rir, dizendo que esta seria uma situação difícil de provar. Um cão morto comer mais do que quando estava vivo! Como podia isso ser possível? *Òrúnmilà*, então, pediu que lhe trouxessem um cão grande e preparassem uma cesta cheia de *ẹ̀kọ*. Um cão que já não comia há três dias lhe foi trazido. Começaram a lhe dar o alimento e ele comeu tanto até se saciar. Já não queria mais. *Òrúnmilà* mandou, então, sacrificar o animal. Depois de feito, os companheiros de *Òrúnmilà* disseram: "Agora, quero ver o cão comer mais *ẹ̀kọ*, assim, depois de morto." *Òrúnmilà* não se perturbou. Pediu para queimar o pelo do animal e lavar sua carcaça. Depois, cortaram o animal em partes e a cozinham. Enquanto isso, prepararam outras comidas: *iyán*, *àkàrà ẹ̀kọ*. Estenderam uma toalha no chão, com todas as comidas e a carne do cão sacrificado. Todos foram convidados a se banquetear. Comeram à vontade até se far-



ta-rem. *Òrúnmilà*, então, falou: "Quando eu disse que um cão morto podia comer mais *ẹ̀kọ* do que um cão vivo, vocês disseram que era mentira. Pois, então, digam onde está toda a comida que foi preparada?" Eles responderam: "Junto com o cão." E *Òrúnmilà* completou: "Assim, ele está comendo mais, agora, do que quando estava vivo." E todos concordaram com ele, mais uma vez.

No quarto enigma, *Òrúnmilà* perguntou: "Pode uma cabra morta berrar mais alto do que uma cabra viva?" Todos responderam que era impossível e que dessa vez ele ia falhar. *Òrúnmilà*, seguro do que afirmava, pediu que lhe trouxessem uma cabra e que batessem nela com uma vara. Eles bateram e ela berrou, berrou muito. Mas as pessoas que estavam do lado de dentro mal ouviam metade de seus uivos de dor, nem chegando a saber o que se passava. Ele pediu para que batessem nela até matá-la. Em seguida, pediu que lhe removessem o couro. *Èşù*, que a tudo assistia, ajudou a preparar algumas madeiras em círculo a fim de

esticar o couro da cabra. Pegou algumas cravelhas de madeira e as prendeu ao redor do couro, para esticá-lo. Depois, foi colocado do lado de fora, ao sol, para secar.

Enquanto isso, a carne da cabra estava sendo cozinhada e outros faziam um complemento de comida: *iyán* e *àkàrà*. Quando tudo ficou pronto, comeram e beberam, e todos ficaram plenamente satisfeitos. Quando estavam descansando, *Èyù* foi até o lado de fora apanhar o tambor que secara com o couro já esticado e começou a tocar em ritmos diferentes. Pessoas que estavam distantes, em outras aldeias, não tiveram dificuldade para ouvir o som de um tambor estranho. Foi quando *Òrúnmilà* disse: “Quando falei que uma cabra morta pode berrar mais alto do que uma cabra viva, vocês disseram que era mentira. Aí está a cabra morta berrando mais alto do que quando estava viva.” E completou:

“*Kò sí nkan tọ nsọ ti kọ jẹ òdodo.*”

[“Não há nada que *Ifá* diga que não seja verdade.”]

Conclusão

Essa narrativa é um bom exemplo de como funciona o gênero literário denominado *àrọ*. Relata-se uma história contendo alguma informação seguida de uma pergunta para que a audiência relacione uma coisa com a outra, o que, à primeira vista, pode parecer fácil. No caso das vespas, a audiência pensou que o fato estava ligado a um ser humano; daí por que não terem acreditado em *Òrúnmilà*. Os enigmas de *Ifá* são assim, pois envolvem projeções de características humanas ou não. As palavras devem ser bem associadas. Ao se referir à boca, a resposta foi a virgindade; ao berro da cabra morta, a interpretação foi a parte do corpo utilizada para a percussão do atabaque. O que se pretende também é orientar o consulente de uma mesa de jogo para o fato

de algumas mensagens transmitidas serem subjetivas por força de determinadas situações, impedindo que elas sejam absolutamente claras, conforme o texto de *Ifá*:

*Èyí ní pé kí eléyiun ní,
Kọ mọ pèè gbogbo nkan tí Ifá nsọ fún
Kò tètè ẹ
Iró ní npa.*

Esta história é para o cliente
Não dizer que as coisas que *Ifá* fala para ele
Não se realizam rapidamente
E diga que tudo é mentira.

NOTAS

1. Àrò

São histórias relatadas e que contêm enigmas a serem decifrados pela plateia sob forma poética.

2. Èkò

Alimento preparado com farinha de milho branco, mais conhecido como farinha de àkàsà. Se for coberto com folha verde, terá o nome de àkàsà. É utilizado em todos os ritos de Candomblé, sob diferentes formas, sólida ou líquida.

3. Iyán

Inhame cozido e amassado no pilão.

4. Ajá

Cachorro ou cão, havendo um tipo africano deste animal com as mesmas características e utilizado em ritos religiosos para Ògún.

5. Ifá

É a denominação de um sistema de consulta que se utiliza de coquinhos do dendezeiro. É muitas vezes confundido com um Òrìṣà.

6. Odùṣó

Vigia do jogo. Do yorubá ṣó – guardar, proteger, vigiar. Também conhecido como olóri ikin.

ÒGÚN E O SEU PODER SOBRE OS METAIS

Os Òrìṣà e o povo estavam vivendo na Terra criada por Òṣàlá e onde todos exerciam suas tarefas: a caça, a limpeza da terra para a agricultura, a plantação, a construção de suas casas para abrigo de suas famílias. Tudo era feito com muita dificuldade por falta de ferramentas adequadas para o trabalho e, agora, mais ainda, pois as distâncias aumentavam, a cidade crescia para o lado das montanhas, com seus terrenos desnivelados por gigantescas rochas com caminhos inacessíveis.

Olhando o que tinha feito e o que estava por fazer, os Òrìṣà discutiam a melhor solução para o problema. Diziam: “Deixe um de nós começar a grande tarefa, derrubando as árvores e limpando a terra. Depois poderemos plantar em nossos campos.” Todos concordaram, exceto Olókun: “O meu domínio é a água. A terra e as árvores não são meus afazeres.”

Òṣányìn, o Òrìṣà das folhas, disse: “Eu limparei primeiro os campos.” E pegou a sua faca do mato e partiu para as árvores, começando o seu trabalho. Mas sua faca era feita de madeira e pedra, e, assim, ele não conseguia fazer o corte necessário. Após algum tempo de uso, ela quebrou. Òṣányìn retornou e disse para os demais companheiros: “Eu comecei o trabalho, mas a madeira era tão dura que partiu a minha faca.”

Òrìṣà Oko, senhor dos campos livres, falou: “A minha faca é mais forte e cortarei as árvores e destruirei as rochas.” Em seguida, partiu para o trabalho, mas não conseguiu executá-lo como

queria, pois a sua ferramenta não suportou a árdua tarefa. Disse, então: "Aconteceu o mesmo comigo. Minha faca está cega e torcida."

Depois, *Èṣù*, com seu corpo potente, armou-se com suas ferramentas e foi para o meio da floresta. Ali permaneceu por longo tempo e, quando retornou, seu semblante estava amargurado: "Eu limpei a terra e desloquei as rochas, mas o metal de minhas armas não é forte o suficiente para tal empreitada." Um por um, os *Òrìṣà* tentaram, mas não conseguiam fazer o que pretendiam: "Em que espécie de lugar estamos vivendo? Como poderemos sobreviver aqui?"

Até aquele momento, o único *Òrìṣà* a se manter calado era *Ògún*, que observava todo o movimento sem nada dizer. Somente quando todos já haviam tentado, ele se levantou de onde estava e disse: "*Nísisiyí àsikò mi ni.*" ["Agora é a minha vez."]. Dizendo isto, partiu para o campo. Executou o corte das árvores necessárias para a abertura dos caminhos; com potentes golpes destruiu as rochas, enquanto outras foram deslocadas para manter a terra livre das pedras. Toda a terra foi arada, amaciada e semeada. Deu novos caminhos, enquanto ia eliminando plantas desnecessárias. *Ògún* trabalhou até o final da tarde ininterruptamente. Quando terminou a sua obra, retornou para junto dos demais *Òrìṣà*, que já o aguardavam. Lá chegando, exibiu suas armas e ferramentas utilizadas. Estavam afiadas e intactas.

Diante do que viam, perguntaram: "Que metal esplêndido é este?" *Ògún* respondeu: "O segredo desse metal me foi dado por *Olódumarè*. É chamado de *irin*, o ferro." Os *Òrìṣà* olhavam as ferramentas de *Ògún* com muita admiração, dizendo: "Se tivéssemos o conhecimento do ferro, nada para nós seria difícil." *Ògún* observou o interesse de todos, mas relutou em ensinar o seu segredo. "*Olódumarè* não me autorizou", disse. Mas não se negou a fazer as armas e ferramentas a quem lhe pedisse. Para isso, construiu uma forja em sua casa e passou a fabricar os diversos tipos de armas e instrumentos de trabalho, pois *Ògún*, além de

guerreiro, era um grande caçador. A caça até aquela época era efetuada com armadilhas e armas leves, além de se contar com muita sorte nas empreitadas.

A relutância de *Ògún* continuava a incomodar os demais *Òrìṣà*, que, embora estando com as novas armas criadas por *Ògún*, insistiam em conhecer o segredo de sua fabricação. Pensando no assunto, todos tomaram a iniciativa de dar a *Ògún* o título de *Oṣinmalè*, o Chefe entre as Divindades. Considerando tudo isso, *Ògún* concordou com o pedido de todos. Passou a ensinar o processo de fazer a liga dos metais, a criação de armadilhas, ferramentas, lanças, espadas e facas.

Em pouco tempo, todos os *Òrìṣà* eram possuidores do conhecimento do uso do ferro. E vieram pessoas de outras regiões para aprender, e *Ògún* ensinou tudo a todos. Embora *Ògún* tivesse aceito o cargo de chefia que lhe fora dado por todos os *Òrìṣà*, ele continuava a ser o grande caçador que era, pois muitos dependiam de sua capacidade para sobreviver. E, assim, embrenhava-se floresta adentro a fim de caçar os animais de que tanto gostava. Vestia-se de roupas de couro presas por *màrìwò*, equipava-se com as armas de luta e seguia seu caminho.

A atividade de caçador era muito árdua, obrigando-o a ficar isolado vários dias, dormindo sobre a terra ou em árvores. *Ògún* abatia muitos animais, em constantes lutas. Quando saía da floresta, estava sujo, seu cabelo, embaraçado, e as peles que vestia ficavam rasgadas e manchadas do sangue de sua caça. Seguiu o caminho de volta à cidade para reencontrar seus companheiros.

Certo dia, os *Òrìṣà*, ao verem *Ògún* chegando daquele jeito, disseram: "Quem é este estranho todo sujo que vem da floresta? Certamente não é *Ògún*, o qual indicamos para ser o nosso chefe." Eles ficaram descontentes com *Ògún* e continuaram: "Um chefe deveria se manter com dignidade, suas roupas deveriam ser limpas, e o seu cabelo, bem-aparado. Você está indistinguível do mais humilde caçador de *Ifè*, e o ar à sua volta

está empestado de carne morta." Dizendo isso, concluíram: "O cargo que lhe demos, nós o tiramos agora. Você não é mais o nosso chefe."

Ògún, ouvindo aquilo, replicou: "Quando vocês precisaram do segredo do ferro, souberam implorar-me para ser o chefe de todos. Agora que já são possuidores do poder, dizem que eu cheiro mal." Falando isso, Ògún foi até o rio mais próximo, tirou suas roupas de pele de animal e banhou-se. Quando já estava limpo, vestiu suas roupas de *màrìwò*, pegou suas armas e partiu para a cidade de *Ìré*. Construiu uma casa embaixo de uma árvore de *akòko*, lá permanecendo solitário, mas fiel aos seus compromissos de se manter vigilante nas terras de *Ilé Ifè*.

Conclusão

As folhagens do dendezeiro desfiadas e colocadas em cima das portas e janelas são denominadas *màrìwò* e representam o pacto de proteção de Ògún com os seres humanos. (Ver este relato em *Jogo de búzios*, p.148.) Uma outra história, porém, revela as razões do uso do *màrìwò*:

Ògún foi caçar no mato e retornou com muita caça. Convidou seus amigos para comer e beber juntos. E foi o que fizeram durante um longo tempo, menos um dos convidados, que se manteve sóbrio. Assim que todos adormeceram, sucumbidos pela bebida, o convidado que pouco bebeu e estava sóbrio começou a levar todas as roupas de Ògún, partindo para longe. O dia clareou, os convidados despertaram e foram se retirando. Ògún ficou só e constatou que tudo que era seu havia sido roubado. Òsányìn, que passava pelo local, entrou na casa de Ògún e viu o que havia acontecido. Ògún lhe disse: "Eu fui caçar, quis repartir a caça com todos, bebemos e festejamos, e o resultado foi este." Òsányìn recriminou-o: "Beber mais do que o suficiente só poderia dar nisso. Você perdeu a discrição e ficou fora de sua perso-

nalidade. Mas vou dar-lhe roupas de folhagem de palma." E assim fez. Ògún vestiu-as, voltou para sua casa, pegou as armas e foi caçar. Trouxe animais, tirou o couro e, depois de prepará-lo, vestiu-se juntamente com as folhagens. Quando o povo o viu daquela forma, lembrou-se das injustiças cometidas com ele. As roupas de *màrìwò* passaram a ser um registro do que aconteceu naquela festa. Nos cânticos de Candomblé, isto é afirmado:

E màrìwò l'áṣọ

E màrìwò

E Ògún o.

O *màrìwò* é a roupa

de Ògún.

NOTAS

1. *Irin*

É a denominação do ferro. *Bàbá Irin* é o título que *Ògún* recebe pelo seu poder sobre os metais.

2. *Ọ̀ìnmálẹ̀*

É uma contração da expressão *ọ̀ṣìn* – chefe, e *ìrúnmalẹ̀* – divindade.

3. *Màrìwò*

“*Ògún oní màrìwò arọye.*” [“*Ògún* é o dono das folhas do alto da palmeira.”]. As folhas do dendezeiro são denominadas *imò ọ̀pẹ*; somente depois de serem desfiadas mediante um ritual específico é que recebem o nome de *màrìwò*.

Tínrín tínrín tínrín
Màrìwò
Jókó sán yà le
Màrìwò.

Bem fininho
màrìwò
Sentado, cortamos e separamos
o *màrìwò*.

4. *Ìré*

Cidade conquistada por *Ògún* e exaltada em seus cânticos. Daí ele ser intitulado *Oníré*, o Senhor de *Ìré*.

5. *Akòko (Newboldia Laevis)*

Planta africana aclimatada no Brasil que pertence a *Ògún*.

ODÙDÚWÀ E A ÁRVORE DE OBÌ

No palácio de *Odùdúwà* havia uma árvore de *obì* plantada há mais de 200 anos. Dela eram colhidas dezenas de cestos de *obì* para serem vendidos e que geravam uma boa renda para todos, a ponto de poderem comprar muitos cavalos e construir outras tantas casas com jardins. Com seus produtos, eles tinham dinheiro para cuidar dos filhos e de todos do palácio.

Porém, era necessário construir novos cômodos no palácio, e o caminho estava sendo impedido pela árvore de *obì*. *Odùdúwà*, então, mandou chamar *Ọ̀rúnmilà* e perguntou se seria possível remover a árvore para outro local, sem que ela fosse destruída. Fez-se um jogo e *Ifá* respondeu que seria um trabalho muito delicado e cansativo; seria preciso fazer um sacrifício constando de duzentos *òkẹ* (4.000 búzios), duzentos *şòkòtò*, duzentos *ẹ̀wù*, duzentos outros tecidos, e mais cabras, galinhas, cordeiro, *epo*, *ẹ̀kọ* e *obì*.

Embora tivesse todos os elementos para o sacrifício, *Ọ̀rúnmilà* estava preocupado. Dirigiu-se, então, até o local para ver a árvore e, em seguida, foi pegar seus instrumentos de jogo para ver o que seria possível fazer. Como resultado, deu parte dos oferecimentos a *Èşù*, e lhe disse: “Você me ajudará a fazer um certo trabalho. A árvore que fica nos fundos do palácio de *Odùdúwà* deve ser levada para outro local.” Ele foi, então, até *Şàngó* e deu também parte da oferenda para ele. Foi até *Ọya* e deu a ela mais outra parte da oferenda. E para todos deu muitos



búzios, com as instruções de como deveriam realizar o trabalho. Eles responderam: “*Ọ̀rúnmilà*, já que nos destes dinheiro, ou seja, os búzios, ide para casa e durmis, pois que o serviço será realizado por nós.”

No meio da noite, *Èṣù* pegou uma enxada e cavou em volta da árvore. Cavou em todas as fendas e cantos; *Ọya* mandou chamar o Vento Fraco e o Vento Forte, que torceram a árvore com muita persistência, desenraizando-a. *Ṣàngó* tratou de puxar a árvore e a colocou cuidadosamente no buraco preparado para ela, fora dos muros do palácio.

Quando rompeu o dia, *Odùdúwà* foi até o local e o encontrou vazio. Satisfeito com o que viu, foi procurar *Ọ̀rúnmilà*, perguntando como havia feito aquilo de forma tão rápida. *Ọ̀rúnmilà* respondeu: “Foi um trabalho simples e não se fala mais nisso.”

Após o trabalho feito, três dias depois os filhos de *Odùdúwà* ficaram doentes. Ele também não teve mais saúde. As coisas começaram a andar mal no reino de *Odùdúwà*, que não mais tinha paz de espírito. “O que será que está acontecendo?”, perguntava-se. Foi procurar alguns sacerdotes de *Ifá*, que lhe disseram que havia feito uma coisa proibida: “O que você tirou deve ser colocado no lugar onde estava”. *Odùdúwà*, então, dirigiu-se até a casa de *Ọ̀rúnmilà* e disse: “Você tem que me ajudar novamente.” E expôs o assunto.

Ọ̀rúnmilà ouviu com atenção e assegurou que podia ser feito o que estava pedindo, mas que devia fazer novos sacrifícios, que era quase o mesmo que havia prescrito antes de a árvore de *obì* ser retirada. Apenas a parte monetária foi dobrada, como punição. Com tudo em mãos, *Ọ̀rúnmilà* convocou *Èṣù* e deu sua parte, assim como também a *Ṣàngó* e a *Ọya*.

A noite chegou, e *Èṣù* cavou em volta da árvore; o Vento de *Ọya* a desenraizou e colocou-a na posição em que estava anteriormente. *Ṣàngó* pediu, e a chuva começou a cair. A árvore não perdeu uma única folha. Para completar o serviço, cobriram o outro buraco.

Odùdúwà, ao acordar no dia seguinte, viu a árvore de *obì* ereta em seu lugar original. Satisfeito com o trabalho, viu mais tarde tudo voltar à normalidade. Reconheceu que certas coisas não devem ser modificadas se elas estão dando certo da maneira como se encontram.

Conclusão

O que se deseja ressaltar é que a riqueza e a prosperidade da família de *Odùdíwà* dependiam da mítica árvore de *obì* e, como tal, não deveria ser removida. O seu valor, porém, é mais do que um mero artigo de comércio. É um importante instrumento de divinização, com o qual, devidamente manipulado, se presta a manter contato com divindades e ancestrais. Os rituais de Candomblé no Brasil são dependentes do uso do *obì* nos ritos de sacrifício e no ritual de *b̄ori*. Em nossas obras anteriores, fizemos ampla descrição deste assunto. Essa narrativa foi extraída do *Odù Ifá Ọ̀wónrínsogbè*, que revela para a pessoa que ela está propondo mudanças e que não será tarefa fácil, e talvez não venha a corresponder ao seu desejo, além de causar muitas despesas.

NOTAS

1. Èwù

É o nome genérico para todos os tipos de vestes usadas pelos homens, equivalentes à camisa. *Èwù'kùnrin* – roupa de homem; *Èwù'binrin* – roupa de mulher.

2. Sòkòtò

É o nome genérico para todos os tipos de calça ou calçolão usados pelos homens.

3. Ọ̀ké

Medida padrão na antiga tradição yorubá. Um *ọ̀ké* equivale a 20 mil búzios.

4. Obì

Noz de cola (*Cola Acuminata*). Uma poesia de *Sàngó* retrata a utilidade de seu uso e o de outras plantas:

Igi m̄éta là bá ẹ̀ lóore
E j̄é á ẹ̀gi obì lóore
Obì ní b̄ekú,
Obì ní b̄àrùn

Devemos fazer o bem a três árvores
Façamos o bem à árvore da noz de cola
É a noz de cola que implora à morte
É a noz de cola que implora à doença

E jé à segi ata lóore
Bá a bá gbóná
Wón a ní a dinta sí'ón lójú

E dinta sí'ón lèun...
E jé á segi òwú lóore
Èrò to bá règbònsè
Kó mó fexé òwú nùdí

Njò a bá kú
Aşo níí sin ní...

Façamos o bem à pimenteira
Quando estamos quentes (doentes)
Eles diriam: "Coloquem pimenta
cozida em seu olhos."
Coloquem pimenta cozida em sua boca
Façamos o bem para o algodoeiro
Uma pessoa que vai defecar na moita
Não a deixem usar a folha do algodão
para limpar o ânus
No dia de sua morte
O pano é a nossa mortalha...

14

POR QUE OYA SE TORNOU A DONA DO CEMITÉRIO

Olófin reinava em *Ifè* e tinha uma filha chamada *Oya*, que era desejada por *Íkú*, a Morte. *Íkú* era muito feio e estava sempre disposto a fazer mal às pessoas. Seu costume preferido era levar qualquer pessoa para o cemitério, de onde ela nunca regressava. Certo dia, ele foi até o palácio de *Olófin* e revelou seu desejo de casar-se com *Oya*. *Olófin* ficou surpreso com o pedido e lhe fez uma proposta: "Está bem, você poderá se casar com *Oya*, desde que se comprometa a trazer-me cem cabeças de gado." Esta foi uma maneira de se livrar de *Íkú*, pois sabia que ele não poderia cumprir o pedido em razão de estar sempre sem dinheiro e nada ter na vida.

Íkú, que era, por sua vez, muito esperto, se deu conta de que *Olófin*, na verdade, não queria lhe entregar *Oya*, e, então, pensou em fazer uma contraproposta: "Para que queres cem cabeças de gado se posso fazer-lhe uma oferta melhor? Posso lhe trazer um homem que vale mais do que todas as reses juntas e que irá trabalhar para você o resto da vida." *Olófin* lhe perguntou: "E quem é essa pessoa?" *Íkú* revelou: "É *Àwòrò*, o conhecedor de todos os poderes do bem e do mal, os que curam e os que matam."

Olófin aceitou o que foi proposto por *Íku*, porque sabia que *Àwòrò* era muito religioso e cumpridor de seus deveres, fazendo tudo que os *Òrişà* mandavam. Era homem de poucos amigos, entre eles, o *Ògá*, o mesmo que *Ogan*, e o *Àgbò*, o carneiro. Não



bebia e nem jogava, e, o mais importante, não tinha nenhuma relação com *Ìkú*. *Olófin* não se preocupou, pois sabia que *Ìkú* não teria como obrigar *Àwòrò* contra a sua vontade.

Ìkú saiu de lá, pensando em como cumprir com o prometido, quando no caminho avistou *Àgbò*, o carneiro, vindo em sua direção. Aproveitou a oportunidade, contou-lhe a conversa que havia tido com *Olófin* e lhe fez uma promessa: “Se me ajudares,

eu te asseguro que nunca te levarei para o cemitério, ou seja, nunca morrerás.” *Àgbò*, apesar de amigo de *Àwòrò*, aceitou a proposta de *Ìkú*, mas disse que precisaria da ajuda de *Ògá*, a quem deveria fazer-lhe a mesma promessa. Isto feito, *Ògá* se comprometeu a ajudá-lo. Eles iriam levar *Àwòrò* ao cemitério naquela mesma noite.

Nesse meio-tempo, *Oya* tomou conhecimento do acordo entre *Olófin* e *Ìkú*, e resolveu ir até a casa de *Òrinmilá* para uma consulta. E ele lhe disse: “*Ìkú* poderá até conseguir o que deseja, mas a traição dos amigos porá tudo a perder. Você, porém, poderá salvá-lo se for ao cemitério e enfrentar *Ìkú*.” *Oya* temia *Ìkú* e, mais ainda, o cemitério, mas decidiu não dizer nada.

Naquele momento, *Àwòrò* estava em seu trabalho religioso, realizando suas orações, quando foi orientado a não abrir a porta para ninguém depois de se deitar. Por isso, ao chegar em casa, fechou as portas mais cedo do que de costume, observando que elas estivessem bem-trancadas. Não levou muito tempo, quando ouviu baterem na porta. Recostou-se na cama perguntando quem poderia ser. *Ògá* se identificou, dizendo que trazia para ele doce de coco, pois sabia que ele gostava muito daquele doce. Mesmo assim, *Àwòrò* disse que não iria abrir a porta, pois já estava deitado.

Ògá voltou para *Àgbò*, que o acompanhava, perguntando o que fazer. *Àgbò* pegou o doce de coco e, chegando até a porta, disse: “*Àwòrò*, somos seus melhores amigos. Se você não pode sair, abra um pouco a porta para que possamos lhe entregar o doce de que tanto gostas.” *Àwòrò* sentiu um desejo muito forte, e falou consigo mesmo: “O que pode me acontecer se eu abrir um pouquinho a porta?” Desceu e foi abrir a porta, quando o agarraram e se dirigiram ao cemitério.

Era uma noite bem escura, e todos estavam com medo de entrar, mas não viram outro jeito. Não tinham avançado muito, quando diante deles se apresentou *Ìkú* em sua verdadeira forma: todos os ossos à mostra. Era pura caveira. Ao ver o susto nos olhos dos dois, *Ìkú* os acalmou e eles se recompuseram.

Contam que *Àwòrò* estava ali, mas que, no momento de ser entregue, surgiu entre os dois *Oya*, em meio a ruídos de raios, coriscos e ventanias. Os três saíram correndo espavoridos. Aproveitando o momento, *Oya*, para libertar *Àwòrò*, disse-lhe: “O doce de côco quase lhe custa a cabeça.”

Àgbò, ao sair correndo, passou pelo palácio de *Olófin* feito um bólido. *Olófin* veio vê-lo passar, suspeitando de que algo de anormal estava acontecendo. Chamou seus guardas e pediu-lhes que trouxessem *Àgbò*. Isto feito, exigiu que contasse o que havia acontecido. Quando *Àgbò* acabou de contar, *Olófin* mandou buscar *Ìkú*, *Àwòrò*, *Ògá* e *Oya*. Ao tê-los todos à sua frente, falou-lhes: “*Ìkú*, com a sua maneira habitual de conseguir as coisas, o que de outra forma teria sido impossível, eu te condeno a que, de hoje em diante, não tenhas amigos, nem bens, nem casa, nem nada. Que nunca sejas bem-vindo em nenhum lugar. Que vagues por todas as partes, por toda a eternidade em sua forma verdadeira.”

Olófin continuou em seu julgamento: “*Àgbò*, tu traíste o teu melhor amigo por querer a vida eterna; serás o primeiro a morrer quantas vezes um *Òrìṣà* necessitar de ti. Quanto a *Ògá*, tu és culpado do mesmo delito; portanto, serás condenado a que não descanses nunca e terás que estar à frente em todos os trabalhos que surgirem e sempre que for solicitada a tua presença. A ti, *Àwòrò*, eu não direi nada, pois o susto que passou por não obederes ao que os *Òrìṣà* te determinaram já é o suficiente.”

E, por último, *Olófin* se dirigiu a *Oya*: “Tu salvaste a vida de *Àwòrò* e demonstraste a falsidade de dois amigos, mas sobretudo perdeste o medo de *Ìkú*. De hoje em diante serás a dona do cemitério e de tudo que estiver dentro dele. *Ìkú*, que quis fazer-te mulher dele, de agora em diante será teu escravo e trabalhará para ti eternamente.” Dizendo isso, retirou-se satisfeito, certo de ter feito justiça.

Conclusão

Neste mito são dadas explicações que justificam algumas ocorrências nos ritos religiosos realizados nas comunidades de Candomblé.

As dependências do *Ilé Ibo Akú* – casa de adoração aos mortos – são destinadas à realização de preceitos aos ancestrais expressivos do Candomblé. São restritas apenas aos homens, com exceção de *Oya*, ou de suas filhas, porque elas têm o poder de controlar os espíritos dos mortos sem sentirem temor de *Ìkú*, a morte.

A condenação de o carneiro ser sempre o primeiro a morrer está identificada com a determinação de seu oferecimento a um *Òrìṣà*, que poderá ser *Ṣàngó* ou *Yemoja*. E é isto que ocorre na rotina dos ritos de sacrifício: ao se determinar oferecimento de aves e quadrúpedes, será sempre o animal de quatro patas o primeiro a ser sacrificado. As aves farão parte do *Ìboṣẹ*, destinadas a “calçar” cada pata do animal.

Por outro lado, esta é a tarefa do *ogan* do Candomblé, que é orientado a sempre ter disponibilidade total em todos os momentos em que houver a necessidade da sua presença. Sua submissão é total, a partir do momento em que é iniciado para a função, a ponto de não lhe ser mais permitida a sua transferência para uma outra casa de Candomblé, ao contrário das *iyàwó*, que possuem essa prerrogativa.

NOTAS

1. *Olófin*

Título que indica a função de um legislador e que vem de *Oní*, prefixo que indica posse ou comando, e *Òfin*, que significa lei. *Oní* + *òfin* = *Olófin*. É um título dado a *Olódùmarè*, o Ser Supremo como o Senhor das Leis Universais e, em outros casos, a *Odùdúwà*, como soberano de *Ifè*.

2. *Ògá*

Significa: senhor ou mestre na sociedade yorubá. No Brasil, a grafia foi modificada para Ogan, um cargo masculino nas casas de Candomblé, também chamado de Pai e merecedor de todas as distinções.

3. *Ìkú*

A morte, na cultura yorubá, é vista como um personagem masculino (Mito 25).

4. *Oya*

Também conhecida como *Yánsàn*, princesa do reino de *Irá*. *Òriṣà* de características guerreiras idênticas às de *Ṣàngó*, daí a expressão, "*Oya olókò àrà*." ["*Oya* que possui um marido poderoso."]. Sua saudação, *Èpà Heyi!*, é uma forma de saudá-la e acalmá-la. Sua origem se reporta ao rei *Olúgbìjì*, uma boa pessoa, mas que se encontrava em meio a uma

rebelião. Consultando *Ifá*, foi informado de que, em sua família, existia o culto a um *Òriṣà* que poderia ajudá-lo. Seu nome era *Oya*. Foram-lhe feitas oferendas diversas, procurando sensibilizá-la. *Oya* aceitou tudo e se propôs a destruir os inimigos do rei. Mas um grupo de pessoas, sabendo de seu temperamento extremamente violento, pediu-lhe calma e lhe disse: "Se você continuar assim, irá destruir todo mundo." Em face disso, foi-lhe sugerido que comprasse um escravo para assessorá-la e lembrasse às pessoas quando elas estivessem correndo perigo de vida, por infringir suas normas de conduta. Indicaram um escravo cujo nome era *Ehín*, que em yorubá significa dente. "Este nome é horrível e vou mudá-lo", disse *Oya*.

Depois disso, sempre que *Oya* ficava furiosa, as pessoas passaram a chamar por *Heyi*, que, a partir daí, tornou-se a sua saudação. *Èpà* é uma interjeição exclamativa.

5. *Àwòrò*

É a denominação usada para um sacerdote; literalmente, *à* – aquele, *wò* – que olha, *orò* – pelo ritual.

POR QUE ÈȘÛ VIVE DO LADO DE FORA

A organização do mundo estava sendo feita, pouco a pouco, na medida em que os problemas vinham surgindo. Sempre que *Òrúnmilà* comparecia à Terra para ver o andamento das coisas, ele era assediado pelos *Òrișà*, pelos seres humanos e até pelos animais, com indagações diversas. Ainda não havia sido determinado qual o lugar em que cada criatura deveria viver e o que cada uma deveria fazer dentro do sistema. Era *Èșù* quem ponderava sobre os problemas e as questões apresentadas. E, assim, sugeriu a *Òrúnmilà* que, para cada um, apresentasse uma proposta simples e que cada um, ao responder, determinasse o seu destino e o seu modo de viver.

Òrúnmilà aceitou a sugestão de *Èșù* e saiu à procura das pessoas e dos animais. O primeiro que encontrou foi a galinha-d'angola, e lhe perguntou: "Você concordaria em usar uma corda em volta do pescoço?" A galinha-d'angola respondeu: "Não, eu não concordo." "Muito bem, você não usará uma corda no pescoço", disse *Òrúnmilà*. Muitas outras criaturas foram questionadas com a mesma pergunta, e a resposta foi sempre a mesma. Com isso, perderam a oportunidade de se tornarem unidas. Mas quando *Òrúnmilà* fez esta pergunta à cabra, ela respondeu desrespeitosamente: "Você pensa que pode me obrigar a fazer isto?" Imediatamente, a cabra passou a ter uma corda envolta em seu pescoço, assim como seus parentes, a ovelha e o carneiro, passaram a sofrer a mesma humilhação.



Quando se perguntou ao cavalo se ele concordaria em carregar uma carga, ele também replicou de forma grosseira: “Quem pode forçar-me a fazer isso?” Imediatamente surgiram um homem sobre as costas do cavalo e um freio em seus dentes. De acordo com as respostas que as criaturas davam, elas recebiam uma maneira de viver.

Enquanto tudo estava acontecendo, Èṣù ia à frente, mais preocupado em tentar confundir Òrúnmìlà, provocando dúvidas e confusão entre as criaturas. Isso estava sendo observado por Òrúnmìlà, que aguardava uma ocasião para dar uma lição a ele.

E foi assim que Òrúnmìlà encontrou o Homem e foi-lhe dizendo: “Homem, você escolhe a vida do lado de dentro ou do lado de fora da casa?” O homem respondeu que preferia do lado de dentro, e por isso foi decretado que o homem viveria em casa. Inesperadamente, porém, Òrúnmìlà perguntou a Èṣù: “E você, Èṣù, do lado de dentro ou do lado de fora?” Èṣù, que estava mais preocupado em criar problemas para os outros, ficou assustado com a pergunta inesperada e replicou imediatamente: “Do lado de fora”; quando percebeu o erro, tentou corrigir: “Não, é o contrário, do lado de dentro.”

Percebendo o embaraço de Èṣù pela forma como havia sido feita a pergunta, Òrúnmìlà disse: “Foi você mesmo que propôs uma resposta direta, conforme combinou comigo; portanto, devo aceitar as primeiras palavras que saíram de sua boca. Daqui em diante, você viverá sempre do lado de fora.”

Conclusão

Èṣù é relacionado à categoria de Òrìṣà Òde, ou seja, das divindades que são assentadas do lado de fora da cobertura principal de um Candomblé, da mesma forma que Omolu, Òsányìn, Òṣòṣò, Ògún e algumas qualidades de Yánsàn e Òṣàlá. Nas regiões yorubás, Èṣù é assentado na entrada das cidades, daí a expressão que define este caso, *Odi Ilé*. As pessoas que chegam, pedem licença e deixam uma importância em dinheiro. Há, também, o costume de se assentar Èṣù na entrada das residências.

NOTAS

1. Okùn

É a denominação da corda. Nos ritos de sacrifício ao *Òriṣà*, o animal oferecido é sempre trazido andando sob os olhares respeitosos de todos e puxado por uma corda altamente resistente, com o cântico:

<i>Mo rúbo</i>	Eu ofereço o sacrifício
<i>Mo rúbo ṣé</i>	Em troca
<i>Mo rúbo.</i>	Eu ofereço o sacrifício.

Logo em seguida é dado um ramo de aroeira para o animal comer, pois ele não pode ser sacrificado sentindo fome:

<i>Èran òriṣà</i>	O animal do <i>Òriṣà</i>
<i>Ló gbe'wé o.</i>	Faz uso das folhas.

Comendo as folhas, ele tem o seu focinho amarrado com a corda (*dì* – amarrar):

<i>O dì gangan</i>	A corda amarra
<i>O dì gan o.</i>	firmemente.

Posteriormente ao ritual, a corda será retirada – *dide*:

<i>Kò sí ni dide</i>	A corda está solta
<i>Òtún alágbè</i>	Pelo <i>alágbè</i> [ogam]

Kò sí ni dide
Okùn.

Não está mais presa [no focinho]
A corda.

Na última etapa, a corda será cortada em partes curtas e iguais, e seguirá no carregamento. (Ver todo o ritual em *As águas de Oxalá*, pp. 255-258.)

2. Èṣù

É uma divindade única que possui vários cognomes de acordo com os atributos referentes às suas atividades: *Ójítṣe*, o mensageiro; *Èlébo*, o transportador dos *ẹbo*; *Olóná(n)*, o dono dos caminhos; *Akésan*, o que supervisiona as atividades dos mercados do rei; *Òdàrà*, identificado com as coisas do bem; *Èlégbára*, o conhecedor do poder; *Alákétu*, título recebido quando chegou a ser o rei de *Kétu*; *Ìjèlú*, reverenciado na cidade do mesmo nome; *Lálúú*, reverenciado na cidade do mesmo nome; *Iná(n)*, o nome pelo qual é reverenciado no *ipàdè*; *Yangí*, um nome que o define como o maior de todos, de acordo com a expressão *Ọba Bàbá Èṣù*, rei e pai de todos os *Èṣù*.

3. Èṣù Ọtá Ọriṣà

Literalmente: *Èṣù*, o inimigo dos *Ọriṣà*, uma alusão ao seu papel de fiscalizador de todas as obras feitas, inclusive as dos *Ọriṣà*, de forma incorruptível. A expressão seguinte revela o fato: "*Ọlọpa Olódùmarè láilái.*" ["O fiscal de Olódùmarè desde tempos imemoriais."].

AS GOTAS DE ORVALHO SALVADORAS

Esta história é baseada numa observação da delicada interação entre objetos e criaturas da natureza que determinam o seu equilíbrio. Inicia-se com um fazendeiro denominado *Kankan*, que resolve fazer um mutirão em sua fazenda recém-construída, convidando criaturas e elementos da natureza para um trabalho manual e, sobretudo, coletivo. Os escolhidos foram o Gafanhoto, a Galinha, o Lobo, o Cão, a Hiena, o Caçador, a Víbora, o Cajado, o Fogo, a Chuva e a Seca. Além deles, foram convidadas as Gotas de Orvalho. Com os nomes de todos definidos, *Kankan* foi fazer um jogo para saber como tudo iria transcorrer e lhe foi comunicado a fazer um sacrifício e não se envolver em qualquer coisa difícil de cumprir.

Em seguida, o fazendeiro foi procurar os escolhidos para a tarefa que se propôs a executar. Foi até o Gafanhoto e disse: “Por favor, vou precisar da tua ajuda daqui a sete dias na minha fazenda.” O Gafanhoto respondeu: “Está bem, mas tenho um inimigo. Se queres que eu te ajude, não convides a Galinha para a mesma tarefa.” *Kankan* concordou. Saiu dali e foi à casa da Galinha, saudando-a: “Mãe de muitos pintinhos, ajuda-me.” E repetiu tudo para a Galinha, que concordou em ir dentro de sete dias, mas pediu que não convidasse o Lobo, que era o seu maior inimigo. *Kankan* mais uma vez concordou. Saiu de lá e foi direto à casa do Lobo e falou: “Eu te saúdo, dissimulado marido das galinhas. Gostaria que me ajudasses na fazenda daqui a sete dias

para roçar a terra." O Lobo agradeceu os elogios e exclamou: "Tu és alguém a quem sempre quis ajudar. Certamente eu irei. Mas existe um problema. Devo dizer que o Cão não gosta de me ver; portanto, peço que não o convides." Mais uma vez fez a promessa de não convidar um inimigo.

E a rotina continuou. O fazendeiro, desta vez, foi até a casa do Cão, fazendo a mesma proposta. O Cão respondeu: "Isto é coisa fácil, podes contar comigo. Mas tem um problema, tenho um inimigo que é a Hiena, que não pode me ver. Peço-te que não a convides." Prometendo fazer isso, *Kankan* se retirou. Naquela mesma noite, foi à casa da Hiena e a saudou assim: "Oh! Linda e ligeira criatura. Preciso de teus serviços daqui a sete dias em minha fazenda." A Hiena disse que iria, mas pediu que não convidasse seu inimigo, o Caçador, para a mesma tarefa. Nova promessa foi feita, contrariando as determinações do jogo de *Ifá*. O fazendeiro saiu dali e foi direto à casa do Caçador. Novo pedido e nova concordância, mas com a condição de não ser convidada a Víbora, sua inimiga mortal, fazendo ainda insultos a ela. Mais uma vez *Kankan* prometeu, indo direto à casa da Víbora. Novo pedido e nova concordância: "Está bem, mas tem uma coisa, o Cajado não gosta de mim." Ao que *Kankan*, o fazendeiro, respondeu: "Tu achas que vou convidar aquele 'altão' ondulado para a tarefa? Eu não o convidarei."

Falou, mas não cumpriu. Assim que se levantou, foi à casa do Cajado e o saudou: "Cajado, tu que matas as serpentes, mas não as comes. Tu me ajudarias num trabalho em minha fazenda daqui a sete dias?" O Cajado concordou: "Mas tem uma coisa. Eu irei desde que não convides o Fogo para a mesma tarefa, porque o seu poder me destrói." *Kankan* respondeu: "Aquele vermelho não é sequer uma boa criatura. Eu não o convidarei." Partiu, então, para a casa do Fogo e o saudou: "Descendente daqueles que destroem com um calor terrível." O Fogo agradeceu e respondeu: "Obrigado, mas o que desejas?" O fazendeiro disse qual a finalidade da visita, e o Fogo concordou em comparecer: "Eu atenderei

ao teu convite, desde que não convides a Chuva, porque, tão logo começo os rituais tradicionais de minha família, ela não me deixa em paz." Prometendo que cumpriria o pedido, o fazendeiro foi à casa da Chuva. Novas saudações e elogios, e o pedido para ajudá-lo. A Chuva concordou, desde que não fosse convidada a Seca, porque ela não lhe dá descanso quando surge. Com nova promessa, *Kankan* se dirigiu à casa da Seca: "A ti, Seca, que fazes secar rapidamente as águas dos rios, meus cumprimentos." Dizendo a que veio, a Seca concordou em colaborar sem nada pedir.

Por último, *Kankan* foi até a casa do Orvalho. Mal sabia que este é que seria o grande salvador de sua obra e tornaria seu sacrifício aceitável às divindades. E o saudou: "Orvalho, descendente da umidade, preciso da tua ajuda." O Orvalho também não disse que tinha inimigos, simplesmente respondeu que iria com toda a certeza e completou: "Que Deus nos poupe mais tempo que isso."

No dia determinado, os convidados foram chegando. O primeiro foi o Gafanhoto, que foi saudado: "Tu que voas com graça sobre a estrada, seja bem-vindo com a tua enxada. Entre neste aposento e aguarde um pouco."

Depois de algum tempo chegou a Galinha. O Gafanhoto exclamou: "Oh! Estou em apuros. Eu preveni este homem para não convidá-la." *Kankan*, então, abriu a porta para a Galinha entrar, e esta, quando viu o Gafanhoto, exclamou: "Ah! *Kankan*, este trabalho manual e coletivo será um prazer", e sentou-se um pouco afastada.

Logo depois, chegou o Lobo. Tão logo entrou na casa, avistou a Galinha. Gritou de alegria, dizendo: "Ah! *Kankan*, as coisas serão muito agradáveis, hoje."

Chegou o Cão. Quando o Lobo o viu, ficou aterrorizado: "Eu preveni este homem para não convidar este malvado." Quando o Cão entrou na casa e avistou o Lobo, ficou satisfeito e foi sentar-se, conservando a enxada perto de si.

Depois foi a vez de a Hiena chegar. O Cão, ao vê-la, disse: “Estou em perigo.” E a Hiena pensou: “Ah! Hoje é o meu dia.” Não demorou muito, chegou o Caçador. Encostou a espingarda na parede e, quando olhou à frente, avistou a Hiena e gritou de alegria: “Hoje as coisas me estão favoráveis.”

Nesse momento, chegou a Víbora. O Caçador, aterrorizado, disse: “Hum, essa é muito perigosa. Que situação esse fazendeiro foi me arranjar.” E, quando a Víbora viu o Caçador, disse para si mesma: “Na primeira oportunidade vou pegá-lo.” Nesse instante chegou o Cajado. Tão logo entrou em casa, avistou a Víbora e ficou olhando para ela como uma possível presa. Mas essa ideia durou pouco, quando avistou o Fogo chegando. “Esse *Kankan* fez uma traição comigo”, pensou.

E o Fogo foi se acomodando, quando avistou a Chuva chegar, e disse: “Que grande perigo estou passando. O que hei de fazer agora?” Passou algum tempo, chegou a Seca. Foi elogiada e agradeceu. E nada mais foi dito.

Todos sentaram em círculo na sala. E *Kankan* falou: “Muito bem, vamos indo para o trabalho.” E todos o seguiram até a Fazenda. Alinhou-os junto à área que desejava roçar, colocando o Gafanhoto numa extremidade, e a Galinha, ao seu lado. Colocou o Lobo ao lado da Galinha. O Cão ao lado do Lobo e a Hiena ao lado do Cão. O Caçador ficou ao lado da Hiena, e a Víbora ao lado do Caçador. Colocou o Cajado ao lado da Víbora e o Fogo ao lado do Cajado. Colocou a Chuva ao lado do Fogo e a Seca ao lado da Chuva. E colocou as Gotas do Orvalho, que haviam chegado naquele momento, na outra extremidade. E todos iniciaram seus trabalhos.

Passaram-se algumas horas e a fome apertou. Todos perceberam que nenhum alimento havia sido preparado. A situação começou a ficar insustentável. E o Gafanhoto bocejou alto, dizendo, desanimado: “Este trabalho manual me deixou faminto.” Ao que a Galinha respondeu: “Que situação delicada”; em seguida, atacou o Gafanhoto.

E o Lobo disse: “Eu procurei me conter”, e saltou sobre a Galinha, antes de ela cacarejar. O Cão saltou sobre o Lobo, e a Hiena sobre o Cão. O Caçador, que a tudo assistia, mudou de posição e disparou sua arma. Mas, quando recuou, a Víbora o picou. Antes de a Víbora escapar, o Cajado abateu-se sobre ela com toda a força. E o Fogo brotou da extremidade inferior do Cajado. Não demorou muito, e a Chuva começou a cair, apagando imediatamente o fogo. Daí surgiu a Seca.

Todos estavam quase mortos de tanto lutar entre si. Restaram, apenas, as Gotas de Orvalho, que exclamaram: “Que coisa horrível. Vamos todos perecer assim?” O próprio *Kankan*, causador da confusão, ficou preocupado. As Gotas de Orvalho se moviam daqui e dali. Depois de algum tempo, o Orvalho iniciou um ritual de seus ancestrais tradicionais. Começou a cair, gota a gota, persistentemente. Todos eles estavam semimortos.

Quando o Orvalho caiu sobre eles, começaram a levantar-se, um por um. E o Orvalho insistiu, agindo como uma substância revitalizante e regeneradora. E todos começaram a louvar os sacerdotes de *Ifá* pela mensagem dada e que não fora atendida. Arrependeram-se de ir ao trabalho coletivo pela falta de afinidade entre todos os participantes. Podemos concluir, citando o próprio texto de *Ifá*:

<i>Ó di pé</i>	O resultado foi que
<i>Ìgbà ti ibí dire tán</i>	Depois de o mal se transformar no bem
<i>Tírìwòwò sè palè</i>	Depois de o orvalho cair por toda a terra
<i>To di pé nkán wáá dùn.</i>	As coisas voltaram a ser alegres.

Conclusão

O personagem *Kankan* representa o símbolo do mundo manipulado e antagonico, que gera a violência. Toda obra feita através da força origina o ódio, a oposição, o medo e a incerteza do mundo. O que se observou é que cada criatura e elemento da natureza têm o seu próprio opositor. O Orvalho é o agente pacificador e reparador. Em contraste com a Chuva, o Orvalho é mais delicado e não produz efeitos rudes. Cai quase sem ser notado, até que sejam percebidas as gotículas de água nas folhas e outros objetos a elas expostos. É um elemento indispensável à vida, juntamente com outros elementos pacificadores da natureza, que atuam como agentes de regeneração, possibilitando que a Terra e seus habitantes sejam salvos da ruína total causada pela cobiça, pelo egoísmo e pelo emprego da força bruta. Em síntese, é uma apologia à pacificação e à não violência.

Esta história realça, portanto, a importância da água na vida, que age não apenas como necessidade vital da existência, mas também como substância pacificadora, revitalizante e regeneradora.

Assim, objetos e criaturas da natureza funcionam como projeções da ação e comportamento humanos, para que sejam vistas, de maneira mais clara e imparcial, as ações humanas, seus pensamentos e as situações em que se envolvem.

NOTAS

1. *Òwẹ̀*

É a denominação do trabalho manual e coletivo conhecido como *mutirão*, sendo um dos aspectos comuns da vida rural e agrícola yorubá, e das demais regiões onde a solidariedade rege o comportamento de uma comunidade.

2. *Ìrì*

É a denominação do orvalho, havendo um tipo *ìrì wòwò*, bem copioso, e outro, *ìrì àìmò*, que cai quase despercebidamente, sendo notado pelo acúmulo de gotículas de água.

3. *Odù Ifá*

Esta narrativa foi extraída do *Odù Ogbèdì Méjì*.

4. *Kankan*

Em tradução literal, significa “pela força”.

ŞÀNGÓ E O PODER DO FOGO

Şàngó havia conquistado o poder da cidade Òyó e se tornado o seu terceiro soberano, governando com muita severidade e domínio total sobre seu povo, que não tentava irritá-lo ou ofendê-lo, pois era ele o possuidor do *edùn àrà*, a pedra do raio.

Seu símbolo de poder é o *oşé*, um machado de lâmina dupla como representação de que “sua força é uma arma de dois gumes”, que equivale a dizer que o mais distante habitante de Òyó não estava longe da autoridade de Şàngó ou imune aos seus castigos pelos delitos cometidos. Por esse motivo, o povo o cognominava de *Oba Jákúta*.

Embora consciente de seu poder, Şàngó buscava incessantemente novos meios de se fazer respeitado e temido por todos. Enviava seus mensageiros até os locais mais distantes de seu reino em busca de poções mágicas e amuletos, com o objetivo de aumentar o seu poder. Um a um iam chegando os elementos pedidos sem que satisfizessem os desejos de Şàngó. Decidiu ele, então, pedir ajuda a *Èşù*.

Enviou um de seus homens de confiança para as terras de *Ìbàribá*, onde *Èşù* se instalara, próximo à região dos *Tápà*. Lá chegando, o mensageiro declarou: “*Oba Jákúta*, o grande *Aláààfin* de Òyó, enviou-me aqui para que lhe seja preparado um poder eficaz que cause terror no coração de seus inimigos.” *Èşù* perguntou: “Sim, isto é possível. Mas que tipo de poder Şàngó deseja?” O mensageiro respondeu: “*Oba Jákúta* disse que muitos

tentaram lhe dar o poder que ainda não tem, mas que eles não sabem como fazê-lo. Tais conhecimentos pertencem somente a Èṣù. Dê o que precisa que ele saberá o que fazer.”

Disse Èṣù: “Sim, do que Ṣàngó precisa eu sei bem e eu lhe darei. Em troca quero receber uma cabra como sacrifício. O poder estará pronto daqui a sete dias; porém, você, mensageiro, não deverá ser o portador. Quem deverá vir aqui apanhar será a esposa dele, Oya.”

O mensageiro retornou para Oyo e contou a Ṣàngó o recado de Èṣù, que concordou com o que lhe foi dito, e, já no sétimo dia, Ṣàngó instruiu Oya para ir onde estava Èṣù: “Cumprimenta Èṣù por mim. Diga-lhe que o sacrifício será enviado. Receba o poder que ele preparou e traga-o para cá rapidamente.” Em seguida, Oya partiu.

Chegando às terras de Èṣù, Oya o cumprimentou: “Ṣàngó, de Oyo, enviou-me para apanhar o que foi preparado para ele. O sacrifício que você pediu por isso já está a caminho.” Em seguida, Èṣù entregou a Oya um pequeno pacote embrulhado em um folha silvestre, *ewé ògbó*, e lhe disse: “Tome cuidado com isto. Veja que Ṣàngó beba tudo.”

Pegando o pacote, Oya iniciou a jornada de volta. Mas a curiosidade começou a atiçá-la: “O que Èṣù fez para Ṣàngó? Que espécie de poder pode estar neste pacote tão pequeno?” No longo trajeto de volta, Oya foi pensando no assunto, quando resolveu parar para descansar. Como Èṣù havia presumido que ela faria, Oya desembulhou o pacote para olhar o que havia dentro. E o que viu possuía uma coloração vermelha. Colocou um pouco do poder na boca para testá-lo. Nem era bom, nem ruim. Ficou pensativa por um instante e depois embrulhou de novo o pacote, seguindo viagem.

Ao chegar a Oyo, foi direto para o palácio de Ṣàngó. Assim que o viu entregou-lhe o pacote. Ṣàngó o recebeu e perguntou: “Que instruções Èṣù deu a você? Como é que eu tenho de usar este poder?”



Oya disse: “Ele instruiu para ingerir o poder.” Nem bem começou a falar, faíscas saíram de sua boca. Ṣàngó entendeu que Oya havia testado o poder que lhe havia sido destinado. Sua ira foi violenta. Levantou a mão para bater-lhe, mas ela escapou do palácio. Ṣàngó a perseguiu, mas não a encontrou. Oya foi para um lugar onde muitas ovelhas estavam pastando. Correu entre elas, pensando que Ṣàngó não a encontraria. Mas a ira de Ṣàngó era terrível. Ele lançou seu grito, estrondos em todas as direções, a ponto de atingir as ovelhas, matando-as todas. Oya escondeu-se, então, embaixo das ovelhas mortas, conseguindo, assim, iludir Ṣàngó, que, cansado, retornou ao palácio onde uma multidão o aguardava. Todos suplicavam pela vida de Oya: “Sua compaixão é maior do que a sua ofensa. Perdoai-a.” A ira de Ṣàngó se atenuou. Ele enviou seus escravos para encontrar Oya e trazê-la de volta.

Şàngó ainda não sabia, exatamente, como Èşù havia lhe destinado o poder. Assim, quando a noite chegou, Şàngó pegou o pacote com o poder e foi para um lugar alto contemplar a cidade. Lá, colocou um pouco do poder sobre a língua, e, quando expirou o ar, uma enorme chama saiu de sua boca, estendendo-se por toda a cidade. Şàngó passou a ter o poder sobre o fogo que brotava de sua boca e de suas narinas, e, com isso, passou a intimidar seus adversários.

Conclusão

Em tempos de guerra ou quando certos assuntos desagradavam Şàngó, ele lançava seus raios e as pedras do espaço, os meteoritos, sempre acompanhados por um clarão brilhante que iluminava o Céu e a Terra. O povo dizia: “É o fogo disparado da boca de Şàngó.”

As ovelhas que morreram enquanto protegiam Oya da fúria de Şàngó nunca foram esquecidas. Em sua honra, os filhos de Oya passaram a recusar comer carne de carneiro como lembrança daquele dia.

NOTAS

1. Iná

É o fogo. Elemento que caracteriza o poder de Şàngó; é lembrado na cor vermelha de suas contas. Pronuncia-se “inan”.

2. Èdùn àrá

Equivalente aos meteoritos incandescentes. Èdùn – machado; àrá – trovão, raio.

3. Ìbàribá

Região constantemente citada nos relatos, habitada por grandes conhecedores da magia natural e da existência de forças que causam e controlam os fenômenos da natureza. Na crença yorubá, a religião e a magia são tão interligadas que se torna difícil dizer quando uma invade o domínio da outra.

4. Ewé

Significa folha ou erva, e vem do verbo wé – embrulhar. Era hábito fazer oferecimentos utilizando-se folhas para embrulhar.

5. *Ìbínu Šàngó*

A fúria de *Šàngó*. Seu temperamento é lembrado em muitos cânticos, como o que se segue:

Olómo kilò fómọ rẹ
E má pèé Šàngó gbómọ lọ

Bí ó soro,
A sọ'gì dèniyàn
Bí ó soro,
A šèniyàn dẹranko.

Advirta o seu filho
Para que *Šàngó* não seja acusado
de rapto
Quando ele fica feroz.
Transforma a árvore numa pessoa
Quando ele fica feroz.
Transforma uma pessoa num
animal.

18

ÌYÁ MI ÒŞÒRÒNGÀ E A CRIAÇÃO DO MANTO DE EGÚNGÚN

Após a criação do mundo, o Ser Supremo do mundo *nagô*, *Olódùmarè*, convocou a presença de *Òşàlá*, *Ògún* e *Odù Lógboje*, também conhecida como *Ìyá mi Òşòròngà*, e determinou que todos deveriam seguir para a Terra recém-criada. *Ògún* foi na frente com a missão de abrir os caminhos, e *Òşàlá* com a incumbência de realizar todas as obras necessárias para o desenvolvimento do novo mundo. *Ìyá mi* seguiu logo atrás; porém, no meio do caminho, resolveu retornar e se queixar a *Olódùmarè* por não ter tido nenhuma atribuição definida: “Os dois primeiros receberam o poder da guerra e da criação, e eu nada recebi.”

Ouvindo com atenção, *Olódùmarè* lhe disse: “Você é a única mulher do grupo, o que a torna a Mãe Universal; por isso, será chamada de *Ìyá Wọn*, a Mãe de Todos para a Eternidade. Você dará continuidade ao mundo. Os homens nada poderão fazer na sua ausência.” Em seguida lhe fez a entrega de uma cabaça com o poder dos pássaros, tornando-a *Eléiyẹ*, a Proprietária dos Pássaros, e lhe perguntou: “Como você vai utilizar seus pássaros e as forças que eles lhe darão?” *Ìyá mi* respondeu que daria proteção a quem lhe viesse pedir orientações e filhos às mães que lhe viessem fazer oferendas. Mas, se essas pessoas se mostrassem impertinentes e mal agradecidas, ela tomaria tudo de volta e ainda as perseguiria. *Olódùmarè* lhe dizia, definindo tudo: “Está bem, mas utilize com calma o seu poder, pois será muito grande. Se usar de violência, eu o retirarei”, e repetiu: “Você será *Ìyá Wọn*,



a mãe de todos os homens. Será a você que eles sempre deverão procurar. Sem a sua presença nada poderá ser realizado.”

Pela declaração de *Olódùmarè*, *Ìyá mi* passou a ter acesso a todos os lugares mais secretos do culto aos *Òrìṣà*, *Egúngún* e *Orò*. Não havia nenhum lugar em que *Ìyá mi* não entrasse. Era tal o seu poder que até se negava a realizar oferendas com a finalidade de se manter forte e poderosa.

Òṣàlá, que a tudo assistia, ficou contrariado. Foi consultar *Òrúnmilà* para saber qual o presságio, pois as coisas não estavam

ocorrendo como deviam. A mensagem enviada por *Olódùmarè* dizia o seguinte: “*Ìyá mi* está exagerando e recusa-se a fazer oferendas, esquecendo-se do meu conselho de agir com calma e prudência. A você, *Òṣàlá*, eu entreguei o mundo, e ninguém poderá tirá-lo de suas mãos.” *Òṣàlá* informou que *Ìyá mi* ia a lugares em que ele nem ousava entrar, como a Floresta de *Egúngún* e a de *Orò*, observando tudo que ali era feito. *Olódùmarè* o acalmou: “O mundo continuará sendo seu, mas você deverá ter muita paciência porque *Ìyá mi* irá se exceder e, então, ela se tornará a sua criada.” Em seguida, determinou a *Òṣàlá* que fizesse oferendas de *ìgbín*, o caramujo, e de búzios, sendo-lhe entregue uma vara de madeira denominada *Ìyá mi* ou *an*.

O tempo passou e, certo dia, ela se encontrou com *Òṣàlá* e o convidou a morar no mesmo lugar em que ela vivia. *Òṣàlá* aceitou e, lá chegando, começou a preparar *ìgbín* para comer e ofereceu a *Ìyá mi*, que aceitou dizendo nunca ter comido nada tão delicioso. Em seguida, ele ofereceu a água do cozimento do *ìgbín*, dentro de uma cabaça. *Ìyá mi* bebeu e passou a se sentir mais calma e de muito bom humor. E falou: “Todas as coisas que eu faço não devo lhe ocultar, já que estamos morando no mesmo lugar.” *Òṣàlá* concordou e *Ìyá mi* lhe mostrou o segredo do manto de *Egúngún*. Foram até a Floresta e, lá, *Ìyá mi* vestiu o manto, porém não sabia como se imitava o som da voz dos *Egúngún*. Somente sabia se cobrir com o manto e cantar os *oriki*. Diante disso, os dois voltaram para casa.

Mais tarde, *Òṣàlá* voltou à Floresta dos *Egúngún*, no lugar onde estava o manto. Ele o vestiu, não sem antes fazer algumas modificações. Acrescentou uma tela na altura do rosto, pois, antes, quando as mulheres usavam o manto, não havia esta abertura. Vestido com o manto de *Egúngún*, *Òṣàlá* pegou o *ìṣan*, a vara que *Òrúnmilà* lhe dera durante o *èbò* feito. Saiu da floresta arrastando a vara no chão e, reproduzindo a verdadeira voz de *Egúngún*, foi até onde estavam todas as pessoas que, assustadas, o reverenciaram como um verdadeiro *Egúngún*.

Estando por perto, *Ìyá mi* viu aquele *Egúngún* com o *ìsan*, ficou assustada e passou a observar o *Egúngún* circular por toda a cidade, seguindo-o de longe. Verificou que o manto era o seu, mas não sabia quem estava dentro. Mas desconfiou, porque não tinha visto *Òṣàlá* em casa, e disse: "Será que é *Òṣàlá*?" Então, enviou seu pássaro, *Èhurù*, para descobrir quem estava por baixo do manto. E o pássaro foi pousar no ombro do *Egúngún* e lá permaneceu.

Depois de fazer o que pretendia, *Òṣàlá*, sob o manto de *Egúngún*, voltou à Floresta e se despiu, depositando a vara no chão. Recolocou sua roupa branca e voltou para casa. *Èhurù*, o pássaro que a tudo assistia, retornou para a sua proprietária, revelando tudo que vira.

Quando *Òṣàlá* entrou em casa, foi cumprimentado por *Ìyá mi*, que perguntou de onde ele estava vindo. "De fora", disse ele, jogando no chão todas as coisas que havia recebido de presente, dadas pelo povo ao *Egúngún*. *Ìyá mi* ironizou: "Muito bem, então era o meu manto que você estava vestindo. De fato, ele fica melhor em você do que em mim. *Olódumarè* deu primeiramente a inteligência e o poder de *Èlèiyè* à mulher, porém, com astúcia, o homem tomou o poder das mãos das mulheres."

A partir dessa data, *Ìyá mi* concedeu o poder dos *Egúngún* aos homens. Nenhuma mulher, nunca mais, ousou entrar no manto por causa de *Òṣàlá*. Mas a amizade de *Egúngún* e *Èlèiyè* se perpetuou, pois onde estava um estava o outro. Nenhuma mulher poderá voltar a vestir o manto de *Egúngún*, mas poderá dançar e ir ao encontro dele. Só não poderá entrar no local de culto.

Quanto à mulher, ninguém, nem crianças pequenas, nem velhos, poderão lhe faltar com o respeito. Todas as pessoas nascerão da mulher, e se não forem ajudadas por ela, nada conseguirão. A mulher terá mais poder na Terra, pois colocou todos os seres humanos no mundo.

Conclusão

É por isso que *Òṣàlá* canta no *Odù Òṣá Méjì*, saudando todas as mulheres:

Èkúnlè o, èkúnlè f'òbìnrìn o
È obìnrìn l'ó bì wa, k'awa to d'enia
Ògbón àiyé t'obìnrìn ni, èkúnlè f'òbìnrìn o
È obìnrìn l'ó bì wa o, k'awa to d'enia.

Ajoelhem-se, ajoelhem-se para as mulheres
Ela colocou vocês no mundo, somos seres humanos
A mulher é a inteligência da Terra, ajoelhem-se
Ela colocou vocês no mundo, somos seres humanos.

NOTAS

1. *Ìyá mi Ọ̀ṣòròngà*

Significa “Minha Mãe Ọ̀ṣòròngà”. É uma forma carinhosa de tratar com um poder muito perigoso e que substitui a palavra *àjẹ*, feitiçeira. Nos Candomblés é reverenciada no *Ìpàdé* de *Èṣù*, conforme o cântico:

<i>Apáki yeyẹ ̀ṣòròngà</i>	Dona de asas magníficas Ọ̀ṣòròngà
<i>Apáki yeyẹ ̀ṣòròngà</i>	Dona de asas magníficas Ọ̀ṣòròngà
<i>Ìyá mó kí ọ má mà pání</i>	Mãe, eu a cumprimento, não me aflija
<i>Ìyá mó kí ọ, má mà soro</i>	Mãe, eu a cumprimento, não seja cruel
<i>Ba a bá dé wá jú wa ni</i>	Se você chegar junto a nós
<i>Bò mi o.</i>	Proteja-nos [cubra-nos].

2. *Egúngún*

Denominação de espíritos que se materializam sob trajes vistosos e coloridos. Daí a palavra ser traduzida como “mascarados”, ao contrário da palavra *Éégun*, também utilizada para definir esses espíritos e que significa “esqueleto ou osso”.

A Sociedade *Egúngún* é restrita aos homens, embora as mulheres tenham cargos no culto. Tanto o local onde são guardados os trajes rituais como o bosque para a realização de oferendas são denominados *Ìgbàlẹ̀*. Segundo um mito, é a divindade *Amáiyegún* que ensinou o povo a fazer o uso dos trajes que cobrem todo o corpo, sendo proibido tocá-los quando ocorrem as manifestações dessas entidades. Daí a presença de *òjẹ̀*, os sacerdotes encarregados dessa vigilância.

3. *Odù Lógboje*

Denominação inicial de *Ọ̀ṣòròngà*, também chamada de *Ìyá nlá*, a Grande Mãe. Representa o princípio da Mãe Universal e frequentemente é confundida com *Odúa*, forma reduzida de *Odùdúwà*, devido à semelhança de nomes. Integra o conjunto de *Òriṣà* primordiais que conviveram diretamente com *Olódümarè*. Identifica-se com a fertilidade feminina por seu poder de controlar o sangue das regras das mulheres. *Ọ̀ṣun* é a herdeira do seu poder.

4. *Eléiyẹ*

A dona do poder dos pássaros. É a forma que as feitiçeiras tomam em suas atividades malignas e quando recebem o nome de diversos pássaros: *Àgbìgbò*, *Atioro*, *Èlúlú* e *Èhurù*. Esses pássaros são acomodados dentro de uma cabaça. Quando há a necessidade de que seja cumprida uma missão, a cabaça é aberta, conforme trecho de um relato *do Odù Irẹ̀tẹ̀ Méjì*:

*Nìgbatì nwọ̀n ba fẹ̀ rán eléiyẹ yẹn n'isẹ̀
nwọ̀n o si igbá yẹn s'ókè
eléiyẹ yẹn yio fò jade ninú igbá yẹn
yio lo sẹ̀sẹ̀ tí nwọ̀n bá rán an.*

Quando elas querem enviar um pássaro em missão
abrem a cabaça,
o pássaro voa para fora da cabaça
e vai cumprir a missão para onde for enviado.

5. *Orò*

Pertence a um conjunto de Sociedades Religiosas como *Egúngún* e *Agemo*, onde as mulheres não desfrutam de direitos iguais com os dos homens, representando essas sociedades o símbolo da dominação do homem para o povo yorubá. Entretanto, na Sociedade *Gèlédé* o controle

é exclusivo das mulheres, embora sejam os homens que usem as máscaras rituais.

6. *Ìgbín*

Um tipo de caramujo comestível de alta importância no culto a *Òṣàlá*. Sua simbologia está relacionada com a docilidade, tranquilidade e paz. Ele é oferecido nos momentos em que a paz é necessária. O líquido extraído do seu interior é denominado *omi èrè*, aquilo que amolece e acalma.

7. *Ìṣan*

Vara feita de um galho de árvore denominada *Àtòrì* (*Glyphaea Lateriflora*) ou feita de nervuras da folha do *Igi òpè* (*Elacis Guineensis*), entre nós conhecida como dendezeiro. Tem 1,60m de altura e, quando não utilizada, deve permanecer de pé. São os *òjè* que se utilizam do *ìṣan* para invocar e conduzir os espíritos *Egúngún*, além de impedir que as pessoas toquem em seus tecidos.

8. *Aṣo Egúngún*

De uma maneira geral, é o manto que cobre os mais diferentes tipos de *Egúngún*. São extremamente coloridos, e algumas peças que o compõem possuem denominações diversas: *Abala* – longas tiras coloridas; *Bànté* – espécie de avental; *Kàfó* – rede colocada à altura do rosto, que permite a visão, mas esconde a identidade. São portadores de instrumentos e símbolos identificados com os *Òriṣà* a que estão relacionados.

9. *Séègì*

Palavra que define a maneira de um *Egúngún* se expressar. Uma voz rouca e profunda, não comum aos seres humanos, e parecida com o som produzido por um tipo de macaco africano denominado *Ìjimerè*.

10. *Òtò ni égún, òtò ni òriṣà*

É uma expressão que significa *Égún*, diferente de *Òriṣà*, e que reflete bem a distinção entre ambos nos ritos.

<i>Egúngún ni a nṣe</i>	É <i>egúngún</i> que nós fazemos
<i>Àwa ò ṣe òòṣà</i>	Não fazemos <i>òriṣà</i>
<i>Kí aláṣo funfun</i>	Que o dono das roupas brancas
<i>Kúrò ni agbo wa.</i>	Afaste-se de nosso círculo.

11. *Éégun e Òriṣà*

Os *Éégun* estão ligados a determinados *Òriṣà* e, quando se apresentam, usam símbolos e cores que os identificam:

<i>Olúkòtún</i>	–	<i>Òṣàlá</i>
<i>Agbóulá</i>	–	<i>Ṣàngó</i>
<i>Àjímúdà</i>	–	<i>Yánsàn</i>
<i>Omitodò</i>	–	<i>Yemoja</i>
<i>Atiléwa</i>	–	<i>Ògún</i>
<i>Bàbá Aro</i>	–	<i>Òṣòṣì</i>
<i>Bàbá Ayó</i>	–	<i>Òṣun</i>
<i>Obalójó</i>	–	<i>Omolu</i>
<i>Araìgbó</i>	–	<i>Òsányìn</i>

ERINLÊ, O CAÇADOR

Na cidade de *Ijèbu* vivia um guerreiro chamado *Erinlê*, insuperável nas caçadas que empreendia em prol do sustento de toda a comunidade. Jamais voltava de mãos vazias e, por isso, era muito admirado e reconhecido pela sua lealdade ao rei da região. Contudo, o sucesso de sua popularidade incomodava algumas pessoas invejosas, que desejavam estar em seu lugar. Assim, uma pequena conspiração começou a ser tramada contra ele, para indispor-lo com o rei.

Em certa ocasião, o grupo se reuniu de madrugada para executar o plano que tinha em mente. Caminhando juntos, seguiram para o local onde o rei deixava suas cabras, suas ovelhas e demais animais. Então, roubaram alguns e os levaram para longe. Na noite seguinte tornaram a fazer o mesmo. Novos animais foram roubados pelo grupo que conspirava contra *Erinlê*. E assim, noite após noite, foram executando seu plano. O *Oba*, o rei, começou a notar a falta de seus animais e passou a investigar, pedindo àquele que tivesse alguma informação a respeito que fosse procurá-lo para esclarecer a série de roubos que vinha ocorrendo.

Diante disto, os homens que estavam conspirando contra *Erinlê* foram até o *Oba* e declararam que o autor dos roubos era *Erinlê*. E disseram mais: que *Erinlê* não era o grande caçador que o *Oba* julgava. Ele roubava seus animais e depois ia à floresta e os matava, tirando as peles e oferecendo a carne para o povo. Era

ele o grande culpado pelos roubos. O *Oba* tentou argumentar, por conhecer *Erinlê*, que só matava animas selvagens das florestas, mas eles ponderaram: "Ele rouba cabras e carneiros, tira suas peles, e depois chega dizendo que é carne de antilope, escondendo as peles." E concluíram: "E *Erinlê* é o grande causador da redução dos seus rebanhos de ovelhas, carneiros e cabras." Ouvindo aquilo, o *Oba* mandou chamar *Erinlê*.

Tendo *Erinlê* se apresentado diante do *Oba* e de seus acusadores, ele ouviu tudo que lhe disseram a respeito da caça dos animais domésticos considerando-os selvagens. O *Oba* lhe perguntou: "O que tem a dizer em sua defesa?" E *Erinlê* respondeu: "Eu não aceito estas acusações, pois ninguém veio até mim dizer que as carnes que eu lhes dava tinha gosto de carne de cabra ou de ovelha. Quantas vezes reparti meus alimentos com todos. Nunca ninguém reclamou o que recebia e nem disse que era carne do pasto do *Oba*." E finalizou, dizendo: "Será que aqui não tem ninguém para me defender; logo eu, que tenho sido leal a todos?"

As pessoas que estavam presentes deram um passo à frente para testemunhar por *Erinlê*. Disseram que já tinham visto *Erinlê* chegar das matas inúmeras vezes com animais mortos pela sua lança. Eram antílopes e muita caça selvagem. E concluíram: "*Erinlê* é verdadeiramente um caçador de caça selvagem."

O *Oba* ouviu aquilo, analisou tudo e disse a *Erinlê*: "Você, de fato, tem a condição de caçador. Enquanto alguns dizem que você caça apenas animais selvagens, outros dizem que você rouba cabras e ovelhas. A balança está equilibrada. Assim, como posso dizer que você é inocente?"

Erinlê respondeu: "Bem, depois de tudo isso, só vejo uma maneira de alguém falar por mim." Em seguida, foi até a sua casa e pegou todas as peles dos animais selvagens que havia caçado em suas diversas empreitadas, pediu a ajuda de seus amigos para carregá-las e voltaram ao palácio.



Na frente de todos, colocou as peles no chão. Lá estavam peles de macacos, leopardos, antílopes e muitas outras. O *Ọba*, vendo aquilo, disse: “*Erinlẹ*, essas peles falam por você. Volte para casa tranquilo. O assunto está encerrado e não mais falaremos nisto.”

Erinlẹ foi para casa, mas não estava satisfeito. Pensou: “A desconfiança vai persistir.” Em face disso, nunca mais caçou em terras distantes, nunca mais sentou com seus amigos para comer, mantendo-se afastado de tudo. Realmente, a decisão do *Ọba* não lhe agradou, pois, se tornassem a desaparecer novos animais dele, todos voltariam a desconfiar de sua pessoa e a dúvida persistiria: “*Erinlẹ* caça, realmente, antílopes ou ovelhas?”

Com esse pensamento, deixou sua casa e se dirigiu para o rio próximo à sua cidade, onde costumava permanecer em meditação. Em seguida, entrou na água e as forças do rio receberam-no, tornando-o o *Ọrìṣà* do rio.

O povo de *Ìjẹbu*, ao tomar conhecimento do acontecido, foi para o rio pedir a volta de *Erinlẹ*. Mas tudo já estava consumado. Só restou ao povo dar o nome de *Erinlẹ* ao rio. Em retribuição aos benefícios recebidos, o povo passou a fazer obrigações e oferendas em sua homenagem, exatamente no ponto em que o rio se tornava mais profundo. Assim, outro nome surgiu para consagrar a divindade: *Erinlẹ Ibúalámọ(n)*.

Conclusão

Os *Ọrìṣà* surgem nos mitos como personagens de histórias que são nossos próprios modelos de vida. O grande valor do mito é a mensagem que ele transmite e que deve ser bem entendida. A desconfiança, como por exemplo, no caso de *Erinlẹ*, que passou a usar roupas de couro como símbolo de sua verdade, comprovando, assim, sua condição de caçador das florestas. Os animais selvagens são a representação da busca às conquistas. As vitórias

são objetos de luta e dedicação, ao contrário dos animais domésticos, que representam, neste caso, a vida fácil e ociosa, sem qualquer alternativa. O trabalho, a realização, os empreendimentos feitos com labor e desejo firme expressam o valor de cada um como justificativa de vida.

NOTAS

1. *Erinlê*

Erin – elefante. Literalmente, o caçador de elefantes. É relacionado na categoria de divindades caçadoras. A importância do caçador na cultura yorubá ultrapassa a sua função específica e busca outros fatores, como a indicação do local de existência da caça produtiva; conhecer os segredos da utilização medicinal das plantas e decidir sobre a região onde se instalar na comunidade. *Erinlê* também é conhecido por *Inlê* e *Ibúalámọ(n)*. O rio *Erinlê* corre em terras de *Ìjèṣà*, região onde se desenvolveu o culto a *Ọṣun*.

2. *Ìjèbu*

Cidade localizada próximo a *Ọṣogbo* e ao rio *Ọṣun*. Em outros mitos, a cidade de *Erinlê* é *Ìlòóbú*.

3. *Àgbònrin*

Espécie de antílope conhecido entre nós como veado.

4. *Ibúalámọ*

Este *Òriṣà*, quando manifestado, usa paramentos feitos de corrente de metal e braceletes em cadeia, nos braços e pescoço. Suas roupas são de couro, usando em suas mãos um *òfà* – arco e flecha, e um *bílalà* – pequeno chicote de couro trançado, com o qual ele mesmo se agride, mostrando o couro de suas roupas, símbolo de sua verdade. *Ibú* – é o local mais profundo de um rio.



A ORELHA DE OBÀ NO ÀMÀLÀ DE ŞÀNGÓ

Na época em que *Şàngó* reinava na cidade de *Ọyó*, ele vivia com várias esposas, entre elas, *Oya*, *Ọṣun* e *Obà*. Todas tinham a afeição de *Şàngó* e tudo faziam para lhe agradar. No entanto, *Ọṣun* tinha o conhecimento da cozinha, e a comida que preparava agradava completamente *Şàngó*. *Obà* admirava o conhecimento de *Ọṣun* nos segredos da cozinha, além de invejar sua beleza. Embora não falasse abertamente sobre isso, existia rivalidade e ciúme entre as esposas.

Anualmente, era costume haver um festival em *Ọyó* comemorando a época em que *Şàngó* havia assumido o governo da cidade. Neste dia todos trabalhavam sem parar, havia música e dança por toda a parte. Exibições de atletas e guerreiros, procissões diversas para homenagear *Şàngó*, com tambores e cânticos ao lado de poetas declamando as grandes obras do Rei. Eram convidados os chefes regionais e soberanos de outras regiões para participar das festividades. Neste dia, era costume *Şàngó* servir um banquete a todos os seus convidados e oferecer presentes às pessoas.

O tempo desse festival estava em vias de acontecer; por isso, *Şàngó* pediu às suas esposas que cumprissem suas tarefas, advertindo-as para que deixassem de lado as rusgas, pois não queria nenhuma reclamação de seus convidados.

No dia que antecedia a comemoração, *Obà*, lembrando a advertência de *Şàngó*, abandonou seu orgulho e foi se aconselhar



com *Ọsun*, que estava encarregada do preparo das comidas. E disse: “Tudo que você faz é sempre do agrado de *Şàngó*, e qualquer coisa que eu faça, não consigo agradá-lo. Mas hoje eu quero fazer tudo diferente. Quero que *Şàngó* se sinta feliz e que ninguém o critique. Assim, eu gostaria que você me ensinasse o segredo de se fazer a comida da maneira que *Şàngó* mais gosta.”

Ọsun pensou: “É verdade, devemos fazer tudo para agradar *Şàngó* e seus convidados. Mas por que eu deveria aumentar o afeto de *Şàngó* por esta mulher?” Por uns instantes, ficou pensativa, e, por fim, disse: “Você nunca reparou que eu uso meu penteado baixo para cobrir minhas orelhas? Esta é a resposta para a sua pergunta e o segredo do meu sucesso.”

Obà ficou sem nada entender e se perguntou o que poderia aquilo influenciar na culinária dela? Mas *Ọsun* continuou: “Muito tempo atrás eu cortei minhas orelhas para usá-las como um tempero especial na minha comida. Tudo que preparo para *Şàngó* comer eu adiciono parte deste tempero. Este é o meu segredo, que agora você sabe, mas nunca fale para ninguém.”

Obà respondeu que nada diria e voltou para seus aposentos, onde começou a preparar um *àmàlà* com quiabos, a comida predileta de *Şàngó*. Ela cortou uma orelha e colocou-a no *àmàlà*. Depois cobriu o ferimento com seu penteado, padecendo as dores em silêncio. E pensou: “Agora, *Şàngó* não poderá dizer que encontrou defeito em mim, e os convidados não dirão que a esposa de *Şàngó* não entende nada de comida.”

Até que chegou o dia do grande festival. Importantes personalidades já estavam reunidas no palácio de *Şàngó*. Os convidados encontravam-se acomodados sobre peles de leopardos e leões, numa grande confraternização. Em dado momento, *Şàngó* pediu a *Ọsun* que trouxesse a comida, que foi servida a todos numa grande gamela. Os convidados comentaram entre si que só na casa de *Şàngó* é que se comia uma comida tão deliciosa.

Em seguida, *Şàngó* pediu que *Obà* trouxesse a comida que ela havia preparado. E ela trouxe o *àmàlà*, o qual serviu a cada pessoa. Todos comeram e não gostaram. Os convidados voltaram-se, um para o outro, dizendo: “É esta a espécie de comida que se faz na casa do grande rei?”

De repente, um dos convidados descobriu dois pedaços de orelha flutuando na gamela. Em princípio, pensou que fossem alguns cogumelos. Espantado, deixou sua comida cair no chão e foi embora. Todos viram os pedaços da orelha e deixaram seus pratos de lado, retirando-se revoltados.

Şàngó ficou tomado de ódio pelo que estava assistindo. A vergonha e a cólera se apoderaram dele. Mandou chamar *Obà* e *Ọsun*, pois queria saber como a orelha tinha ido parar na comida. As duas se olharam silenciosamente. *Obà* não quis revelar o

motivo, mas *Ọsun* tomou a frente e foi logo dizendo: "A orelha é de *Ọbà*. Ela a colocou no *àmàlà* pensando em torná-lo mais saboroso." *Ọbà* permaneceu calada e *Ọsun* continuou: "Tire o pano que cobre a cabeça dela e veja por si mesmo."

Șàngó se levantou e foi tirar o pano que cobria a cabeça de *Ọbà* e viu ferimentos em lugar de uma das orelhas. *Ọbà* disse: "Eu só queria agradá-lo. Eu aprendi o segredo com *Ọsun*, que também arrancou as orelhas dela para usar como ingrediente na comida. *Șàngó*, então, descobriu a cabeça de *Ọsun* e viu que as orelhas permaneciam lá, perfeitas.

Percebendo que tinha sido enganada por *Ọsun*, e envergonhada aos olhos de *Șàngó*, *Ọbà* nada mais disse e saiu correndo. Foi procurar *Yánsàn*, também conhecida por *Ọya*. Relatou-lhe tudo que havia acontecido. *Yánsàn* ficou com pena dela e resolveu vingá-la na primeira oportunidade.

Nesse meio-tempo, *Ọbà* deixou o palácio de *Șàngó* e saiu da cidade de *Ọyó* até chegar em um grande rio, onde entrou na água e desapareceu, transformando-se em um *Ọrìșà*. O rio passou a ter o seu nome: *Ọbà*.

Quanto a *Yánsàn*, ciente de que nos dias seguintes haveria uma grande festa no palácio de *Șàngó*, tomou providências para que, quando *Ọsun* chegasse como convidada, ela pegasse um determinado caminho para chegar até o palácio. No dia da festa, mandou colocar, sobre esse caminho que daria acesso ao palácio, brasas incandescentes e cobriu tudo com areia.

Quando *Ọsun* chegou, foi conduzida ao caminho preparado e sentiu o calor que lhe queimava a sola dos pés, mas não se perturbou e seguiu assim mesmo até o palácio. Sabia que aquilo era obra de *Yánsàn* e não quis demonstrar, suportando a dor. Manteve-se sentada o tempo todo durante a festa. Foi convidada para dançar; em princípio, relutou, porém não quis revelar o que estava sentindo e teve que dançar com os pés ligeiramente levantados em face da dor.

Ao final da festa, procurou *Yánsàn*, mas esta correu para a floresta. *Ọsun* foi atrás. Mais à frente, *Ọsun* encontrou *Ọgún*, que a impediu de seguir, dissuadindo-a de seu objetivo. Deu-lhe a arma de luta, um alfanje, para que dali em diante ela se protegesse contra qualquer tipo de ataque. A partir daí, passou a se intitular *Ọsun Ọpàrà*.

Conclusão

A interpretação deste mito está relacionada com o poder de reprodução da mulher. Nos mitos dahomeanos, conta-se que quando *Mawu* criou as mulheres, ele pensou onde poderia colocar os órgãos sexuais, e escolheu o lugar das orelhas.

Tanto para o homem como para a mulher, a orelha é o sexo duplo. O pavilhão, o membro viril que defende o conduto auditivo, imagem do sexo feminino. Outros fatos que podemos destacar referem-se aos rituais das mães diante das crianças que nascem mortas, ou que veem morrer seus filhos pouco após o nascimento. Elas cortam o lóbulo da orelha com a parte de uma concha, e jogam tudo fora. Admite-se que, depois disso, não apenas o próximo filho viverá, como virá um par de gêmeos ao mundo. (Ver *Ọrun-Àiyé*, p.164, *Àbíkú*.)

A perda da orelha de *Ọbà* foi a forma de revelar que ela não poderia reproduzir, o que a impediu de se unir a um homem com esta finalidade. Na cultura yorubá, a mulher estéril é vista como um desperdício de vida, ao contrário da mulher fértil, portadora de um valor reverenciado, representado pela continuidade da família (Mito 24).

Um casamento sem filhos é algo malsucedido, ainda que a idade avançada torne o casal mais unido. Na verdade, o sistema de valores yorubá tem por base três coisas: *owó*, *ọmọ* e *àìkú*, respectivamente, dinheiro, filhos e vida longa. A vida longa é importante porque proporciona a oportunidade que pode tornar possíveis as duas outras.

NOTAS

1. *Ọbà*

Divindade guerreira que se manifesta com paramentos de luta: escudo, alfanje ou arco e flecha, denominado *Ọbà*. Pelo fato, é sincretizada com Joana d'Arc, santa guerreira dos franceses. No mito em questão, a perda de sua condição de ter filhos a fez ser desprezada, pois, na sociedade yorubá, a fertilidade e a continuidade, representadas pelos filhos, constituem todo o objetivo de vida. *Ọbà* é um *Òrìṣà*; não confundir com a palavra *ọba*, rei, que é escrita sem o acento tonal grave.

2. *Ọṣun*

Ọpàrà é uma das qualidades guerreiras deste *Òrìṣà*, que usa as cores rosa e o azul em suas vestimentas, e aceita bode castrado em suas obrigações. Seu ritual específico é denominado de *Ìpètẹ̀*.

Um outro relato sobre *Ọṣun*, que revela a sua maneira particular de conseguir o que deseja, reporta-se ao período em que *Ṣàngó* reinava em *Ọyó*. Certa vez, *Ọbalúwáiyé* foi fazer uma visita ao palácio de *Ṣàngó*. Chegando à porta, foi interpelado pelos guardas. Disse que vinha falar com o rei. Os guardas viram a sua roupa e foram dizer a *Ṣàngó* que um homem malvestido queria falar com ele. *Ṣàngó* respondeu que não iria recebê-lo, nem procurando saber de quem se tratava. *Ọbalúwáiyé* saiu revoltado e fez cair uma violenta epidemia no reino de *Ṣàngó*, matando centenas de pessoas por dia. *Ọṣàlá*, *Nánà* e outras divindades intercederam, mas nada adiantou. *Ṣàngó* não teve outra alternativa.

Procurou *Ọṣun*, que atendeu seu pedido, dizendo que *Ọbalúwáiyé* faria o que ela quisesse. No dia seguinte, usando seus trajes mais elegantes e suas joias, foi até a porta do palácio de *Ọbalúwáiyé* e fez tilintar seus braceletes, cantando, com voz suave, uma canção que o fez ficar loucamente encantado por ela. Diante de sua inteligência e qualidades finas, sua maneira de ser alegre e sedutora, *Ọbalúwáiyé* concordou que terminasse com a epidemia. (Ver a Nota 7 do Mito 31.)

3. *Yánsàn*

As pessoas iniciadas para este *Òrìṣà* são denominadas *Ọlọya* e têm as características das pessoas solidárias e sempre prontas a ajudar os menos favorecidos. Possuem liderança e poder de decisão.

4. *Àmàlà*

Comida votiva a *Ṣàngó*, feita de pirão, quiabo, camarão seco e dendê. Nos Candomblés ele é oferecido ao *Òrìṣà* todas as quartas-feiras, em ritual solene e de grande significado, por ser *Ṣàngó* o patrono do Candomblé no Brasil.

5. *O rios Ọbà e Ọṣun*

As águas dos dois rios, quando se encontram, são tumultuadas e bastante agitadas em sua confluência, como que em lembrança à disputa entre ambas por *Ṣàngó*.

A RIQUEZA DE ÒBÀRÀ

Conta-se que, no início de tudo, *Olórun*, o Ser Supremo, criou dezesseis *Odù* para reger os destinos de tudo que existe na Terra. Para cada um deles, deu um nome e funções diversas. E designou o *Olúwo* ou o *Bàbáláwo* para cuidar de todos eles, orientando-os e fortalecendo-os através de oferendas e invocações. Por este motivo, certa vez, os dezesseis *Odù* foram à casa do *Olúwo* para saber como melhorar a sorte e o poder de cada um. De todos eles, somente o *Odù Òbàrà* não compareceu. Sabedor, mais tarde, do ocorrido na reunião, *Òbàrà* tratou de fazer o seu *ẹbọ*, diferentemente de seus companheiros, que nada fizeram acerca do que o *Olúwo* havia determinado. *Òbàrà* não tinha uma boa situação, mas assim mesmo fez o *ẹbọ* por conta própria, tendo transcorrido tudo muito bem.

Era costume os *Odù* comparecerem à presença de *Olófin*, a cada cinco dias, para uma consulta ao jogo, porém nunca convidavam *Òbàrà*, por ser este muito pobre e olhado com desdém pelos demais. Em um desses encontros, o jogo mostrou-se obscuro, nada revelando o que *Olófin* desejava, e, então, todos resolveram retirar-se. Na saída, *Olófin*, com desprezo, deu a cada um uma abóbora. Todos estranharam; porém, para não serem indelicados, aceitaram-nas e foram para as suas casas.

No caminho, um deles se lembrou de passar na casa de *Òbàrà* para cumprimentá-lo. Outros disseram que aquilo de nada adiantaria, pois ele era muito simples e não havia razão para tanta honraria.

Um deles, mais liberal, tomou a iniciativa e foi procurá-lo. Ao chegar, disse: “*Òbàrà*, como vai? Será que você tem comida para os meus companheiros de viagem?”

Òbàrà sempre costumava receber todos muito bem. Não importava a situação em que ele próprio se encontrava. Imediatamente, *Òbàrà* respondeu que poderiam entrar e comer o que desejassem. E todos entraram, pois estavam com muita fome e porque nada tinham comido na casa de *Olófin*.

Òbàrà convidou-os a se sentarem na esteira e deu-lhes comida, bebidas e várias especiarias. Sua mulher chegou a ir até o mercado comprar carne para reforçar o almoço. Assim que este ficou pronto, todos comeram à vontade e depois foram se deitar. Ao acordarem, já descansados, despediram-se de *Òbàrà* e disseram: “Estamos agradecidos pela sua gentileza e delicadeza. Tome estas abóboras para você.” E entregaram as abóboras que haviam recebido de *Olófin*.

Mais tarde, *Òbàrà* foi procurar comida para comer, mas nada encontrou. Sua mulher censurou-o pela sua franqueza e liberalidade para com uma gente que nunca se importava com ele. *Òbàrà* lhe respondeu: “Eu não faço as coisas por ser tão delicado. Estou, apenas, cumprindo ordens, pois fui avisado de que, por meio de obséquios e ajuda, minha prosperidade chegaria.”

Como estava com fome, ele foi até o quintal apanhar uma abóbora que seus companheiros haviam deixado. Ao tentar cortá-la, achou-a muito dura. Com dificuldade conseguiu abri-la e, então, deparou com pedras preciosas. No auge da alegria, foi abrir outra, e em todas elas havia pedras preciosas. Apressou-se em mostrar o achado a uma pessoa que conhecia bem pedras preciosas, e esta lhe assegurou que eram realmente de valor incalculável. Quando *Òbàrà* viu que estava rico, comprou um palácio, muitos cavalos e tudo que sempre havia desejado.

O tempo passou e, como de costume, os *Odù* foram à presença de *Olófin*. Quando estavam à porta de sua casa, ouviram cânticos e toques de tambores vindos da rua. Era uma multidão



liderada por *Òbàrà*, montado num cavalo, e todos numa alegria geral. O alvoroço foi tão grande que chamou a atenção de *Olófìn*, que veio ver o que se passava. Ao saber que era *Òbàrà* que vinha à frente daquela multidão, *Olófìn* ligou os fatos e perguntou aos *Odù* o que tinham feito com as abóboras que lhes tinham sido ofertadas. Responderam todos que haviam jogado no quintal de *Òbàrà*. *Olófìn*, então, declarou: "A sorte estava destinada a *Òbàrà*, que se tornou o mais rico dos *Odù*. As riquezas estavam dentro das abóboras e eram para cada um de vocês, mas vocês as entregaram a *Òbàrà*."

Ajé, wólé mi Riqueza, entre em minha casa
Olà, jókòò tì mí o. Honra, sente-se comigo.

Conclusão

Os *Odù* são os signos de *Ifá* relacionados com os destinos das pessoas. Dividem-se em *Ojú Odù*, os *Odù* principais, em número de 16, e *Omọ Odù*, ou os *Odù* menores, em número de 240 e que surgem a partir da combinação de todos eles entre si ($16 \times 16 = 256$).

Pelo sistema de *Ifá*, os *Odù* possuem diversos caminhos ou capítulos denominados *Eṣe*, com parábolas próprias, histórias ou mitos que representam as experiências das pessoas que viveram no passado, de objetos reais e abstratos, e acerca das quais podem-se tirar deduções para aplicar como respostas às indagações da situação presente. Pelo fornecimento de exemplos sob a forma do que aconteceu e de circunstâncias semelhantes, os relatos adquirem uma significação expressiva.

Pelo sistema de jogo de búzios, o procedimento é menos complexo, sendo esta a maneira mais usada no Brasil. *Òbàrà* é o *Odù* da sexta casa, sendo uma de suas tendências a que o mito sugeriu neste capítulo: situação de altos e baixos, com momentos de grande prosperidade. (Ver maiores detalhes em *Jogo de búzios*, pp. 42 e 121.)

NOTAS

1. *Olúwo*

Designação do sacerdote responsável pela a tarefa do jogo de *Ifá*. *Olú* – Senhor, *owo* – mistério. É o mesmo que *Bàbáláwo*: de *Bàbá* – pai, palavra esta usada como prefixo, indicando conhecimento da função.

2. *Ebo*

Oferenda, sacrifício, qualquer ato de oferecimento às divindades; vem de *bọ* – alimentar.

3. *Olófìn*

Aquele que determina as leis, *ofin* – lei. Título também usado para designar o Ser Supremo.

4. *Tábilì*

Significa mesa, palavra adaptada do inglês *table*, pelo contato cultural. Na antiga sociedade yorubá, não havia o costume do uso de mesa. Sentava-se no chão, sobre uma esteira. A prática do jogo de *Ifá* ainda é feita desta maneira, e pode ser vista como lembrança desta época.

A DISPUTA ENTRE ÒRÚNMÌLÀ E OS BÚZIOS

No panteão religioso yorubá, Òrúnmilà é considerado um grande sábio pelos seus cálculos sempre exatos em tudo que diz e prevê. A prática do jogo utiliza diversos instrumentos, como os coquinhos do dendezeiro, o rosário de favas e os búzios. São modalidades diferentes para um único objetivo. Pela sua utilização constante, eles já fazem parte de sua essência divinatória, mas seus poderes de previsão estão condicionados à participação de Òrúnmilà, o que quer dizer que os búzios, por exemplo, só revelam suas mensagens se forem manipulados por uma pessoa habilitada.

Ocorre que, certa vez, os homens se julgaram tão poderosos quanto Òrúnmilà na prática do jogo. A história em seguida narrará como isto aconteceu e como Òrúnmilà teve que se valer de toda a sua sabedoria para mostrar o seu poder. Nessa disputa, os búzios foram representados pelo escravo comprado por Òrúnmilà no mercado da cidade. Esta é a história:

Certo dia, quando Òrúnmilà se dirigia para atender sua clientela, sua mulher lhe pediu que comprasse um escravo que custasse até 16 búzios, visto que, naquela época, os búzios representavam a moeda utilizada. No trajeto até o mercado, Òrúnmilà passou pela beira de um rio onde várias pessoas estavam pescando. Então, disse que poderia informar, exatamente, a quantidade de peixes que todos haviam pescado. Os pescadores não acreditaram na possibilidade de ele acertar com tamanha

exatidão. Fez-se uma aposta: se acertasse, todos os peixes seriam dele. Feito o trato, *Ọ́rúnmìlà* afirmou: “Aí tem, exatamente, 201 peixes.” Os pescadores foram verificar e, realmente, havia 201 peixes. Então, disseram: “Pode levar. Todos os peixes são seus.” *Ọ́rúnmìlà* disse-lhes que enterrassem os peixes e marcassem o lugar com folhagens, pois na volta do mercado ele os levaria para casa.

Continuando o seu caminho, mais adiante *Ọ́rúnmìlà* encontrou várias pessoas fazendo um alçapão, cortando madeira e capim para pegar preás. Então, *Ọ́rúnmìlà* disse: “Eu posso dizer quantas preás vocês já têm mortas.” E, como duvidassem, fizeram uma aposta nas mesmas condições anteriores. Tudo acertado, *Ọ́rúnmìlà* disse: “Aí tem 201 preás.” Foram contar e lá estavam as 201 preás. Os caçadores disseram, então, que ele ficasse com as preás. *Ọ́rúnmìlà*, porém, pediu que as enterrassem e marcassem o local, cobrindo-o com folhas.

Chegando no mercado, viu um menino que se antecipou a ele e foi logo lhe dizendo que tinha ido ao mercado para comprá-lo por 16 búzios, que era quanto possuía na bolsa. *Ọ́rúnmìlà* ficou tão surpreso com o que ouviu, que comprou o menino e pediu a um barraqueiro para tomar conta do garoto, até ele voltar e levá-lo para casa.

Assim que *Ọ́rúnmìlà* se foi, o menino contratou alguns carregadores e foi a todos os lugares onde estavam as preás e os peixes enterrados. Levou tudo para a casa de seu amo. Lá chegando, convidou a todas as pessoas conhecidas de *Ọ́rúnmìlà*, assim como músicos para animar a festa. A mulher de *Ọ́rúnmìlà* ficou surpresa ao ver aquele menino entrar pela casa adentro, dirigindo tudo com a maior desenvoltura, como se conhecesse tudo e a todos há bastante tempo.

Chegando ao mercado, à tardinha, *Ọ́rúnmìlà* foi até a barraca onde havia deixado o menino e, como não o encontrou, voltou para casa se lamentando por ter perdido o dinheiro na compra do escravo que havia sumido. O que iria dizer em casa? Sem menino,

ficaria desprestigiado perante sua mulher. E, assim, *Ọ́rúnmìlà*, muito triste, seguiu seu caminho, lamentando-se todo o tempo.

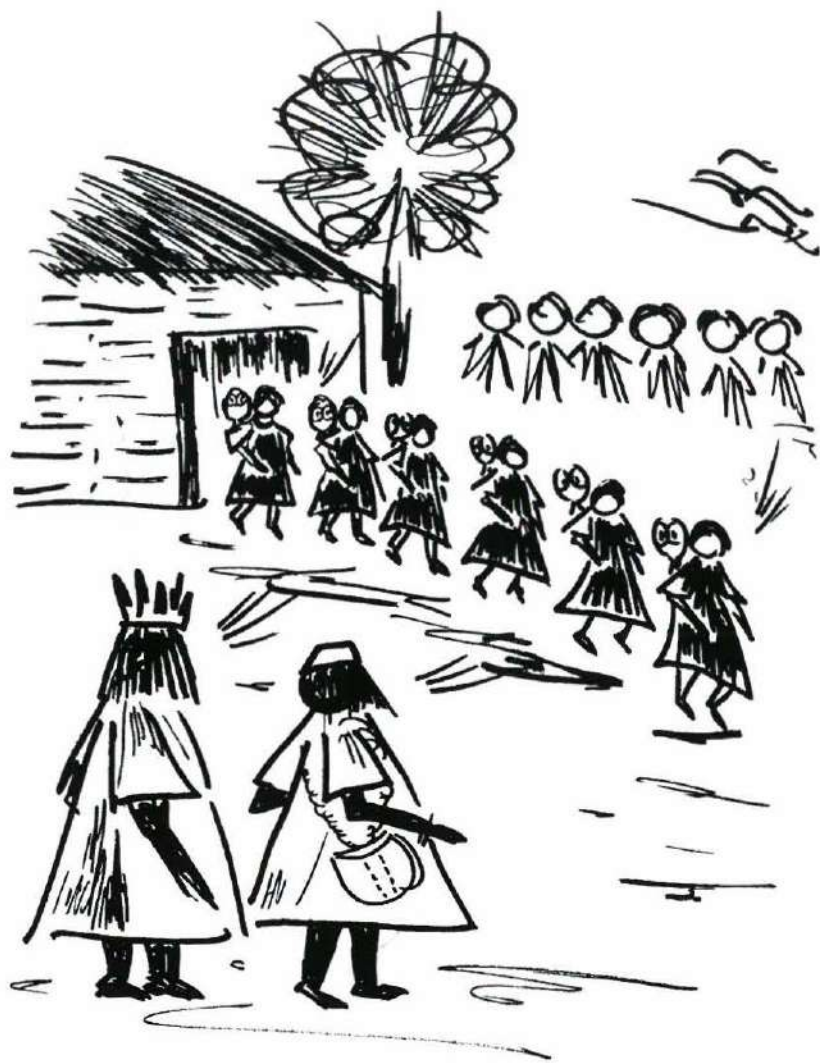
Ao se aproximar de sua casa, ouviu um ruído de festa. Apareceu, então, o tal escravo que lhe perturbava o sossego de espírito, acompanhado de muita gente que veio ao seu encontro, dizendo que ele podia ficar tranquilo, pois o escravo já havia providenciado tudo. *Ọ́rúnmìlà*, muito admirado, ficou contente com tudo que viu.

Desde esta data, a fama do escravo passou a correr todos os lugares, até chegar aos ouvidos do rei. Este mandou marcar uma audiência com *Ọ́rúnmìlà*, porque soube que, mal as pessoas iam chegando na casa de *Ọ́rúnmìlà*, o escravo dizia o nome e tudo sobre elas.

No dia designado pelo rei, *Ọ́rúnmìlà* chegou ao palácio e deparou-se com uma espécie de disputa entre os dois. O rei havia mandado construir uma casa e colocara dentro dela 100 homens, ordenando, em seguida, que cortassem a cabeça deles para que não revelassem o segredo. O rei queria estabelecer um confronto entre *Ọ́rúnmìlà* e o menino-escravo. *Ọ́rúnmìlà*, sendo um grande sábio, não podia ficar desmoralizado.

O rei, então, ordenou que *Ọ́rúnmìlà* dissesse o que tinha dentro da casa. *Ọ́rúnmìlà* ordenou que o escravo falasse em primeiro lugar, e então o escravo disse: “Dentro da casa existem 100 homens que o rei mandou colocar para o meu senhor adivinhar.” O rei foi logo confirmando. *Ọ́rúnmìlà*, sem vacilar, completou: “Não, senhor, dentro desta casa existem 201 criaturas justas e perfeitas”, desmentindo, assim, o rei e o menino.

Ao ouvir isto, o rei ficou indignado e respondeu-lhe: “Você não sabe nada; foi esse menino que disse a verdade.” *Ọ́rúnmìlà* não se perturbou e falou: “Se eu sou ainda o *Bàbáláwó Àgbònmìrègun*, daqui a cinco dias virei assistir à abertura a casa. Peço, porém, que ninguém mexa nela e deixe tudo como está até o dia marcado.”



Chegando em casa, *Òrúnmìlà* foi consultar *Ifá* para ver como resolver aquela situação. Ficou determinado que ele fizesse um *ebô* com uma *rã*. Depois de tudo preparado, cavasse um buraco dentro de casa e enterrasse tudo. Passados os cinco dias, lá estava *Òrúnmìlà*, no dia e hora determinados, na presença de todos. Ordenou, então, que abrissem a casa. Os homens foram saindo em fila, tendo no ombro de cada um o filhote de *Rã*. Perguntaram, então: “Quem é o seu pai?”, e o filhote respondia: “*Rã*.” E, assim, saíram da casa 100 homens, todos com filhotes de *Rã* no ombro e, no final da fila, uma grande *Rã*, que era o pai de todas elas, perfazendo um total de 201 criaturas. O rei perguntou como ele havia feito aquilo, e *Òrúnmìlà* respondeu: “*Awo*”, que quer dizer, mistério.

Com esta demonstração de magia e sabedoria de *Òrúnmìlà*, o rei pôde ver que ele não adivinhava, mas acertava tudo. E, assim, nunca mais se fez a suposição de que os búzios, ou qualquer outro instrumento para consulta, enxergasse mais do que *Òrúnmìlà*.

Conclusão

Esta narrativa está inserida no *Odù Èjì Ológbòn*, e tem como personagens a figura de quem joga, representada por *Òrúnmìlà*; e a dos búzios, representada pelo escravo. A utilização dos búzios por alguém não faz dele, forçosamente, um emérito “olhador”. É necessário um conjunto de situações para determinar a possibilidade de uma tarefa bem-sucedida para a prática divinatória: estudo, competência e, sobretudo, o dom natural para essa função. Os búzios nada revelarão por si só. É preciso saber manuseá-los, conhecer suas regras e ter a sabedoria para interpretar as caídas, ou seja, as configurações.

NOTAS

1. Búzios

Eram utilizados como moedas, havendo duas denominações para eles: *Owó Èyò* – búzios maiores, e *Owó Èrò* – búzios menores, estes mais indicados para a prática do jogo.

A palavra *Owó* significa dinheiro e é representada na contagem dos números yorubá pela duplicação da vogal inicial, que serve de prefixo aos números, e mais o acento tonal agudo. Por exemplo, *Oókan* é a representação do algarismo 1 e a contração de *Owó kan*, ou seja, 1 moeda; *Eéjì*, 2 moedas; *Eétà*, 3 moedas, e assim por diante. Embora o uso dos búzios como dinheiro tenha desaparecido, permanece a forma para contar valores e fazer cálculos.

2. Sistemas

Há vários sistemas para se fazer a predição, estando ela sempre associada a uma situação que exija decisões importantes:

Dída Obì – jogo do *Obì*, uma semente (*Cola Acuminata*) que deve ter 4 gomos, cujas posições, para cima ou para baixo, fornecem as respostas;

Orógbó – semente ovalada (*Garcinia Gnetoides*), apropriada para o culto a *Sàngó*;

Èrindílógún – jogo dos 16 búzios, conchas marinhas, sendo que um de seus lados deve ser aberto manualmente, para uma perfeita probabilidade de caída entre o lado aberto e o lado fechado;

Òpèlè – são oito meias-sementes (*Elaeis Idolatríca*) presas, intercaladas por um cordão de mais ou menos 1 metro, sendo que o lado côncavo representa um sinal, e o lado convexo, dois sinais. Para cada

lado de 4 sementes haverá a mensagem de um *odù* a ser interpretado em conjunto.

Ifá – utiliza-se de 16 coquinhos do dendezeiro (*Elaeis Guineensis*); este coquinho, porém, precisa ter quatro “olhos”. Só pode ser utilizado por homens. Neste sistema haverá o traçado dos sinais do *odù* na bandeja de *Ifá*. O pó vegetal extraído da casca da árvore *Ìròsùn* (*Baphia Nitida Paponaceae*) serve para marcar os traços e é denominado *iyèròsùn*. Também pode ser usado o pó do bambu corroído pelo cupim, ou a farinha de inhame.

A palavra *Ifá* vem de *fá* – raspar, que se refere ao ato de passar os dedos na bandeja salpicada de pó a fim de traçar os sinais do *odù*.

3. Elégéde

É a denominação da abóbora, uma das principais *kizilas* do Candomblé; também conhecida como inhame vermelho.

O EXÍLIO DE ŞÀNPÒNNÁ

Após a criação do mundo, os *Òrìşà* passaram a se fixar nas regiões criadas por *Òşàlá*, trabalhando todos juntos nos campos e, desta maneira, demonstrando aos homens os benefícios do trabalho em comunidade. Eles criaram o jogo do *ayò* ou *wazi*, podendo, assim, se divertir nas horas de folga. Introduziram no mundo algumas cerimônias que se realizam no *òrun*. Inventaram tambores e outros instrumentos musicais, aperfeiçoando-se em danças e canções. E a vida corria desta forma.

Em determinado dia, mais precisamente na época da colheita do inhame, os *Òrìşà* celebravam um festival que marcava o trabalho da colheita. Estavam reunidos na praça principal da cidade e festejavam com um jogo onde eram utilizados arbustos apanhados nos campos de colheita.

Os *Òrìşà* comiam e bebiam vinho de palma – *emu* –, dançavam e cantavam alegremente. Somente *Şànpònná*, para quem havia sido dado o segredo da varíola, não dançava. Ele tinha uma perna defeituosa e, para andar, utilizava-se de um pequeno cajado – *òpá*.

Assim, sentado calmamente, observava todos se divertirem; porém, como os demais, de vez em quando tomava um pouco de vinho de palma. E a festa seguia com todos bebendo muito, os ânimos cada vez mais agitados, rindo, brincando e cantando a altas vozes.



Em meio a tudo isto, alguém reparou *Şànpònná* sentado, sozinho, e perguntou em voz alta: “Por que *Şànpònná* está calado, não canta e nem dança conosco?” Os demais começaram a gritar, incitando-o a se levantar e a juntar-se a eles. “Venha, venha...”, diziam, puxando-o e tentando levantá-lo. Mas *Şànpònná* se mantinha onde estava, porque se sentia envergonhado de sua perna defeituosa.

Todos, então, continuaram dançando e bebendo cada vez mais. Até que começaram a provocá-lo: “Levante-se, você parece um antílope morto.” *Şànpònná* já não estava suportando mais as provocações. Com a ajuda de seu cajado, levantou-se. Ajustou a sua roupa comprida, cobrindo, deste modo, a perna defeituosa; cautelosamente, juntou-se aos demais no meio da roda, começando a dançar. Mas sentia-se inseguro porque havia bebido muito. Os outros *Òrişà* também estavam do mesmo jeito e, não podendo controlar seus movimentos, começaram a empurrar uns aos outros, o que fez com que *Şànpònná* caísse no chão. Ao depararem com ele, viram a sua perna defeituosa exposta e começaram a rir e a gritar: “*Aro! Aro!*”, que significa coxo, perna defeituosa. E se juntaram para ridicularizá-lo, cantando versos ofensivos a ele.

Şànpònná, caído e irritado, lutava para se levantar em meio à risada geral. Mesmo caído, conseguiu alcançar o seu cajado e começou a ferir, com a ponta dele, as pessoas que o estavam ridicularizando, transmitindo-lhes o seu perigoso e mortal veneno.

Os *Òrişà* que estavam dançando ainda não haviam percebido o que estava acontecendo, e somente quando sentiram a ponta do cajado de *Şànpònná* arranhar a sua pele é que começaram a se recompor e a saírem correndo em todas as direções. E com isto a festa terminou, permanecendo apenas *Şànpònná*.

Todos se dirigiram apavorados para suas casas, e cada um que havia sido tocado pelo cajado começou a se sentir mal, seus olhos ficaram vermelhos, nasceram feridas em sua pele e o corpo se transfigurou de inúmeras pústulas.

As notícias sobre o que se passou chegaram até *Òşàlá* que, irritado, disse: “Os *Òrişà* que envergonharam *Şànpònná* não deveriam ter agido de tal forma. Mas ele, também, não deveria ter feito justiça por suas próprias mãos, pois a justiça está afeita a mim. Aqueles que o ridicularizaram estão sendo punidos pela varíola. E porque ele se tornou o juiz dos próprios acontecimentos, também deverá ser punido.”

Òṣàlá se vestiu com suas roupas brancas. Em sua mão carregava parte de seu longo manto ornamentado com búzios, e seguiu para a casa de Ṣànpònná a fim de julgá-lo. Quando este o viu aproximar-se, correu para o bosque e se escondeu atrás de um arbusto.

Informado do fato, Òṣàlá determinou: “Ṣànpònná foi para o bosque. Muito bem. Lá ele irá permanecer, a partir de agora, longe de toda a comunidade.”

Desta época em diante, Ṣànpònná nunca mais viveu entre os outros Òrìṣà, e, sim, sozinho. Apesar disto, cresceu o respeito por ele e nunca mais foi ridicularizado, servindo o fato de lição para todos. Por este motivo, o povo da região passou a denominá-lo *Ilègbóná*, a terra está quente, numa alusão ao calor da enfermidade humana.

Conclusão

Ṣànpònná é o nome primordial da divindade, sendo também conhecido pelo nome de *Omolu* e *Obalúwáiyé*, denominações mais usuais no Brasil. Identifica-se com as doenças, e seu nome pode ser assim traduzido: *Ṣàn* – untar, sujar (com doenças), *pa* – matar, afligir, e *ènìà* – qualquer pessoa. É originário da cidade de *Tápà*, irmão de *Ṣàngó* e conhecedor da maneira de transmitir ou curar doenças. Seu principal flagelo é a varíola, pois representa a maneira de marcar as pessoas sem usar a faca. Por este motivo, o milho aberto em flores (pipoca) constitui o seu principal oferecimento. Conforme a região africana em que seu culto sobreviveu, ele recebeu outros nomes. Entre o grupo jeje-mahi é denominado *Sapata*, com divindades correlatas: *Dazoji* – da disenteria e dos vômitos; *Ahosu Gamwa* – da inchação; *Adan Tagni* – da lepra; *Aglosunto* – das chagas. Nesta região, o milho representa a erisipela; a maçã, o escorbuto; e o feijão, a varíola.

Ṣànpònná é descrito como armado com um coldre de flechas envenenadas e várias pequenas cabaças como recipientes, tanto

para remédios curativos, como para transmitir doenças com fins punitivos, conforme o texto:

<i>Obalúwáiyé, ajàgi oògùn</i>	Aquele que tem medicamentos poderosos
<i>Oni-wòwò àdo.</i>	Em pequenas e diversas cabaças.

Quando uma pessoa adoece, há uma maneira especial de dizer: “*Ilègbóná(n) nbáa já.*” [“A terra quente o está afligindo.”]. Se a pessoa morre, vítima de qualquer uma das aflições impostas por ele, não se diz: “*Ò kú*” [“Ele morreu, de maneira comum”], mas: “*Ọba gbé e lọ.*” [“O rei o levou embora.”].

Em seu estágio africano, seu culto mereceu diversas restrições, sendo mesmo proibido em algumas regiões. Epidemias surgidas fizeram com que muitos soberanos mudassem de opinião e o aceitassem como divindade. A morte do rei *Kpengla*, causada pela varíola, foi determinante para a aceitação do culto. Seu sucessor concordou com a condição de que seu templo fosse construído fora dos muros da cidade. Alegou que dois reis não podiam reinar numa mesma região.

NOTAS

1. *Iṣu*

Inhame. A sua colheita é uma festa agrícola e religiosa, quando divindades e ancestrais são reverenciados pela fartura obtida.

2. *Emu*

Vinho de palma. Ele é extraído de duas palmeiras: *igi òpẹ*, dendezeiro; e *igi ògòrò*, a palmeira que produz a rafia denominada palha da costa, usada nos paramentos deste *Òriṣà*. O líquido é extraído do caule próximo ao cacho dos coquinhos de dendê. São feitas uma ou duas incisões no caule, prendendo nele um tubo que irá canalizar o líquido até um recipiente. Nas primeiras horas o vinho é doce, para depois ficar azedo por fermentação e muito mais alcoolizado. Nesta fase é que recebe a denominação de *emu*.

3. *Òpá*

É o cajado desta divindade, e feito da árvore *atori* (*Glyphaea Lateriflora*) por ser madeira forte e flexível. *Òpá itilẹ* é a sua denominação, possuindo marcas vermelhas e brancas, que simbolizam as cores da doença.

4. *Ṣàṣàrà*

Emblema significativo de *Ọmọlu* ou *Ọbalúwáiyé*, feito de um conjunto de nervuras de palmeira, presas em forma cilíndrica, lembrando uma vassoura para varrer as doenças. Também é denominado *ilẹwó*, sendo costume colocá-lo atrás das portas como forma de proteção, conforme o cântico:

<i>Bi alé balé</i>	Se a noite chega
<i>Ṣàṣàrà gbá ilé</i>	O <i>Ṣàṣàrà</i> guarda a casa
<i>Fún wa o.</i>	Para nós.

5. *Aro*

Significa coxo, manco. *Yaro* – aleijado.

6. *Ọmọlu*

Tanto *Ọmọlu* como *Ọbalúwáiyé* são uma mesma divindade com denominações diferentes, que representam seus títulos de exaltação aos seus atributos. São posicionados nas casas de Candomblé do lado de fora da parte principal da casa. Tudo que é feito para esta divindade faz-se no tempo. *Olúbáje* é o seu principal ritual. Possui características muito pessoais; por exemplo, não admite o uso da faca no momento do sacrifício animal. Em solo africano, uma folha do dendezeiro é enrolada no pescoço do animal e abatido mediante uma única pancada.

<i>O fará l'opa ma'be rùn rẹ</i>	Ele rala o pescoço do animal
<i>L'opa ma'berùn rẹ</i>	Para não usar a faca
<i>O fará olórí pa ké' rùn awo</i>	Essa forma de cortar
<i>Pani ké ju wa.</i>	Ele guarda segredo.

Sobre este assunto, há um mito que envolve *Nánà*, mãe de *Ọmọlu*. Revela que os *Òriṣà* estavam reunidos, discutindo sobre os poderes que

possuíam. *Ògún* estava sendo elogiado graças aos seus instrumentos de corte, por dar condições a todos de realizarem os sacrifícios. *Nànà* disse que não renderia homenagens a *Ògún* e, ao ser desafiada, passou a utilizar facas de madeira afiada para os sacrifícios animais.

ŞÀNGÓ E A TRAIÇÃO DO CARNEIRO

Òşàlá vivia em seu palácio em *Igbó*, onde, entre outras atividades, mantinha e tratava de um pássaro chamado *Ekin*. Essa convivência íntima permitia que o pássaro tomasse conhecimento das práticas mágicas e de como elas eram feitas por *Òşàlá*. Sendo o *Ekin* muito amigo do Carneiro, ele lhe contava o que acontecia no interior do palácio e, depois, saía pelo mundo afora espalhando tudo que o *Ekin* lhe havia contado. *Òşàlá*, ciente do fato de que seus segredos estavam se tornando públicos, reuniu todos os *Òrìşà* num Conselho e disse: “Está havendo traição em meu palácio. E preciso procurar o culpado para puni-lo.”

O *Ekin*, sabedor das determinações de *Òşàlá*, fugiu e revelou a sua mulher o que estava se passando. Ela o orientou a procurar um *Bàbáláwo* — o que ele fez —, e o jogo revelou o seguinte: durante 16 dias ele não deveria sair de casa em hipótese alguma, nem mesmo chegar até a janela. Deveria viver, nesse período, em total reclusão.

Diante disso, o *Ekin* e sua mulher seguiram para um bosque bem longe da cidade e lá permaneceram conforme determinação do jogo.

Enquanto isso, o Conselho de *Òrìşà* determinou que *Şàngó* seria encarregado de procurar o *Ekin*, que era, no dizer de todos, o único culpado, pois vivia no palácio e tudo sabia. Convocou, então, *Àgbò*, o Carneiro, à sua presença, por sabê-lo amigo do *Ekin*, e determinou que fosse buscá-lo. Prontamente, o Carneiro



aceitou a incumbência. Pegou duas gamelas, uma cobrindo a outra, colocou dentro *obì*, *orógbó* e mais alguns alimentos prediletos do *Ekin*. Prendeu a gamela em suas costas e tomou a direção do bosque.

Lá chegando, gritou por três vezes para o *Ekin*, que do alto se pôs a observar. Vendo que era o seu amigo, o Carneiro, disse a sua mulher que iria até ele ver o que queria. Ela, porém, alertou-o, lembrando a recomendação do jogo. Mas ele respondeu: “O Carneiro é meu amigo; vou ver o que ele deseja. O que tem de mal nisso?”

Então, abriu a janela e se pôs a caminho. Nesse espaço de tempo, o Carneiro levantou a gamela de cima como se fosse uma tampa de alçapão para pegar passarinho. O *Ekin*, ao chegar, viu as frutinhas e mais o *ìgbín*, e voou para pousar no interior da gamela e comê-los. Fazendo isso, ele ficou preso, e o Carneiro pôs-se a caminho do palácio de *Òṣàlá*, levando o *Ekin* preso para ser entregue a *Ṣàngó*.

Enquanto tudo isso estava acontecendo, *Yánsàn* ficou sabendo da verdade entre o *Ekin* e o Carneiro, e se penalizou com a situação do *Ekin*. Chamou *Ọ̀ṣun* e lhe contou tudo. As duas resolveram, então, soltar o *Ekin*. Combinaram que, quando o Carneiro chegasse num descampado, *Yánsàn*, a Senhora dos Ventos, sopraria forte pela frente do Carneiro. Forçosamente, ele abaixaria a cabeça para vencer a ventania, o que lhe facilitaria destampar a gamela. Enquanto o *Ekin* fugisse, *Ọ̀ṣun* jogaria uma de suas pulseiras dentro.

E assim fizeram com o *Ekin*, que fugiu e voltou para o bosque. Quando cessou a ventania, o Carneiro continuou trotando e ouvindo dentro da gamela o barulho da pulseira de *Ọ̀ṣun*, pensando ser o *Ekin* preso.

Chegando finalmente ao palácio de *Òṣàlá*, todos já sabiam do ocorrido pelas próprias palavras de *Yánsàn* e de *Ọ̀ṣun*. Mesmo assim, *Òṣàlá* perguntou três vezes se ele, o Carneiro, estava trazendo o *Ekin*, que respondeu afirmativamente todas as três vezes. Então, *Òṣàlá*, determinou que o Carneiro apresentasse a *Ṣàngó* ali presente, bem como aos demais *Òrìṣà*, o *Ekin*, para que o culpado fosse punido.

Ṣàngó perguntou de novo ao Carneiro se ele trazia mesmo o *Ekin* preso dentro da gamela, e ele insistiu em responder que sim. Em seguida a gamela foi aberta e só apareceu a pulseira de *Ọ̀ṣun*. *Ṣàngó* se encheu de ira e perguntou onde ele havia andado. Atônito, o Carneiro disse que havia trazido o *Ekin*, mas não sabia dizer como ele havia fugido, nem como tinha ficado em seu lugar a pulseira de *Ọ̀ṣun*.

Şàngó, então, revelou que o castigo que estava reservado para o *Ekin* era o de ser sacrificado, mas, diante do fato, o Carneiro é que seria sacrificado. Para isso, solicitou a concordância de todos os demais *Òrìşà*. *Yánsàn* foi a primeira a se levantar, aprovando, sendo logo seguida por *Ọ̀ṣun* e pelos demais. Com a decisão de todos, Şàngó arrastou o Carneiro para fora do palácio, pegou um *edùn àrà*, a pedra do raio, e bateu três vezes com ela na cabeça do Carneiro, entregando-o, a seguir, a seus auxiliares para que o preparassem devidamente.

A partir deste ato, o Carneiro passou a ser o alimento preferido de Şàngó, ao contrário de *Yánsàn*, que passou a abominá-lo.

Conclusão

Percebe-se aí, claramente, a função explicativa dos mitos. Ao usarem um objeto ou criatura da natureza, os mitos geralmente dão ênfase ao seu uso ou à sua importância na história. Ao se dar atributos humanos aos objetos ou coisas da natureza, expressam-se vários sentimentos característicos dos seres humanos. Todos são cuidadosamente humanizados: animais, natureza, Deus, os *Òrìşà* e, tendo sido humanizados, eles podem ser avaliados da mesma maneira que o homem.

NOTAS

1. *Igbó*

Cidade onde reinava *Ọ̀bàtálá*, quando da invasão de *Odùdúwà*, e localizada próximo a *Ilé Ifè*.

2. *Àgbò*

O carneiro; *àgùtàn* é a ovelha. O carneiro é o animal preferido de Şàngó. A forma de seus chifres é que o relaciona com as diferentes qualidades do *Òrìşà*.

3. *Gamela*

Espécie de prato fundo feito da madeira extraída da gameleira (*Ficus doliaria*). A gamela se identifica plenamente com o culto a Şàngó, onde são preparadas suas oferendas. Şàngó possui relação com as divindades ligadas ao culto das árvores, como *Ìrókò* (Mito 27).

4. *Afèfè*

É o vento de que *Yánsàn* se serve para atingir seus objetivos.

5. *Edùn Àrà*

É a pedra do raio. Ela é colocada na boca do carneiro, que, por sua vez, é amarrada de modo que o animal não possa abri-la. É neste momento que todos os participantes tocam a sua cabeça na do carneiro que irá morrer, numa troca de vidas. Ele morrerá no lugar das pessoas. Faz-se o jogo do *orógbó*, perguntando-se a *Ṣàngó*: “*Inú rẹ̀ dìn ba tí ẹ̀e é yí?*” [“Você está satisfeito com a oferenda?”]



IYEWÀ ILUDE A MORTE E SALVA ÒRÚNMÌLÀ

Certa noite, *Òrúnmìlà* teve um sono intranquilo e sonhou que deveria ter cuidado, pois a Morte estava ansiosa à sua procura para matá-lo. A fim de que isso não acontecesse, ele deveria oferecer um grande rato, *Èkúte*, em sacrifício a *Èṣù*, juntamente com muitos búzios. E isso foi feito.

Alguns dias depois, quando *Òrúnmìlà* levantou bem cedinho, ao sair de casa para lavar o rosto ele avistou a estrada ao longe e viu a Morte – *Ikú* – envolta em sua roupa vermelha, tendo na mão um bastão e se aproximando com muita pressa.

Òrúnmìlà correu, então, para a casa de *Èṣù*, local onde tinha sido depositado o sacrifício. Lá, havia sido feito um grande buraco pelo rato gigante, que ia até o lado de fora da casa. E foi por ali que *Òrúnmìlà*, fugindo da Morte, passou correndo sem parar pelo mato.

Quando a Morte chegou, ela olhou de alto a baixo. Procurou por todos os cômodos, pensando no que poderia ter acontecido ao homem que vira junto à porta alguns momentos antes. Dirigiu-se até os fundos da casa e viu as pegadas de *Òrúnmìlà*. Pensou: “Foi por aqui que ele fugiu. Vou atrás dele.”

Enquanto isso, mais à frente, *Òrúnmìlà* não parava de correr. Chegou a um rio e, quando ia atravessá-lo, encontrou *Iyewa* junto à margem lavando roupa em cima de uma bacia de madeira. Ao vê-lo, ela disse com espanto: “Pai, o pequeno com a mente cheia de sabedoria, o que aconteceu? Sei que não costuma

correr assim." *Ọ́rúnmìlà* respondeu que estava numa situação desesperadora porque a Morte o estava perseguindo. *Iyewa* pensou por alguns instantes e pediu para *Ọ́rúnmìlà* aguardar e parar de correr.

Iyewa pegou a grande bacia de madeira, retirou as roupas que estava lavando e pediu que ele se deitasse no chão. Em seguida cobriu-o com a bacia e sentou-se em cima, continuando a lavar a roupa.

A Morte surgiu muito apressada, com moscas esvoaçando em volta. Saudando *Iyewa*, perguntou-lhe em que direção *Ọ́rúnmìlà* tinha seguido. *Iyewa* respondeu: "Ainda que ele esteja rastejando, nessas alturas já deve ter atravessado mais de quarenta rios." Mas a Morte insistiu para que ela mostrasse a direção, e *Iyewa* apontou: "Foi por ali." A Morte agradeceu e retomou a perseguição.

Assim que a Morte desapareceu no caminho, *Iyewa* tirou a bacia e disse que não iria mais lavar roupa, para que *Ọ́rúnmìlà* a seguisse até sua casa. E completou: "Ela (a Morte) é um ser perverso e o teria matado." *Ọ́rúnmìlà*, então, a seguiu até sua casa. *Iyewa* lhe deu um cômodo para descansar e estendeu uma esteira no chão para ele se deitar. Em seguida, foi cozinhar inhame e uma sopa de carne de *Èkúte* com favas de alfarroba, alimentos prediletos de *Ọ́rúnmìlà*. Depois de comerem, dirigiram-se a seus aposentos para descansar.

Iyewa não tinha marido, e todos os seus desejos eram desperdiçados por não ter alguém ao seu lado. Ela era uma criatura de compleição leve, corpo carnudo e bem-feito. *Ọ́rúnmìlà* havia percebido isso e, então, já com as energias restauradas, ficou tomado de desejo, esquecendo os perigos que o haviam levado até *Iyewa*.

Depois de algum tempo queixou-se de frio, e *Iyewa* perguntou se ele não queria um cobertor. Ele respondeu que, se pudesse se deitar perto da porta do quarto dela, seria melhor para ele. E

foi o que fez. Mal se deitou junto à porta, começou a se comportar como um sonâmbulo. Foi-se arrastando até chegar perto de *Iyewa*, que fingia que dormia. Começou a tirar-lhe a roupa sem que ela reagisse. Como *Iyewa* não tinha filhos e todas as suas menstruações não eram seguidas de relação sexual, ela cooperou com *Ọ́rúnmìlà*, mantendo relações com ele, pois esse também era o seu desejo.

Na manhã seguinte, depois de preparar-lhe uma refeição, *Iyewa* lhe disse para voltar para casa, pois a Morte já havia partido, e assegurou-lhe que ela nunca ia a uma mesma casa duas vezes seguidas sem que passasse algum tempo. E, pela posição que ambos tinham na sociedade, o que se deu entre eles acabou se tornando uma experiência passageira de um único dia.

No mês seguinte, *Iyewa* percebeu que não havia ficado menstruada. Imaginou que algo estava errado. Depois de algum tempo, quando as pessoas a encontravam na rua, expressavam sua surpresa, dizendo: "Nós nos regozijamos com você. Deus lhe concederá um parto tranquilo." *Iyewa* sentiu-se feliz, pois a falta de filhos não a tornava benquista diante de todos. Pegou, então, algum dinheiro, comprou algumas galinhas e cabras, juntou inhame e partiu para a casa de *Ọ́rúnmìlà* para fazer um oferecimento aos seus instrumentos de *Ifá* em sinal de agradecimento.

Começou a agir seriamente, rezando e prestando obediência, até que, no nono mês, ouviu-se o choro de um novo bebê. *Iyewa* teve uma criança. Cerimônias e festejos foram realizados, com todos se rejubilando, reverenciando um aspecto muito importante na vida conjugal africana, pois os filhos constituem parte de seu sistema de valores. Uma vida sem filhos é vista como uma perda, desperdício e desapontamento. Fertilidade e continuidade representadas pelos filhos são o objetivo da vida.

Por essa razão, era comum ouvir *Ọ̀rúnmilà* dizer:

"*Iyewa, kò mò mò jẹ nkú nù.*"

["*Iyewa me salvou de morrer.*"]

Enquanto *Iyewa*, por sua vez, dizia:

"*Kò mò mò jẹ njàgàn.*"

["*Ele me salvou de não ter filhos.*"]

Conclusão

Neste mito, *Ọ̀rúnmilà*, mais uma vez, se torna o personagem representante das forças divinas, encarnando a figura do *Bàbáláwo* em sua missão de proteger as pessoas, orientando-as e sugerindo meios de impedir que as ações do mal desviem-nas dos rumos de seu destino. O outro personagem é a Morte, uma das principais antagonistas do homem. Assim, este mito pode ser analisado sob quatro aspectos:

1º – O estado de guerra entre os agentes do mal contra o *Bàbáláwo*, que, através de seu jogo, dá a devida orientação aos homens de bem para uma desejada vida de sucessos. Por esse motivo ele se expõe aos agentes do mal, que podem ser relacionados como: *àrùn*, doenças; *afò*, perdas e confusões; *ọ̀ràn*, desgraças; *ẹ̀wọ̀n*, prisão; *àjé*, bruxas; e *ikú*, morte. Esses poderes malévolos são conhecidos coletivamente como *ajogun*, guerreiros contra o homem. (Ver *Ọ̀run-Àiyé, Ajogun*, p.166, e *Ìkú, a Morte*, p.191.)

2º – Para evitar que o mal o atinja, o *Bàbáláwo* recorre à proteção de sacrifícios e oferendas votivas. O buraco feito pelo rato, para que *Ọ̀rúnmilà* pudesse fugir da Morte, revela a importância das oferendas prescritas pelo jogo, na solução dos

problemas. Preservar a vigilância de seu trabalho é uma das recomendações essenciais para aquele que se propõe a efetuar a prática do jogo divinatório.

3º – *Iyewa* conseguiu ter um filho e ficou eternamente agradecida a *Ọ̀rúnmilà*, sublinhando um aspecto bem conhecido da importância de filhos na vida conjugal africana. O relato do relacionamento entre os dois é muito bem retratado no *Odù Ìndingbè* e do qual transcrevemos parte:

Ọ̀rúnmilà ba báyewa loṣ ilé

Ó téní fún un

Ó fí Ọ̀rúnmilà si yàrà kan

Iyewa kóó yàrà kan

Ó sùn

Okó le dàìn

Té e fọ́ sóorunpá

Bẹ̀ẹ̀ ló ẹ̀ wọ́ wọ́ wọ́

Bẹ̀ẹ̀ ló ẹ̀ kan Iyewa

Obìnrin ẹ̀ sa pírorọ́ mọ̀lẹ̀

O di pỌ̀rúnmilà

Ọ́ fọ̀hùn mọ́

Ọ̀rúnmilà ló mọ́ Iyewa

Ó bẹ̀rẹ̀ si iséé ẹ̀

Ó si ẹ̀ é bẹ̀ẹ̀

Ilẹ̀ si e mọ́.

Ọ̀rúnmilà então seguiu

Iyewa até sua casa

Ela estendeu uma esteira
para ele no chão

Ela acomodou *Ọ̀rúnmilà*
num quarto

E foi para o seu próprio
quarto

A fim de dormir

Seu pênis tornou-se túrgido

Começou a se fazer de
sonâmbulo

Assim, foi se arrastando

Até chegar-se para *Iyewa*

Ela fingiu que dormia

Ọ̀rúnmilà começou a
tirar-lhe a roupa

Novamente, ela nada disse

Ọ̀rúnmilà agarrou-se a

Iyewa

E começou a agir sobre ela

E ele assim o fez

Até a manhã seguinte.

NOTAS

1. Morte

É denominada *Ikú*, sendo que, na mitologia yorubá, trata-se de um personagem masculino. Embora inevitável e imprevisível, ela pode sofrer alterações conforme as possibilidades, através da intervenção de *Ọrunmilà* e dos *Ọriṣà* junto a *Olódùmarè*, conforme o texto:

<i>Àidé Ikú l'á mbọ Ọṣun</i>	Se <i>Ikú</i> não chegar, adoremos <i>Ọṣun</i>
<i>Aidé Ikú l'á mbọ Ọriṣà</i>	Se <i>Ikú</i> não chegar, adoremos <i>Ọriṣà</i>
<i>Bi Ikú ba dé, Ikú ò gbà ẹbọ</i>	Se <i>Ikú</i> realmente chegar, não adianta <i>Ikú</i> receber sacrifício.

2. Èkúte

É traduzido em inúmeros textos como rato, sendo, na verdade, um tipo de roedor africano. No Brasil é substituído pela preá ou porquinho-da-índia. Sua ligação com *Ọrunmilà* vem pelo fato de ele guardar os frutos do dendezeiro em sua toca, a fim de se alimentar nos momentos de sua dificuldade para sair.

3. Iyewa

É um *Ọriṣà* que dá nome a um rio africano e que corre paralelo ao rio *Ọgùn*. É visto no Brasil como a fêmea de *Ọṣùmarè*, sendo que, em seu assentamento, coloca-se um metal que simboliza uma cobra. Segundo

um mito, *Iyewa*, certa vez, foi lavar roupa no rio. Ao acabar, estendeu-a para secar no matagal. Neste meio-tempo, veio uma galinha ciscando e, com as patas, sujou toda a roupa estendida, tendo *Iyewa* que lavar tudo de novo. Com isto, a galinha foi amaldiçoada por *Iyewa*, dizendo que haveria de ficar com as patas espalmadas e que nem ela nem seus filhos haveriam de comê-la. A partir daí, a galinha passou a ser um dos tabus deste *Ọriṣà*. A palha da costa é um dos elementos mais usados na simbologia deste *Ọriṣà*, que carrega uma pequena espada, e o *àdó*, uma cabaça revestida de palha da costa e que é agitada, lembrando o som do chocalho da cobra.

4. Ìloyún

Gravidez. A maternidade é uma fonte de orgulho e alegria. Uma vez constatada, inicia-se todo um processo de orientação sobre o que a mulher deve comer, como dormir, e assim por diante. Todas essas precauções são tomadas de maneira que nada contrarie e afete a criança. O seu papel de mãe pode ser bem avaliado através de algumas formas de cumprimentos e homenagens:

<i>Ìyá arúgbó</i>	Venerável senhora
<i>È kú ikúnra o</i>	Cumprimamos-lhe pela gravidez
<i>Orí yìò wálẹ̀ láyò o</i>	A cabeça [da criança] virá intacta
<i>A ó gbòhùn iyá</i>	Nós escutaremos o choro da mãe
<i>A ó gbòhùn omọ o.</i>	Nós escutaremos o choro do bebê.

O relacionamento mãe e filho vem a ser uma fonte de treinamento, quando a criança é amada e embalada. O ato de carregar o bebê sobre as costas mostra a força do relacionamento mãe e filho. A educação e o aprendizado abrangem diversos fatores que vão desde honrar o nome da família, o desenvolvimento linguístico e o encorajamento até suportar as fases boas e ruins, conforme o ditado:

<i>Ìgbà kì í tọ lọ bi òrére</i>	Tempo e estações climáticas
<i>Ayé k'í tọ bi òpá ìbọn.</i>	Não permanecem sem mudanças.

Significa sonho, vem do verbo *lá* – sonhar. A importância do sonho é devidamente registrada na narrativa. Embora seja um método menos comum da adivinhação, o *Bàbáláwo* pode descobrir a vontade de um *Òriṣà* ou de uma outra divindade, e até de espíritos ancestrais, através dos sonhos. Eles podem surgir nos sonhos para aconselhar ou questionar, utilizando formas alegóricas e que devem ser interpretadas. Voar como um pássaro indica superação de intrigas; escalar um prédio, usando uma escada ou não, conquista de posição importante. Entre os *yorubás*, acredita-se que os sonhos podem ser induzidos através de algumas técnicas, como, por exemplo, fazendo incisões perto dos olhos e esfregando neles uma determinada mistura, tomando banho de folhas e colocando um amuleto debaixo do travesseiro.

Nos ritos de iniciação dos *Candomblés*, o sonho de uma *iyàwó* é sempre considerado uma mensagem do *Òriṣà* e, portanto, devidamente interpretado.

ÒṢUN, ÒYA, YEMOJA E A DIVISÃO DOS BÚZIOS

Certo dia, *Oya*, *Òṣun* e *Yemoja* resolveram ir juntas ao mercado de *Ọyó* fazer compras. Lá chegando, tomaram conhecimento das novidades trazidas pelos mercadores, como tecidos, contas e especiarias diversas.

Nesse instante, *Èṣù* chega no mercado trazendo uma cabra. Ele para e observa de longe as três mulheres conversando animadamente, e resolve fazer uma prova entre elas, o que constitui uma de suas características. Aproxima-se de *Oya*, *Òṣun* e *Yemoja*, dizendo: “Eu devo deixar a cidade para um importante negócio com meu amigo *Ọrunmilà*. Assim, eu lhes peço que vendam a minha cabra, e em troca eu darei a vocês metade do que for apurado. Como o preço são vinte búzios, eu darei dez para vocês e dez ficarão para mim.” Elas aceitaram e *Èṣù* partiu. Logo a cabra foi vendida por vinte búzios. Elas separaram dez búzios para *Èṣù* e começaram a dividir os dez restantes entre elas.

Yemoja iniciou a divisão. Ficaram três búzios para cada uma delas, mas sobrou um. *Oya*, então, tomou a iniciativa. Fez três pilhas, em cada uma colocou três búzios, porém sobrou um. Depois disto, foi a vez de *Òṣun*, mas também continuava sobrando um. E as três começaram a discutir acerca de quem poderia pegar a porção maior.

Yemoja dizia: “É justo que a mais velha deva pegar a porção maior. Portanto, eu ficarei com o búzio extra.”



Ọsun replicou: “Não, onde eu nasci, nas terras de Ọşogbo, diz-se que o mais novo é sempre tratado com mais generosidade. Assim, o búzio extra deverá ser meu.”

Até que Ọya tomou a palavra: “O assunto está em disputa. Tem-se dito que, nesses casos de disputas entre os mais velhos com os mais novos, a maior porção deverá ir para aquele que está entre os dois lados. Em *Irá*, de onde eu vim, é assim que se faz. Portanto, o búzio que está sobrando deve ser meu.”

E a discussão se acentuou. Como não conseguiam chegar a uma conclusão, pediram a um homem do mercado para fazer a

divisão dos búzios. Ele pegou os búzios, separando-os em três pilhas iguais, mas o décimo búzio ficou em sua mão. Com outra tentativa, ele disse: “Como pode o *dez* ser dividido em três partes iguais? Sempre sobra um. Quem merece ficar com ele? De acordo com o que eu tenho ouvido, é a pessoa mais velha que merece ficar com ele, porque é a mais antiga no mundo e, conseqüentemente, a que tem sofrido mais do que as outras. A minha conclusão é a de que o búzio deve ser dado à pessoa mais velha dentre vocês.”

Ọya, que era a segunda mais velha, e Ọsun, a mais nova, rejeitaram seus conselhos e recusaram dar a *Yemoja* a parte maior.

Outra pessoa foi convidada a fazer a divisão dos búzios. Começou a contá-los e disse: “Não existe maneira para fazer esta divisão. Sempre sobrar um búzio na divisão. Quem deve ficar com ele? Penso que, numa situação desta natureza, a pessoa mais nova é que deve ser a favorecida, porque os jovens estão no mundo há pouco tempo e têm recebido menos benefícios que os outros. Os mais novos são empurrados de lado nos grandes movimentos, os caçadores jovens andam sempre atrás, e as esposas mais jovens têm a vida mais árdua. Por isso, quando surge uma divisão desigual, a pessoa mais jovem merece a vantagem.”

Yemoja, a mais velha do grupo, e Ọya, a intermediária, não concordaram. Disseram: “Nós nunca ouvimos tal afirmativa. Não podemos aceitar isto.”

Um outro homem foi chamado entre aqueles que estavam no mercado. Contou os búzios, separou três a três, deixando o último búzio à parte, e falou: “Diz-se que a pessoa mais velha deve pegar a porção extra, enquanto outros dizem que é o mais jovem que deve receber a porção maior. Assim, creio que nem para a mais velha, nem para a mais nova, mas sim para aquela que estiver entre as duas. Ọya é mais velha que Ọsun e mais nova que *Yemoja*. Deste modo, ela apresenta as condições ideais. Deem a ela o búzio extra.”

Mas *Yemoja* e *Ọṣun* não aceitaram seus conselhos e recusaram dar o búzio para *Ọya*, continuando a divisão sem solução, até que a discussão entre todos se tornou mais acirrada.

Neste instante, chegou *Èṣù*. Aproximou-se das três e perguntou onde estava a parte dele da venda da cabra. Elas lhe entregaram os dez búzios e, ao mesmo tempo, pediram o seu conselho para a divisão dos búzios entre elas, em partes iguais.

Èṣù ficou alguns instantes pensativo e, depois, tomou em suas mãos os dez búzios, separou três e deu para *Yemojá*, mais três e entregou a *Ọya*, e os outros três deu para *Ọṣun*. Ficando com o décimo búzio em sua mão, *Èṣù* se ajoelhou e fez um pequeno buraco no chão, colocando nele o búzio. Depois o cobriu com a terra e disse: "Este búzio é para os Ancestrais, os *Onílẹ̀*. No *òrun* era assim que fazíamos. Sempre que alguém recebia algo bom, devia se lembrar daqueles que o haviam antecedido. Quando as colheitas são trazidas dos campos, a primeira divisão deve ser dada sempre para os Ancestrais. Quando se realiza uma festa, uma porção deve ser separada para os Ancestrais. Quando se faz um sacrifício para os *Òrìṣà*, uma parte dele deve ser separada para os Ancestrais. Assim também como o dinheiro. Quando ele vem até nós, devemos dar parte aos Ancestrais. Esta era a maneira que fazíamos no *òrun* e que deveria ser feita também aqui na Terra. Vocês deveriam ter-se lembrado disto em vez de disputar o búzio que sobrava da divisão."

Yemoja, *Ọya* e *Ọṣun* ouviram atentamente o que *Èṣù* acabara de dizer e admitiram que ele estava certo, concordando, cada uma, em aceitar os três búzios. Por causa do que aconteceu no mercado de *Ọyó*, o povo, daquele dia em diante, passou a dar uma parte para os Ancestrais todas as vezes que faziam as colheitas novas ou recebia fortunas inesperadas.

Conclusão

Agradecer àquilo que se recebe é uma das características desta história que revela a religião como o elemento central da vida do povo yorubá. Há a consciência de que é Deus quem está no controle de tudo, mas são as divindades intermediárias que permitem o acesso até Ele. Os *Òrìṣà* e os Ancestrais são seus representantes junto aos homens e os portadores de agradecimentos, pedidos e oferecimentos que lhes são destinados.

NOTAS

1. *Yemoja*

Também conhecida como *Yemanjá*, divindade das águas e filha de *Olókun*. Usa roupas brancas e azuis, e contas transparentes. Uma das qualidades de *Yemoja* – *Ogunte* – veste verde-claro.

2. *Ọ̀ṣun*

Divindade das águas doces dos rios, numa representação figurada de seu poder de fertilidade. O *ikódíde*, a pena vermelha usada nos ritos de iniciação na testa da *iyáwó*, é uma representação do sangue menstrual feminino. Em um de seus *oriki*, isto é destacado:

<i>Ọ̀ṣun mo pè ọ̀</i>	<i>Ọ̀ṣun</i> eu lhe chamo
<i>Yèyé oní kíl ayaba lódò</i>	Mãe graciosa, rainha do rio
<i>Mo pè ọ̀ àìkú</i>	Eu lhe peço vida longa
<i>Mo pè ọ̀ sí ọ̀rò</i>	Eu lhe peço riqueza
<i>Mo pè ọ̀ sòmò.</i>	Eu lhe peço filhos.

Nos Candomblés, o pedido de filhos é enfatizado neste cântico:

<i>Odò'Ọ̀ṣun máa bẹ</i>	Pedimos e fazemos obrigação no rio
<i>Alá orò (Ọ̀mọ ara orò)</i>	Para termos filhos.

E completam, afirmando:

Yèyéye o Mão graciosa
Olóri o. Dona de minha cabeça.

3. *Búzios*

Conchas marinhas utilizadas como dinheiro. (Ver nota nº 1 do Mito 21.)

4. *Bàba Àgba*

Ancestrais. Nas comunidades de Candomblé, os ancestrais são vistos como *egúngún*; porém, não lhes são feitos rituais específicos para esta modalidade de culto. São entronizados e cultuados no *Ilé Ibo Akú*, casa de adoração aos espíritos dos mortos, onde não há manifestações. São ainda reverenciados em nome de sete representantes da ancestralidade durante a cerimônia do *Ìpádé*, sob a denominação de *Èsà*. (Ver *Ọ̀run-Àiyé*, p. 300.)

5. *Onílè*

Os Senhores da Terra, conforme a crença de que o solo é morada de divindades. Nos ritos de Candomblé, os primeiros líquidos e oferendas são destinados a estas divindades. Eis um relato da colheita do inhame na cidade de *Ìtèbú-Mánúwà*, que pode ilustrar o assunto:

Os inhames são trazidos e faz-se com eles um monte – *ebè nlá*. Com a chegada dos inhames todos gritam “*Ìgbódò rè é, pòókẹ ẹ!*” [“Eis o inhame novo, parabéns!"]. As pessoas se confraternizam, cantando:

<i>Egúngún wa</i>	Nossos antepassados
<i>Yàná wá nèní</i>	Por favor, venham hoje
<i>Jéwá memu</i>	E bebam vinho de palma
<i>Egúngún Bàbá</i>	Antepassados! Pais!
<i>Yàná wá o</i>	Venham, por favor

Jewá gbobì pa
Egúngún wa
Yànà wa.

Que possam aceitar e cortar o obi
Nossos antepassados
Por favor, venham.

Os antigos membros da Sociedade *Ògbóni* veneram a terra, acreditando que ela é superior em poder a qualquer *Òrìṣà*. Eles dizem que a terra pode engolir os seres humanos e a veneram como a mais antiga das três grandes forças: terra, água e céu. Destacamos um trecho da forma de veneração:

<i>Ilè, mo pè ọ ọ</i>	Terra, eu lhe peço [3 vezes]
<i>Jèkí ntẹ ọ gbó</i>	Deixe-me andar sobre você até a velhice
<i>Jèkí ngbó jèkí ntò</i>	Deixe-me viver até uma idade avançada
<i>Jékí nje mùtùn lóri rẹ</i>	Deixe-me comer bem sobre a terra.

6. *Ojà*

Mercado. É o ponto de encontro entre as comunidades e bastante citado nos textos de *Ifá*. *Èṣù* é visto como *Olójà*, o Dono do Mercado.

“A feira africana é o lugar de agrupamento ideal, onde o controle social pode ser exercido de forma eficaz. É na feira que o rei torna pública suas decisões e onde as mulheres, nas cerimônias, mostram ao povo as magníficas riquezas reais... É onde se fica sabendo das novidades de outras terras; é lá que a mãe apresenta o recém-nascido, que a mulher elegante desfila suas túnicas caras, cujo corte ou colorido vai determinar a nova moda, as músicas mais recentes, centro de informações e difusão de notícias, transações comerciais.” (Verger e Bastide, in *Contribuição ao Estudo dos Mercados Nagôs do Baixo Benin*, Corrupio, 1992.)



AS FEITICEIRAS EM CONFLITO COM *ÒRÚNMÌLÀ*

Esta história pertence a um tempo em que não havia a separação física entre o Céu e a Terra. A ida e vinda das divindades era acontecimento normal, e elas se encontravam num pórtico que dava a devida passagem entre os dois planos de vida. Entre aqueles que faziam o mesmo percurso, estavam as *Àjé*, as feiticeiras. Enquanto as divindades vinham trajadas com suas belas vestimentas identificadas com as cores que as simbolizavam, as *Àjé* viviam nuas. Em razão disso, ao chegarem no ponto de ligação entre os dois planos, sentiam-se envergonhadas da própria nudez e não seguiam adiante.

Então, decidiram pedir a cada *Òrìṣà* para lhes dar uma parte de suas vestes. A *Éégun*, que estava chegando naquele momento, pediram: “Por favor, empreste-nos algumas de suas roupas coloridas para nos cobrir.” *Éégun*, ciente do perigo que elas representavam, disse-lhes que não poderia e pediu que se afastassem.

As *Àjé*, então, se voltaram para *Òṣàlá*, que estava chegando, e lhe disseram: “Por favor, ceda-nos uma parte de seus mantos brancos para nos cobrirmos até a Terra.” *Òṣàlá* já as conhecia pelo poder do mal que praticavam, o que impediu de fazer qualquer acordo com elas, e, assim, negou-lhes ajuda.

Recebendo a negativa de todos os *Òrìṣà* que estavam presentes, avistaram *Òrúnmìlà* chegando e se dirigiram até ele. Usando

de uma outra artimanha, disseram: “*Ọ́rúnmilà*, por favor, deixe-nos montar em suas costas até chegarmos à Terra?” *Ọ́rúnmilà* explicou que, como não tinha nenhum osso no corpo, não poderia sustentá-las. Elas insistiram e suplicaram tanto, que *Ọ́rúnmilà* acabou concordando. Então, colocou o *àṣẹ* de *Èṣù* em sua boca, abrindo-a de tal forma, que permitiu que as feitiçeras penetrassem nela. E foi assim que ele as transportou para a Terra.

Aquí chegando, pediu que elas se retirassem, porém se recusaram. Disseram que onde estavam era o lugar ideal para permanecerem. *Ọ́rúnmilà* implorou muito, pois elas haviam se instalado dentro do seu estômago. Como argumento para que saíssem, lembrou-lhes que iriam passar fome e, assim, teriam que sair. Então, elas responderam: “Seus intestinos e seu fígado serão o alimento para nós.” Começaram, então, a abocanhar *Ọ́rúnmilà*.

Percebendo que sua vida corria perigo, *Ọ́rúnmilà* correu para procurar os sacerdotes de *Ifá*, que lhe pediram que fizesse uma oferenda de uma grande cabra, e usasse seus intestinos com *epo* e *èkọ*, e levasse tudo para o local onde havia deglutido as *Àjé*. Lá chegando, deveria abrir a boca e pronunciar as seguintes palavras: “*Hàà, ẹ jáde lọ!*”, o que significa, “Saíam, vão embora!”

Fazendo o que foi orientado, as feitiçeras começaram a sair, uma a uma, tendo *Ọ́rúnmilà* comprimido o estômago para ver se não havia ficado nenhuma. Em seguida, pegou o seu barrete e saiu correndo para sua casa.

Deitou-se um pouco para descansar e logo depois começou a dançar, louvando os sacerdotes de *Ifá* e cantando uma canção que dizia: “*Orí mi ni ọ gbà lówọ Eléiyẹ*”, o que significa: “Somente o meu *orí* me salvará das mãos das feitiçeras.”

Conclusão

As *Àjé* representam a negação de tudo que acalenta os seres humanos, enquanto os *Ọ̀nìṣà* são tidos como os guardiães destes

mesmos seres humanos; como se pode perceber, há um conflito marcante entre os dois. Esse choque de interesses determina que qualquer pessoa que estiver ameaçada pelas *Àjé* deverá apelar para o seu próprio *orí*, ou seja, para a sua cabeça.

Caindo este caminho num jogo, ele estará indicando que a pessoa precisará ter cautela ao ser condescendente com as pessoas, porque alguém lhe pedirá algo que a deixará em dificuldades.

1. *Eléiyẹ*

Significa a dona dos pássaros, a forma que as *Àjẹ*, as feiticieras, assumem para realizar o que pretendem, sempre à noite. Por este motivo, as pessoas que saem à noite, como medida de precaução, passam a mão na cabeça para evitar que elas pousem.

2. *Àyẹ̀*

Neste caso, representa o poder divino para feitos sobrenaturais. Toda vez que as divindades desejam realizar algo de muito poder, consultam *Èyù* para consegui-lo.

3. *Eèsè*

É um tipo de oferenda feita especialmente para as feiticieras e que contém o fígado e os intestinos de animais, adicionando-se a eles *ẹ̀kọ* e azeite de dendê. É o que as *Àjẹ* gostam de comer, sobretudo porque o azeite de dendê é o substituto do sangue. Acredita-se que, quando uma pessoa está sofrendo de mal intestinal ou do fígado, ela esteja sob o ataque das *Àjẹ*.

4. *Èkọ*

Massa de milho branco em forma de pudim e que é oferecido em todas as oferendas.

A RIVALIDADE DE ÒGÚN E ŞÀNGÓ
PELO AMOR DE OYA

Oya tinha o costume de sair todas as manhãs levando as frutas que colhia para vender no mercado. Eram cocos, laranjas, mangas, mel de abelha e frutas típicas da região. Costumava cantar cantigas com sua voz doce e acariciadora, fazendo com que todos comprassem seus produtos. *Oya* era muito linda, alta e tinha um corpo bem-proporcionado, além de uma pele que brilhava intensamente no calor do sol.

Ògún costumava frequentar o mercado, especialmente para admirar *Oya* com olhos de enamorado. Resolveu fazer-lhe uma coroa com raios e ornamentos de metal e, em seguida, declarar seu amor por ela. Ao final do dia, terminou o trabalho e a coroa se tornou a mais linda que jamais havia sido feita em todo o reino de *Olófin*. A parte de baixo era toda de cobre polido, e a parte alta, adornada com sete raios de uma liga de metal que só *Ògún* conhecia.

Şàngó também admirava *Oya* e viu o que *Ògún* havia confeccionado. Foi até o mercado e contou a ela que *Ògún* a desejava como sua mulher, e que para isso havia feito uma coroa com sete raios. Acontece que *Şàngó* também estava enamorado de *Oya* e, como não era rico, não se atrevia a dizer-lhe nada, pois tudo que possuía eram seis búzios e seis pedras de raio que guardava desde criança.

Oya, que também era chamada de *Yánsàn*, respondeu que correspondia ao seu amor e que não lhe importava se ele era ou

não rico. E, mais, disse a *Şàngó* que falasse naquela mesma noite com *Olófin* para que ele desse seu *àşę* e o poder de ela ter muitos filhos. *Şàngó* ficou contente e foi para casa se preparar para a visita a *Olófin*.

A conversa havia sido ouvida por *Ògún*, que ficou furioso, pois não permitia que um pobre sujeito como *Şàngó* lhe tirasse a mulher que desejava. Pensou e fez. Foi à casa de *Oşó*, o feiticeiro, a quem contou tudo por que estava passando. *Oşó* lhe disse que seria necessário fazer um *ębọ* e pediu-lhe diversas coisas, entre elas, um *Idà*, espécie de alfanje, dizendo-lhe que voltasse tranquilo para casa, que naquela noite *Şàngó* não iria falar com *Olófin*.

Tão logo *Oşó* teve tudo em seu poder, dirigiu-se ao lugar em que vivia *Şàngó*, levando o alfanje embrulhado. Bateu na porta, uma, duas, três, quatro vezes. *Şàngó*, que estava se vestindo, relutou em ir abri-la, pois sabia que, quando se bate numa porta quatro vezes, ela não deve ser aberta. Mesmo assim, acabou cedendo. Foi até lá e perguntou o que *Oşó* queria em sua casa. Este lhe respondeu: "Venho fazer-lhe um grande favor." *Şàngó* respondeu: "Você, fazer um favor para mim? Duvido muito." E o diálogo continuou: "Sim, é verdade mesmo. Venho lhe avisar que *Ògún* me procurou para fazer um feitiço a fim de que você não se case com *Oya*." *Şàngó* respondeu: "E por que você vem me contar isto?" *Oşó* lhe disse: "Acontece que *Ògún* me deu pouca coisa para fazer este trabalho; então, se você me fizer um favor muito grande e me der mais do que ele, eu nada lhe farei e *Oya* será sua."

Şàngó ficou pensativo e concluiu que algo estava sendo tramado contra ele. Havia traição pelo caminho. Mas *Oşó* insistiu dizendo-lhe que se ele não aceitasse perderia *Oya*. Apesar de sentir que havia maldade em tudo que estava sendo dito, falou mais alto o seu desejo por *Oya*. Perguntou, então, a *Oşó* o que deveria fazer, pois era pobre e não poderia pagar-lhe os serviços. *Oşó* lhe fez uma proposta: "Como você sabe, estou velho e

enfermo; portanto, não posso ir até a floresta e recolher ervas e raízes para os meus trabalhos. Você é jovem e forte. Toma este alfanje e traga esta lista de coisas de que eu necessito." *Şàngó* pegou o alfanje, desembulhou tudo e saiu para a floresta.

Tão logo chegou em seu interior, agachou-se para cortar algumas raízes. Ao se levantar, o alfanje que estava usando para cortar as plantas se transformou em madeira, e toda a floresta escureceu subitamente. Como *Şàngó* nada temia, posicionou-se para lutar e gritou: "*Kò şéni ti Olúkòso ò lè pa*", que significa: "Não há ninguém que *Şàngó* não possa destruir." As árvores e arbustos se movimentavam e cercavam *Şàngó*, que se utilizava do alfanje, agora transformado em madeira, dando golpes fortes em tudo que se colocava à sua frente.

Nessa luta com forças estranhas, *Şàngó* sentia, em alguns momentos, as forças lhe faltarem, para em seguida novas energias se apossarem dele, concedendo-lhe mais força em seus golpes. Assim, transcorreram várias horas de luta, até que ele chegou a uma clareira da floresta, onde passava um rio. Lá, os arbustos que procuravam aprisioná-lo ficaram imóveis. *Şàngó* aproveitou e lançou-se às águas, bebendo e lavando da melhor maneira as feridas da luta.

Ao sair das águas, sentiu suas forças renovadas. Ouviu uma voz de mulher que vinha do meio do rio: "Eu sou a dona das águas. Meu nome é *Ọşun* e salvei-lhe a vida. Em troca, você deverá, também, salvar uma vida. Caminhe sempre naquela direção que você chegará ao seu destino." Logo em seguida, tudo voltou a ficar em silêncio.

Şàngó tomou o caminho que lhe foi determinado. Não havia caminhado muito, quando viu um homem no chão, aparentemente ferido. Recostou-o numa árvore e preparou-lhe um cataplasma à base de ervas sobre as partes feridas que sangravam. Depois, sentou-se ao seu lado e foi trocando o cataplasma alternadamente, até que, por fim, o homem se recuperou. Ao vê-lo, perguntou-lhe quem era e também se apresentou. E continuou:

“Eu me perdi nestas matas e o encontrei no caminho, bastante ferido. Mas, diz-me, o que aconteceu com você?”

E o homem falou: “Eu moro aqui na floresta desde que me entendo. Como vivo no meio das folhagens das árvores, às vezes eu caio quando durmo. Parece que foi isto que aconteceu. Eu estou agradecido pelo que você fez. Muitos vêm aos meus domínios, apanhando o que necessitam, mas você foi o único que me ajudou. O que poderei fazer por você?”

Şàngó contou-lhe tudo que havia ocorrido com ele. Quando terminou o seu relato, o homem falou: “Meu nome é Òsányìn, eu sou o dono da floresta e de tudo que se vê ao redor, de tudo que aqui cresce e vive. Vim ao mundo por ordem de Olódumarè e tenho o Àşẹ Dele. Quem de mim necessita, aqui me tem; porém, a partir desta hora, você será o primeiro a quem servirei.”

Òsányìn continuou a falar: “Como tudo que é de madeira me pertence, o alfanje que lhe deram e que com ele você lutou seguirá para sempre sendo de madeira para você. Tudo que for seu será sempre de madeira. Nada será de ferro para você, pois o ferro pertence a Ògún. E, para que nunca mais seja enganado e saiba o que tramam seus inimigos, toda manhã faça uma cruz com esta infusão de ervas que lhe dou agora sobre as suas mãos, nos olhos e na língua. Não permita que ninguém toque nesta vasilha ou a destampe, pois, se isso ocorrer, a pessoa tomará conhecimento do que ela contém e que, por ora, só você sabe.” Dizendo isso, indicou o caminho de volta: “Vá em paz, minha casa é a sua casa.”

Şàngó tomou o caminho indicado e, tendo chegado em casa, encontrou Dàda, preocupado com a sua ausência. Entre outras coisas, Dàda lhe disse que Olófìn havia entregue Oya a Ògún, que, por sua vez, estava se vangloriando de haver enganado Şàngó e vencido a luta pelo amor de Oya. Şàngó se enfureceu e disse: “Oya há de ser minha e Ògún nunca me vencerá.” Dàda respondeu: “Kábíyèsí, Kábíyèsí.”

O tempo passou e Şàngó tornou-se mais poderoso. Mostrava-se bastante presunçoso, pois sabia que era mais jovem, e Ògún,

bem mais velho. Era muito alto, com músculos bem torneados em proporção à sua estatura. Olhos grandes e expressivos. Alegre, grande dançarino, lábios carnudos, ampla cabeleira e um sorriso que permitia ver seus dentes brancos e perfeitos. Sem dúvida, era o filho mais bonito de Olófìn.

A rivalidade entre Ògún e Şàngó continuava. E, sempre que Ògún pretendia fazer alguma coisa, Şàngó sabia de tudo com antecipação. Por mais que Ògún planejasse, Şàngó sabia de todos os seus movimentos, o que fez Ògún suspeitar de que Şàngó possuía um poder oculto que lhe dava vantagem sobre ele. Por mais que pensasse, não conseguia adivinhar.

Certo dia, Şàngó vinha montado em seu cavalo, quando encontrou Ògún, que vinha em direção contrária, também em seu cavalo e com Oya ao seu lado. Şàngó, ao vê-lo, deteve-se a uma certa distância, olhando para Oya.

Ògún perguntou: “Por que atravessa o meu caminho?”

Şàngó ficou calado, sem tirar os olhos de Oya.

Ògún insistiu: “O que faz em meu caminho? Por que olha tanto para a minha mulher?”

Şàngó permaneceu calado sem se mover do lugar onde estava.

Ògún, já exaltado, disse: “Mando que saia do meu caminho ou não responderei pelo que eu fizer.”

Então, Şàngó respondeu: “Você ficou com o que era meu e isto eu não admito.”

Ògún, fitando Şàngó, desafiou-o: “Eu sou maior que você e bom guerreiro; portanto, não tenho medo. O que você pensa que era seu, nunca foi.” E, fitando Oya, que estava atenta à discussão, completou: “Eu tenho o intento de mantê-la comigo a qualquer custo. Assim, retire-se de minha presença antes que eu saque a minha arma.”



Ao ver Ògún partindo em sua direção, Şàngó fingiu que estava se retirando, porém, rápido como era, voltou-se imediatamente e, com a sua arma, deu um golpe violento na cabeça de Ògún, que, tomado de surpresa, caiu ao solo, semi-inconsciente. Em seguida, pegou Oya pela cintura e a colocou em seu cavalo, partindo velozmente.

Não tardando muito a recuperar-se, Ògún empreendeu uma perseguição a Şàngó e a Oya. Quando ambos já estavam ao alcance de sua vista, Ògún começou a atirar flechas. Şàngó compreendeu que o peso de duas pessoas retardava a marcha de seu cavalo e que Ògún não tardaria em alcançá-los. Ao mesmo tempo, não podia deter-se para enfrentar Ògún, pois ele estava bem mais armado. Então, recordou o que Dàda, certa vez, lhe

havia dito a respeito do poder dos Ancestrais. Fez, então, uma rápida invocação mágica e começaram a surgir atrás de Şàngó labaredas que fizeram deter a marcha de Ògún. Com essa vantagem, Şàngó decidiu parar no alto de uma colina e observar que Ògún e seus companheiros procuravam desvencilhar-se das chamas que os cercavam.

Mas Şàngó sabia que Ògún era bom rastreador e que não tardaria a vir em seu encalço. Pediu permissão a Òsányìn e começou a cortar alguns arbustos e a cobrir a trilha que estava tomando. A cada arbusto e galhos que cortava, outros iam surgindo no solo, de modo que, não tardou muito, os rastros estavam inteiramente cobertos, e Ògún teve de desistir da perseguição. Dessa maneira, Şàngó pôde chegar em sua casa com Oya.

Dàda, ao ver Şàngó chegar com a mulher de Ògún, tentou recriminá-lo, porém, conteve-se, pois gostava muito de Şàngó. Se aquele era o seu desejo, ele também aceitaria.

Enquanto isso, Ògún, ao ver-se impedido de chegar até Şàngó, indignou-se: “Você escapou com a minha mulher. Jamais haverá paz entre nós. Onde quer que nos encontremos, de dia ou de noite, haverá luta.” E voltou para casa a fim de articular um novo combate.

Já em casa, Şàngó acomodou Oya, e a primeira coisa que fez foi adverti-la, da mesma forma que havia feito com Dàda, para que não tocasse na cabaça com penas que estava na parte mais alta da casa e, mais, que procurasse não passar por baixo dela.

Os dias se seguiram, mas a guerra entre Ògún e Şàngó estava declarada. Şàngó se utilizava da proteção que Òsányìn lhe havia dado. Todas as manhãs, quando saía, a primeira coisa que fazia era ir até a cabaça, destampá-la, molhar os dedos e fazer uma cruz nos olhos, nas mãos e na língua.

Isso sendo feito todos os dias acabou despertando o interesse de Oya em querer saber o que continha aquela vasilha que dava tanto poder a Şàngó. Oya sabia que Ògún era mais guerreiro que

Şàngó. Isto a deixava intrigada a ponto de pensar numa maneira de descobrir o seu conteúdo.

Como Dàda estava sempre em casa, Oya não tinha como descobrir. Porém, houve um dia que Şàngó saiu mais cedo e Dàda ainda se encontrava dormindo. Ela aproveitou a oportunidade, pegou a cabaça de Ôsányìn, destampou-a e mergulhou o dedo, levando-o à boca para provar o gosto. Não havia terminado de fazer isto, começaram a sair de sua boca labaredas de fogo. Aterrorizada, saiu correndo para os fundos da casa e lá ficou até a hora em que Şàngó chegou. Ele chamou por Oya, que não lhe respondeu. Ao olhar para a cabaça, viu que ela estava fora da posição que havia deixado. Sentiu que algo tinha acontecido. Procurou Oya pela casa e encontrou-a abaixada num canto. Começou a discutir com ela, que não lhe deu importância e lhe respondeu: “Eu sou sua mulher e tenho o direito de saber tudo sobre você, da mesma forma que você sabe tudo sobre mim. O que você tem a fazer é ganhar a luta com Ôgún para que eu possa sair de casa, passear de vez em quando e não estar todo o tempo trancada nesta casa.”

Şàngó replicou: “E você pensa que uma luta com Ôgún é fácil de ganhar? Com a sua curiosidade, você cortou o meu Àşę.”

“Deixa de bobagem. Eu nada mais fiz do que molhar um pouco a minha língua. Nada mais do que isto”, respondeu Oya. E continuou: “Eu não temo nada, e, para mostrar-lhe, amanhã não ficarei em casa. Irei com você ao campo de luta.”

Şàngó disse que não permitiria. Oya não respondeu; apenas deu um leve sorriso.

Ôgún, desta vez, havia se preparado melhor para a luta com Şàngó. E, pela manhã, como Şàngó não havia tocado na cabaça de Ôsányìn, pensando que o Àşę havia se perdido, ele não sabia o que o aguardava na batalha.

Dirigindo-se para o campo de luta, Ôgún o estava esperando. A luta se iniciou, levando várias horas, e Şàngó se defendia como

podia. Ôgún conseguiu rodear Şàngó com seus aliados e ficou satisfeito com o tão esperado triunfo que tinha em mãos.

Oya, que a tudo assistia de uma parte mais alta, próxima de onde estavam lutando, começou a gritar para prevenir Şàngó. Em lugar de palavras, saíam de novo grandes labaredas de sua boca. Aproveitando-se da confusão entre os homens de Ôgún, ela saiu rápido do lugar onde estava para ficar ao lado de Şàngó, obrigando todos a bater em retirada, confusos e atordoados.

Şàngó, depois de tudo, tentou chamar a atenção de Oya pela sua desobediência. Porém, ela começou a rir, e ele também. E Oya falou: “O lugar de uma mulher é ao lado de seu marido, nos bons e nos maus momentos. Eu sempre estarei ao seu lado, ajudando-o em todas as lutas que tenha que enfrentar.” E foram para casa, felizes e rindo de tudo que havia acontecido.

Conclusão

Essas relações de lutas e disputas entre divindades podem ser consideradas transposições para o mundo religioso de acontecimentos de cunho histórico com personagens similares. A busca do poder e conquistas é lembrada em cânticos e movimentos de dança bem interpretados em momentos especiais. A postura de Oya, em mitos anteriores, a evidencia como uma mulher ligada a Şàngó em todas as situações.

As qualidades humanas atribuídas aos Ôrìşà têm o objetivo de expressar os sentimentos característicos dos seres humanos e, assim, poderem ser devidamente avaliadas. Deve-se considerar que esse sistema de atribuições não é feito aleatoriamente, mas dentro de regras que irão definir a personalidade das pessoas quando iniciadas ou não para um determinado Ôrìşà.

Essa história possui uma interpretação ritualística nas comunidades de Candomblé, nas festas em homenagem a Şàngó, denominadas *Ajere*. Prepara-se uma pequena panela de barro

contendo carvão em brasa incandescente. *Ṣàngó* efetua passos de dança com a panela na cabeça, ocorrendo, assim, uma disputa pela sua posse entre *Ṣàngó* e *Yánsàn*, ao passar a panela de uma cabeça para a outra. Somente os dois *Òrìṣà* conseguem tocar na panela de barro devido a sua quentura. Essa festividade possui data fixa: 29 de junho.

NOTAS

1. *Oṣó*

É a palavra que define o feiticeiro, pelo lado masculino, nada tendo a ver com as *àjé*, as feiticeiras, que pertencem à Sociedade *Íyá mi Òṣòròngà*.

2. *Àṣe*

O conceito de *àṣe* pode ser definido de três formas: como palavra, ele representa o “Que assim seja”; como matéria, representa as forças e o poder; e como fluido mágico, que não tem forma, mas é sentido, ele dá vida e forma a tudo que existe. (Ver *Òrun-Àiyé*, p. 276.)

3. *Òsányìn*

Divindade das folhas, raízes e ervas medicinais. Sua cor é o verde, e sua cerimônia específica é denominada *Sàsányìn*, quando, então, são efetuados cânticos de exaltação ao poder das folhas. Sem elas nada se faz no Candomblé, conforme a expressão “*Kò sí ewé, kò sí Òrìṣà*”, que significa: “Sem folhas não há *Òrìṣà*”, e assim confirma o cântico:

Fiwájá, fẹhinjà

Ewé à jé oògùn á jé

Colha folhas aqui, colha folhas ali

As folhas serão eficazes, o remédio será eficaz

Fòtúngún
Fòsigún

A wá rúbo, ebo dà nò o.

Esmague as folhas com a mão direita,
Esmague as folhas com a mão
esquerda
Façamos sacrifícios e eles serão
aceitos.

5. *Oya*

Também chamada de *Yánsàn*, é uma divindade guerreira, chegando até a superar *Sàngó*, conforme relata uma de suas evocações.

Tani ò mọ pe Oya rorò j'okọ lọ?
Oya rorò jù Sàngó lọ.

Quem não sabe que *Oya*
é mais brava que o marido?
Oya é mais brava do que *Sàngó*.



POR QUE SE LAVAM AS PATAS DO GALO ANTES DE ELE MORRER

Em tempos remotos, existiu, num local próximo à cidade de *Òwò*, uma mata sagrada denominada de *Elékute*, com suas árvores gigantescas, arbustos e folhagens utilizados para cerimônias e sacrifícios. Os sacerdotes utilizavam-na debaixo de máscaras e vestimentas especiais, exercendo seus costumes. Por ser tão sagrada, os mais velhos da cidade tomaram medidas especiais para preservá-la de uma destruição. Era costume os fazendeiros queimarem seus campos antes de plantar suas sementes. A preocupação de que isso poderia atingir *Elékute* fez o conselho dos mais velhos dar a penalidade de morte a quem queimasse a mata sagrada.

Entre os homens do conselho encontrava-se uma pessoa chamada *Àkùkọ*, palavra que, futuramente, viria a significar galo. Era de uma família bem conhecida e muito respeitada por suas boas ações e generosidade para com todos. Seus campos eram bem conservados, mesmo dividindo a responsabilidade de defesa da cidade.

Certo dia, *Àkùkọ* estava andando por um caminho do outro lado da cidade, quando observou dois meninos pequenos chorando juntos. *Àkùkọ* perguntou o que havia acontecido. No início, eles ficaram receosos de falar, mas, diante da insistência, resolveram contar o que havia acontecido: “Estávamos indo para *Òwò*, para a fazenda de nossos pais, levando cinzas para que eles pudessem ter fogo. De repente, um vento forte bateu em cima da



gente, soprando as cinzas para dentro da mata de *Elékute*, provocando uma queimada. Agora, nós seremos punidos.”

Àkùkọ ouviu atentamente e ficou preocupado: “Eles não tinham a intenção de queimar a mata sagrada”, mas isso não seria levado em consideração porque a penalidade não isentava ninguém, nem mesmo crianças. E concluiu: “Será que estes meninos poderão suplicar sua inocência?”

Após ter pensado muito, disse a eles que, quando voltassem à cidade, não comentassem nada com ninguém. Pediu que lhe entregassem o que havia restado das cinzas e continuassem em

direção à fazenda de seus pais. Em seguida, *Àkùkọ* voltou para a cidade.

A essa altura, a notícia de que a mata de *Elékute* havia sido queimada já tinha chegado aos ouvidos de todos. *Àkùkọ* foi até a casa do chefe da comunidade e disse: “Aconteceu uma coisa lamentável. Eu estava carregando cinzas para meus campos e um vento forte soprou as faíscas para a mata de *Elékute*. Eu não tinha a intenção de prejudicar a cidade.” O chefe respondeu: “Isto é um assunto muito sério.” Convocou, então, todos os conselheiros para uma reunião, relatando o ocorrido. Os conselheiros disseram: “Deixem o próprio *Àkùkọ* falar.”

Tomando a palavra, *Àkùkọ* declarou: “Todo o povo de *Ọ̀wọ̀* conhece a minha família. Nós nunca causamos qualquer dano à comunidade e ajudamos a todos que algum dia precisaram de nós. Eu estava saindo para os campos com as cinzas, quando um vento soprou de cima, espalhando as cinzas. Eu sou o senhor dos ventos? Não, claro que não. O vento soprou as cinzas, carregando-as para a mata. Eu já fiz alguma coisa contra o bem-estar de *Ọ̀wọ̀*? Vamos esquecer este acontecimento e continuar a nossa vida.”

Um dos mais velhos replicou: “Calma, vamos devagar. Deixe-nos considerar melhor o assunto.” Discutiram a situação e chegaram a conclusão de que havia sido um crime sério queimar as matas sagradas. Decretou-se, então, que quem quer que fosse deveria morrer pela força. “Você, *Àkùkọ*, não estava na reunião quando foi decidido isto? Agora você diz para esquecermos tudo? Você carregava as cinzas, mas era sua a responsabilidade de que nenhuma faísca escapasse. Quando concordamos sobre a penalidade, falou-se que a punição seria somente para uma espécie de pessoa e não para outra?”

Alguns ponderaram a favor de *Àkùkọ*: “Devemos considerar que *Àkùkọ* tem sido generoso em nossa cidade. Muitos já receberam sementes de seu celeiro para plantar nos campos. Quem não tem bebido vinho de palma com *Àkùkọ*? E ele não tem

distribuído donativos nos festivais? Quando o inimigo nos ataca, ele não pega suas armas e nos defende? O que existe para falar dele são somente as faíscas que flutuaram ao vento para a mata de *Elékute*. Propomos considerar esta questão com moderação.”

Diante desta exposição, tomaram uma decisão. Em consideração ao bom nome de *Àkùkò*, estabeleceram uma multa de 2.400 búzios, que deveria ser paga até o quinto dia da semana seguinte. Caso contrário, ele seria enforcado. *Àkùkò* ficou confuso: “Onde poderei obter tantos búzios, assim? Nem um *Oba* teria condições de pagar semelhante multa.”

Não tendo outra alternativa, saiu à procura de parentes e amigos. Alguns lhe deram todo o dinheiro que tinham; a outros pediu empréstimos. Houve aqueles que se recusaram, achando que ele deveria ser enforcado. Diziam: “Só porque você é de boa família, não quer dizer que não deve pagar pelo seu crime.”

No quinto dia do prazo determinado, *Àkùkò* foi até o chefe: “Minha família me deu toda a riqueza que possuía. Meus amigos também, mas não é o suficiente.” O chefe respondeu: “Neste caso, a sentença é a morte.” Ao ouvi-la, o povo agarrou *Àkùkò*, amarrou-lhe os braços para trás e conduziram-no até o local da execução, que ficava do outro lado do rio.

Àkùkò percebeu que o povo o queria morto e disse: “Todos vocês esqueceram a generosidade de meu pai e de meu avô?” Eles responderam: “Não implore por sua vida. Seja corajoso e enfrente a morte.” E o diálogo se estabeleceu durante todo o trajeto: “Eu vejo que vocês desejam mesmo a minha morte. Mas escutem o que tenho a lhes dizer. Eu sempre quis coisas boas para *Òwò* e em troca estou recebendo isto de vocês. Se me executarem, uma grande desgraça cairá sobre *Òwò*. Não haverá colheitas nos campos e a cidade não prosperará mais. As mulheres não terão mais filhos. Se eu morrer, vocês serão os primeiros a morrer na próxima luta contra os inimigos.”

Diante destas palavras, o povo respondia: “Você está falando demais. Suas maldições não têm sentido. Enforcem-no!” O

volume de pessoas acabou se tornando um grande cortejo, tendo à frente tocadores de atabaques, que cantavam canções que diziam: “Enforcem *Àkùkò*, enforcem *Àkùkò*.”

O povo gritava e *Àkùkò* dizia mais uma maldição: “Se eu morrer, o rio correrá para cima e retornará ao lugar em que ele nasceu.” O povo gargalhava, dizendo: “Os rios nunca correm para cima.” E para não mais ouvir *Àkùkò* falar amarraram-lhe um pano na boca.

O cortejo alcançou o rio e, ao atravessá-lo, fizeram-no pela parte mais rasa. Foi quando *Àkùkò* parou por instantes e lavou suas mãos e seus pés. O povo admirou-se com aquilo, mas continuaram a arrastá-lo até o local da execução. E, lá, *Àkùkò* foi enforcado em uma árvore. O povo dizia: “Bem, o assunto está encerrado”, e retornaram para suas casas.

Mas o caso não se encerrou aí, pois a maldição de *Àkùkò* para a cidade continuava viva. Algum tempo mais tarde, os guerreiros de *Òwò* foram travar luta contra o inimigo. *Oge*, o chefe dos tocadores de atabaques, que tinha dito “Enforcem *Àkùkò*”, foi o primeiro a morrer. Nos campos da cidade, as colheitas começaram a diminuir. Os homens de *Òwò* tornaram-se impotentes, e a população foi diminuindo. A cidade que era próspera tornou-se seca e sem vida. As famílias ficaram pobres. E o mais incrível foi que o rio de *Òwò* passou a correr para cima conforme a maldição de *Àkùkò*. Foram feitos sacrifícios e oferendas, implorando a inversão do curso do rio, mas seus pedidos não foram atendidos.

Com respeito a *Àkùkò*, ele reencarnou como um galo. Mesmo hoje, após muitas gerações, toma-se grande cuidado ao se lavar as patas do galo, antes de ele ser abatido. Isso é feito em memória do enforcamento de *Àkùkò*, que, antes de atravessar o rio, lavou suas pernas.

Conclusão

O oferecimento de um galo nos ritos de sacrifício se destina, de uma maneira geral, aos *Òrìṣà*, que indicam atividades de luta e ação. *Èṣù*, *Ògún* e *Ṣàngó* costumam receber essas aves cujas tonalidades das penas procuram ser identificadas com as cores dos *Òrìṣà*. Se for oferecido juntamente com um animal de quatro patas, galos e galinhas serão considerados *Ìbòṣè*, ou seja, eles “calçarão” as quatro patas do animal. *Bò* – calçar, *esè* – pés.

NOTAS

1. *Àkùkọ*

É a denominação do galo; *adiẹ* – galinha, e *àghébò* – a galinha que já botou ovo. Na linguagem yorubá, quando a palavra não define os dois sexos, a diferenciação é feita utilizando-se as palavras *akọ* – macho, e *abo* – fêmea. *Akọ ajá* – cachorro; *Abo ajá* – cadela.

2. Os animais possuem a seguinte simbologia:

Ìgbin – caramujo

É relacionado com docilidade e tranquilidade. Seu movimento vagaroso, cuidadoso e firme o impede de choques e confusões.

Adiẹ – galinha

Proteção, cuidado e prosperidade. As penas de seu corpo são formas de proteção pelo fato de esta ave acomodar seus pintinhos debaixo das asas:

Igbá gbogbo

Bò a iyẹ eiyẹ

Ko Ko lówó.

Toda cabaça

Cobrimos com as penas da ave

Juntando como se fossem dinheiro.

Eiyelé – pombo

Sua forma de voar revela elegância, dando um sentido de honra, prosperidade e longa vida.

Àjàpá – cágado

Representa o nascimento de uma pessoa nos ritos de iniciação.

Àkùkò – galo

Segurança, defesa e anúncio de coisas boas.

Èkúté – preá.

Representa um não à morte.



O BANQUETE DO REI

Certa vez, um dos *Ọba* que reinava na cidade de *Ọyó* instruiu seu criado para ir ao mercado e encontrar a melhor de todas as comidas para ser servida em uma grande festa que estava sendo preparada.

O criado tomou o caminho e chegou ao local onde estavam sendo abatidos alguns bois. Examinou todas as partes do animal que lhe foram oferecidas e optou pela língua. Feita a compra, retornou ao palácio.

Tão logo chegou, o *Ọba* foi verificar o que o seu criado havia escolhido como alimento principal para a sua festa. Surpreso com o que via, perguntou: “Por que você escolheu a língua, quando existem coisas melhores para serem servidas? Eu pedi para você trazer o que havia de melhor.”

O criado, então, respondeu: “Grande *Ọba*, a língua é, a meu ver, a coisa mais importante do mundo. Não é verdade que com a língua um homem pode falar? Com a sua língua ele pode instruir seus criados, aconselhar os filhos a viver uma vida saudável. Com a língua, um *Ọba* comanda um reino e conclama seus exércitos para as batalhas. Com a língua, dois amigos dialogam, um *Bàbáláwo* comunica as mensagens de *Ifá*, o poeta recita versos, o conselheiro aconselha os governantes, e a mulher canta para seu recém-nascido. De todas as comidas, a língua é, certamente, a mais notável.”



O *Oba* ouviu tudo com atenção e pensou: “Esse criado é muito observador. O que ele diz é verdade. Mas vou testar a sua sabedoria.” Falou, então, para o criado: “De fato, acho que você tem toda razão. Mas agora eu preciso de mais alguma coisa. Volte ao mercado e traga para mim a pior de todas as comidas.”

O criado ouviu aquilo, deixou o que tinha trazido na cozinha do palácio e, outra vez, tomou rumo em direção ao mercado. Lá comprou, novamente, uma outra língua e voltou. Procurou o *Oba* e lhe fez a entrega daquilo que considerava a pior de todas as comidas.

O *Oba*, olhando para a língua que o criado trouxera, perguntou-lhe: “Por que você trouxe a língua novamente? Ela é a melhor de todas as comidas, isso eu já sei. O que eu quero é a pior de todas.” O criado replicou: “Grande *Oba* de *Ọ̀yó*, a língua é

tanto a melhor quanto a pior comida.” O *Oba* continuou sem entender nada: “Agora, como pode ser a pior se também é a melhor?”

E o criado respondeu: “A língua é uma coisa boa, mas também é uma coisa ruim. Com a língua, um homem malicioso fala coisas nocivas, faz disse-me disse e traz desgraça a uma comunidade. Com a sua língua, um criado pode desrespeitar a autoridade de seu senhor. E não é o patrão que usa a sua língua para dizer palavras ásperas aos seus criados? Com a sua língua a esposa desperta a discórdia e desfaz um lar. Um conselheiro usa a língua para dar conselhos ruins para um *Oba*. E é o *Oba*, com a sua língua, que ordena a seus guerreiros que partam e encontrem a morte. E não é um executante que usa sua língua para ordenar a morte de uma pessoa? Sim, grande *Oba*, senhor e rei de toda *Ọ̀yó*, a língua é realmente a pior de todas as comidas.”

O *Oba* tornou a refletir sobre o que tinha ouvido, não encontrando nada para recriminá-lo. Pelo contrário, levou em consideração o seu senso de observação e a inteligência com que o assunto havia sido encarado. Imediatamente, o *Oba* destituiu o seu criado da função que exercia e o nomeou chefe de uma comunidade próxima à cidade, a fim de que ele colocasse em prática toda a sabedoria que possuía.

Conclusão

Esta é uma narrativa que corre entre o povo yorubá, servindo até como parábola, podendo muito bem ser aplicada a qualquer tipo de sociedade. Entre alguns, a figura do *Oba*, o rei, não é senão a de *Obàtálá*, e a do criado seria a de *Ọ̀rúnmìlà*, que responde as perguntas com a sabedoria que lhe é peculiar, mostrando seus conhecimentos sobre as coisas do mundo.

NOTAS

1. *Ahón*

Língua. *Ahón abo màlúú* – língua de vaca.

2. *Òrúnmìlà e Obàtálá*

As tradições orais registram um relacionamento muito chegado entre estas duas divindades. Conta-se que *Òrúnmìlà* gostava de beber vinho de palma; porém, certa vez, durante um festival, conforme o costume, ele tinha de comprar duas cabaças novas: uma para *Obàtálá* beber água, e outra para si mesmo, para beber vinho de palma. Ocorre que *Òrúnmìlà* não podia ficar durante muito tempo sem beber, pois tinha sido criado com esta bebida, que era o leite dos seios de sua mãe, e então declarou:

*Nwọn ò bí iyá mí ní ilé Ifón
Nwọn ò bí baba mí ní Èrìngbón
Nínú òpẹ ní mo jẹ, nínú òpẹ ní mo mu
Áánú baba nlá, ba'l'òrìṣà ní mo ṣe
Tí mí ò mu ẹmu.*

Minha mãe não nasceu em *Ifón*
Meu pai não nasceu em *Èrìngbón*
Da palmeira eu como, da palmeira eu bebo
Pela compaixão pelo venerável pai de todas as divindades
Eu me abstenho de beber vinho de palma.

Esse aspecto de solidariedade entre *Òrìṣà* é evidenciado nos ritos de Candomblé por ocasião das cerimônias a *Òṣàlá*, quando todas as oferendas feitas com azeite de dendê são suspensas, por ser um tabu deste *Òrìṣà*, utilizando-se, então, o azeite doce.

A AMIZADE DE ÈṢÙ E ÒRÚNMÌLÀ

Como se pode explicar que *Òrúnmìlà*, o filho mais velho de *Olódùmarè*, o Ser Supremo, possa ser um amigo ardoroso de *Èṣù*, que continuamente o atormentava, assim como os demais *Òrìṣà* e os seres humanos? Tanto um como o outro são o oposto na tarefa a que lhes é destinada.

Òrúnmìlà traz o conhecimento dos desejos de *Olódùmarè* aos homens, enquanto *Èṣù* se encarrega de levar as palavras dos humanos para *Olódùmarè*. O caráter de *Òrúnmìlà* é calmo, enquanto o de *Èṣù* é semelhante ao fogo ardente.

Através do uso dos coquinhos do dendezeiro, *Òrúnmìlà* transmite aos homens as intenções de *Olódùmarè* e o significado do destino de cada um. *Èṣù*, porém, trabalha para mudar os significados das intenções de *Olódùmarè*, pondo o homem em constante prova.

Òrúnmìlà facilita os caminhos para os homens, enquanto *Èṣù* se mantém à espreita para tornar as coisas incertas.

Apesar de tudo isso, os dois possuem uma forte amizade posta à prova através de inúmeras passagens. Em seguida, relato uma delas.

Em uma certa ocasião, *Òrúnmìlà* retornava de uma viagem ao lado de outros companheiros, mas todos ainda estavam a alguma distância de suas casas. Enquanto seus companheiros nada traziam nas mãos, *Òrúnmìlà* vinha com a sua sacola – *àpò Ifá* –, na qual se encontravam os elementos utilizados em sua

prática divinatória: a bandeja do jogo – *oṣṣon Ifá* –, a sineta para invocação – *iróké* –, e os 16 coquinhos para a prática do jogo – *ikin*.

Esses elementos da prática do jogo de *Ifá* estavam sendo cobiçados pelos demais companheiros de viagem de *Ọ́rúnmìlà*, na tentativa de conhecer-lhes o segredo de sua sabedoria. Um de seus companheiros, então, lhe disse: “*Ọ́rúnmìlà*, você deve estar cansado. Deixe que eu carregue a sua sacola de adivinhação.” Um outro replicou: “Não, por favor; ao contrário, sou eu quem deve carregar a sacola.” E todos iam argumentando sobre quem deveria carregá-la. Por último, *Ọ́rúnmìlà* falou: “Não, não se preocupem. Deixem eu terminar a minha jornada. Não estou cansado e, por isso, é natural que somente eu deva carregar a minha sacola de *Ifá*.”

Quando *Ọ́rúnmìlà* chegou em casa, pensou seriamente no incidente, ficando na dúvida se os seus companheiros eram de fato amigos verdadeiros. E traçou um plano para tirar a sua dúvida. Distribuiu mensagens por toda a parte, anunciando que tinha morrido. Depois, ficou escondido dentro de sua casa, de forma que, sem ser visto, pudesse observar todas as pessoas que chegassem. E assim esperou.

Passado algum tempo, um de seus companheiros veio de outra cidade expressar sua tristeza. E perguntou a *Yébiírú*, mulher de *Ọ́rúnmìlà*: “Onde está o corpo de meu bom amigo?” Ela respondeu da forma como havia sido instruída por *Ọ́rúnmìlà*: “O meu bom esposo já está enterrado.” E o homem continuou: “Sim, sua morte é dolorosa para mim, pois éramos amigos muito próximos. Várias vezes eu lhe dei dinheiro, que ele rejeitava para evitar retribuir-me. Contudo, disse que, quando morresse, deixaria sua sacola com os segredos de *Ifá* para mim.”

“Isto indica que você era, na verdade, um de seus melhores amigos”, disse *Yébiírú*. “Mas, que desgraça, pois a sacola dele, com todos os elementos de *Ifá*, desapareceu.” Ao ouvir isso, o homem ficou desapontado e aborrecido, e se retirou da casa.

Outro homem veio chegando e chorando alto: “*Ọ́rúnmìlà*, meu melhor amigo, por que você morreu? Estou desesperado, mas, conforme lhe prometi, vou tomar conta de sua sacola e de todos os conhecimentos de sua arte de adivinhação.”

A esposa de *Ọ́rúnmìlà* respondeu: “Seria bom se você pudesse tomar conta e cuidar das coisas de meu marido. Porém, aconteceu uma desgraça. As coisas de *Ifá* que estavam dentro de sua sacola desapareceram. O que dizem é que ele vinha sentindo a morte se aproximar e enviou suas coisas para *Ọ́lórún*, o Ser Supremo, de quem recebeu o poder da adivinhação.” O homem se surpreendeu e saiu revoltado sem falar mais nada.

Outro mais veio chegando e dizendo que *Ọ́rúnmìlà* lhe havia prometido dar todos os elementos de que se utilizavam para as consultas sobre a verdade da vida. E assim, um a um, vinham chegando pessoas interessadas em receber os conhecimentos dos poderes de *Ọ́rúnmìlà*. E as respostas eram sempre as mesmas. Até que chegou *Èṣù*.

Lamentando-se com o ocorrido, disse: “Que conforto existe para uma pessoa que perdeu um amigo? Eu ando sobre o caminho de *Ọ́rúnmìlà*, eu entro em sua casa, mas *Ọ́rúnmìlà* não está aqui. E eu sei que não o verei outra vez. Para você, que é sua esposa, a tristeza é, certamente, imensa. Em cada dia da vida de *Ọ́rúnmìlà*, você preparava a comida dele e dizia para você mesma: ‘Esta é a comida de *Ọ́rúnmìlà*.’ E, agora, o que você pode dizer? Somente isto, uma vez eu tive a honra de cozinhar a comida de *Ọ́rúnmìlà*, mas agora ele se foi.”

A esposa de *Ọ́rúnmìlà* respondeu: “Sim, a tristeza é imensa, mas você, que era companheiro dele em vida, eu gostaria de saber se ele lhe devia algum dinheiro ou prometeu deixar a você alguma herança? Se prometeu, eu pagarei por ele.”

“Não, ele não me devia nada e não me prometeu nada. Pelo contrário, era eu quem lhe devia dinheiro. Depois de retornar para casa eu lhe enviarei o dinheiro, ainda que seja muito tarde para que ele o receba em suas próprias mãos.”

Mas *Yébiírú* insistiu: “Eu entendo, mas, certamente, ele deve ter prometido deixar algo para você. Talvez seus instrumentos de adivinhação, através dos quais os desejos de *Olórun* podem ser revelados.”

“Não”, disse *Èṣù*. “Para ele era muito conveniente fazer tal coisa. A grande verdade é que o segredo da vida não está nos seus instrumentos de adivinhação, mas na mente do próprio *Òrúnmilà*.”

Ouvindo isto, *Òrúnmilà*, que estava o tempo todo observando, deixou o lugar onde estava escondido e entrou na sala, dizendo: “Você, *Èṣù*, é, de fato, o meu verdadeiro amigo.”

Deste modo, passou a se dizer em todas as terras yorubá que “Não há amigos mais próximos um do outro do que *Òrúnmilà* e *Èṣù*.”

Conclusão

Apesar da profunda sabedoria, conhecimento e autoridade de *Òrúnmilà*, às vezes ele fica na dependência do poder de *Èṣù*, por ser este o *Guardião do Àṣẹ*, representação da autoridade e do poder divino com o qual *Olódùmarè* criou o Universo e manteve suas leis físicas. Ele é mais chegado a *Òrúnmilà*, mas seu relacionamento nem sempre é cordial, e isso porque *Èṣù*, como fiscalizador universal, é imprevisível e não pode, por consequência, ser aliado permanente de ninguém. Há, inclusive, um ditado que diz: “Todos os *Òriṣà* precisam de *Èṣù*, mas ninguém quer tê-lo ao seu lado.” Sobre a questão de amizade, observe este conceito yorubá:

<i>Òrẹ̀ ò gba eléta</i>	A amizade não admite três pessoas
<i>Eléjì lórẹ̀gbà</i>	A amizade admite duas pessoas
<i>Bí inú bá konú òrẹ̀</i>	Se as pessoas forem sinceras, a amizade
<i>gbà érinínlogun.</i>	poderá admitir dezesseis pessoas.

Òrúnmilà representa o princípio da sabedoria e de todo o sistema oracular. Sendo uma divindade primordial, ele foi dotado de várias atribuições, como a de movimentar-se livremente entre o Céu e a Terra – *Gbaíyé gbórun*; conhecer o destino de todas as pessoas – *Eléjì Ípìn*; acompanhar *Obátálá* na criação e ordenação da Terra – *Alátùúnṣe Àiyé*, o que coloca o mundo em ordem. Uma das razões do nome *Òrúnmilà* pode ter origem na expressão: “*Olórun mò ẹ̀ni tí o là*” [“Só Deus sabe quem irá prosperar”], numa alusão de reconhecimento e submissão ao Poder Supremo.

A frase final de *Èṣù*, ao dizer que não são nas peças do jogo de adivinhação que está o conhecimento, mas sim na mente de quem o utiliza, merece uma reflexão. Não basta ter ou herdar os búzios; é preciso ter a competência e estudo para saber utilizá-los. Não são os búzios e nem qualquer forma de aparato visual que fazem da pessoa um *Bàbáláwo*. Na maioria das vezes, são meios para iludir as pessoas (Mito 22).

NOTAS

1. *Àpò Ifá*

Uma espécie de bolsa ao estilo de uma sacola que os sacerdotes de *Ifá* trazem pendurada no ombro. Por isso são denominadas *Akapò* e, desta forma, se destacam, pois nenhum sacerdote de *Ifá*, o *Bàbáláwo*, que se preze sai sem levar sua bolsa no ombro. A razão disto é que, na sociedade yorubá, qualquer um pode parar o *Bàbáláwo* e pedir-lhe que faça a divinização, seja o lugar que for. Sempre paciente, jamais deverá recusar o pedido e nem escusar-se sob a alegação da falta dos instrumentos à mão.

2. *Ifá*

Denominação de um sistema de jogo oracular que emprega coquinhos do dendezeiro, sendo, portanto, enganoso chamar de *Ifá* outros sistemas de jogo. (Ver em *Jogo de Búzios*, p. 62, o procedimento do jogo.)

3. *Opón Ifá*

Bandeja de madeira entalhada nas bordas com imagens diversas; dentre elas, a de *Èṣù*. Na bandeja coloca-se o pó da divinização – *Ìyèròsùn* –, para serem riscados os sinais dos *Odù*. Pessoas menos entendidas utilizam a bandeja para a prática do jogo, o que é incorreto.

4. *Ìróké*

É a sineta com que o *Bàbáláwo* saúda as divindades e as caídas do jogo. É feita, geralmente, de marfim trabalhado.

5. *Odù*

Conjunto de histórias encerradas no sistema de *Ifá*. Todas as pessoas possuem o seu *odù*, que se identifica com as nuances de seu destino.

6. *Dídá Owo*

Emprego das mãos para manipular os instrumentos de divinização.

7. *Ètítè Alè*

Impressão das marcas de *Ifá* no pó da bandeja.

OS TÍTULOS DE ÒGÚN

Ògún vivia com sua mãe, *Yemoja*, no castelo nas profundezas do mar. Cansado dessa vida, resolveu sair em busca de outra que se adaptasse ao seu temperamento. Pediu licença a ela e partiu. Já em terra, caminhava por meio de florestas quando sentiu fome. Sentou-se embaixo de uma árvore, quando viu animais correndo. Logo fez uma lança de madeira e caçou o seu primeiro animal. Após prepará-lo da forma como gostava, ele se alimentou e sentiu suas forças se revigorarem. Por este ato de caça, recebeu o título de *Ògún Olóde*, ensinando esta função ao seu irmão *Òṣòṣì*, porque o seu temperamento não dava para ficar esperando pelos animais.

Seguindo o seu caminho, *Ògún*, mais adiante, tropeçou numa pedra, que nada mais era do que um minério de ferro. Pegou-o e viu que era consistente e ideal para servir como sua arma de luta. Preparou uma forja e modelou o minério em forma de espada. Produziu também outras ferramentas que serviam para um trabalho melhor na lavoura. A este minério, *Ògún* deu o nome de *Irin*, ferro, e por isso ficou conhecido como *Bàbá Irin*.

Eis que eclode uma guerra, e os *Òriṣà* necessitam de ajuda. *Òrúnmìlà* pede que *Ṣàngó* chame seu irmão mais velho para derrotar os inimigos, pois ele tem os segredos da guerra e também das armas. *Ògún* reluta, mas acaba cedendo aos pedidos de *Ṣàngó*. Na guerra, *Ògún* se destaca pela bravura, liquidando os inimigos com sua espada e saciando sua sede com o sangue de

seus adversários. Logo a notícia se espalha e o povo, ao ver Ògún retornando, passa a chamá-lo de Ògún Aiaká Gbamu Èjè, que significa: Ògún recebe e toma sangue.

Com a vitória de Ògún, ele é novamente chamado para outra tarefa: desta vez, a tomada da cidade de Ìré. Ògún teve de destruir primeiro as sete cidades que cercavam e defendiam o povo de Ìré, o que o fez ser chamado de Ògún Méjèjè e, mais tarde, ao entrar vitorioso na cidade, ser aclamado como Ògún Oníré.

Deixando seu filho, Ògúndahunsi, no governo das novas terras conquistadas, Ògún retorna à sua cidade e passa a trabalhar com muita atividade em sua forja, sempre acesa, pois tinha que fabricar mais armamentos e ferramentas de trabalho para atender aos pedidos vindos de todas as regiões. Ògún se vestia com um avental de couro quando estava em seu trabalho na forja dos metais, e o povo passou a chamá-lo de Ògún Alágbèdè, o ferramenteiro, o senhor da forja. E ele respondia cantando:

Ògún Àgbèdè kóyá kóyá	Você saia rapidamente
Ògún Àgbèdè kóyá kóyá	Você saia rapidamente
Njò njó ara là'ye	Para não ser queimado
Ògún Àgbèdè kóyá kóyá.	Que eu não me queimo.

Esta demonstração de arte no manuseio do fogo com o objetivo de fazer a liga dos metais necessários o faz dizer diversas vezes a expressão *Orò mi'ná(n)*, que quer dizer: Meu ritual é o fogo.

Os pedidos passaram a ser tantos, devido às vitórias obtidas com sua espada invencível, que Ògún chamou seu irmão Èṣù para ajudá-lo nas tarefas. Só que Èṣù começou a criar problemas e Ògún teve de acorrentá-lo às suas próprias pernas. Devido a isto, Èṣù só ia onde Ògún fosse. Acontece que Ògún foi chamado para comparecer a dois lugares diferentes, no mesmo dia e na mesma hora. Então, Ògún pediu que Èṣù fosse a um deles e que se fizesse

passar por ele. Combinou que, quando batesse palmas, Èṣù deveria voltar rapidamente. Assim, Ògún partiu para um lado e Èṣù para o outro. O povo, pensando que era Ògún que estava em dois lugares ao mesmo tempo, denominou-o Ògún Aláméjì.

Depois de algum tempo, quando Ògún estava seguindo para um outro trabalho, os cães que existiam na região começaram a avançar sobre ele, latindo sem parar. Furioso, Ògún bateu palmas, mas Èṣù não apareceu. Ògún, então, se pôs em fuga em direção à montanha, com os cães o perseguindo. Ògún, cada vez mais furioso, começou a dilacerar e matar os cães com os dentes. E o povo, vendo aquilo, exclamou: “Ògúnjá!”, uma forma reduzida da frase “Ògún jẹ aja”, que significa: “Ògún come o cachorro.”

Cansado da luta, Ògún resolveu partir. Passando pelas terras de Èṣṣò, deitou-se às margens de um rio e adormeceu. Porém, foi acordado, mais tarde, pelo canto de uma bela mulher que estava nas águas se banhando. Ògún se encantou pela bela senhora, e, ao perguntar seu nome, ela respondeu: “Meu nome é Òṣun.” Ògún passou a viver e a trabalhar ao seu lado, nas águas doces dos rios. O seu metal passou a ser amarelo, e tudo que ele faz passa a ser desta cor. Òṣun tinha um filho chamado Lógun Èdè e que Ògún passou a criar. Com esta convivência com Òṣun, passa a ser chamado de Ògún Wari.

Conclusão

A multiplicidade do panteão de divindades pode ser explicada através deste relato. A fusão de culturas e os feitos heróicos proporcionaram cognomes e títulos anexados às divindades, motivando individualizações. Foram criados, assim, novos Òrìṣà atrelados ao Òrìṣà principal. Sobre o assunto, ver Òrun Àiyé, p. 93.

NOTAS

1. *Orí Òkè*

O alto da montanha, onde *Ògún* costumava permanecer em seus momentos de solidão. Dali ele partia para as suas conquistas: “*Ojótí Ògún nti orí òkè bô, aṣo iná(n) l’o mu bo ara ẹ̀wù ẹ̀jẹ̀ l’o wò.*” (“No dia em que *Ògún* estava descendo a montanha, ele vinha vestido de fogo e usava um traje de sangue.”).

2. *Aláda Méjì*

O dono das duas espadas. É um outro título de *Ògún* e que revela o seu conhecimento na criação de todos os tipos de ferramentas para todas as finalidades, como bem revela a simbologia de seu assentamento. A expressão seguinte bem revela o fato: “*Ògún aláda méjì o nfì ọ̀kan sá’ko, o nfì ọ̀kan yè ọ̀nà.* [“*Ògún*, o dono de duas espadas, com uma ele prepara a fazenda, com a outra ele desimpede a estrada.”].

3. *Irin*

Denominação do ferro. Metal utilizado nas ferramentas que *Ògún* criou para a execução das obras do mundo recém-criado por *Obàtálá*. Por esse motivo, teve o direito de vir à frente das demais divindades, sendo assim denominado de *Òrìṣà Asiwajú* (Mito 11).

4. *Ìkolà*

Como artista, é *Ògún* quem dá o toque final ao trabalho criativo de *Òṣàlá*. Após este haver acabado a moldagem do homem físico, é *Ògún* quem assume o trabalho da circuncisão.

5. *Ìbúra*

Juramento, promessa. É ainda o metal de *Ògún* utilizado nas cortes de justiça, para as pessoas que não são cristãs nem maometanas. Assim, fazem o juramento de “dizer a verdade e nada mais do que a verdade”, beijando uma peça de ferro, geralmente um facão. Este acordo feito perante *Ògún* é considerado extremamente sério.

6. *Méjèèjè*

Literalmente significa todos os setes. O radical *éje* representa o numeral 7, advindo daí outras denominações: *èkéje*, sétimo; *níméje*, sete vezes; *méjeméje*, sete de cada vez; *ijéje*, sete dias atrás. Esta qualidade de *Ògún* é conhecida popularmente como *Ògún Méje*.

7. *Ọ̀sun*

Devido à sua grande beleza, todos a desejavam. *Sàngó* brigou por ela, que o deixou porque ele bebeu uma bebida que era tabu para ela. Viveu com *Sànpònná*, mas *Ọ̀sányìn* a tomou dele, graças aos seus poderes. Pediu para ele fechar os olhos e, quando os abrisse, não mais se lembraria de *Ọ̀sun*. Viveu com *Ọ̀rínmilà*, tendo se tornado sua *Apètẹ̀bí*, até que, ao voltar de uma viagem, ele encontrou *Ọ̀sun* jogando para *Oya*, *Sàngó* e *Èṣù*.

POR QUE O POMBO É UM PÁSSARO DOMÉSTICO

Os pássaros das mais variadas espécies habitam lugares diferentes e são motivos de exaltação às suas virtudes e poder. Entre eles, podemos destacar os pombos, pássaros domesticados com morada próxima aos seres humanos. Conta-se que a pomba se tornou um pássaro domesticado após ter gêmeos, ajudada que foi pelo *Odù Éjì Ogbè*.

Tudo começou numa certa época em que a pomba vivia chorando por não ter filhos. Naquela época não a chamavam por esse nome. Ela era *Eiyeko*, que significa pássaro do mato, porque vivia exatamente nas matas e longe das pessoas.

Por ser filha da mesma mãe que o pombo, ela vivia chorando por não ter filhotes. Todos os demais pássaros tinham seus filhotes, exceto a pomba.

Devido a este fato, ela resolveu procurar *Éjì Ogbè*, que a orientou a levar duas bananas-da-terra iguais, dois ratos do mato, dois peixes, dois ovos de galinha, e fizesse uma oferenda.

A pomba preparou tudo e aguardou um tempo. Quando chocou seus ovos, nasceram dois filhotes. Então, ela os levou a *Éjì Ogbè* e lhe agradeceu, pagando-lhe uma taxa habitual em retribuição pela orientação. Propôs, ainda, a fim de demonstrar sua gratidão, que *Éjì Ogbè* construísse um ninho para ela do lado de fora de sua casa, onde ela viveria. E passou a dizer a todos: "*Mo bímo méjì mo di eiyé ilé.*" ["Dei à luz dois filhotes e me tornei um pássaro doméstico."].

Éjì Ogbè, vendo a felicidade da pomba com seus dois filhotes, concluiu que ela era realmente apropriada para se ter em casa. E, então, ordenou que ela fosse chamada de *Ẹiyelé*, que significa pássaro da casa. E, mais, disse que um dos filhotes deveria ser oferecido em sacrifício. Mas a pomba se recusou a entregar um de seus filhotes, pois gostava de ambos. *Éjì Ogbè* refletiu sobre o assunto e concordou, mas ordenou que, sempre que a pomba tivesse cria, ela deveria ter dois ao mesmo tempo. E isto permaneceu até os dias atuais.

<i>Ni Èjì Ogbè bá fì àṣẹ̀ si i pé</i>	Foi assim que <i>Èjì Ogbè</i> ordenou que
<i>Méjìméjì ni ẹiyelé ó máa bí</i>	A pomba deveria ter dois filhotes
<i>Nígbakú gbà ti ẹiyelé ó bàá pamọ.</i>	Sempre que fosse chocar seus ovos.

Conclusão

Ẹiyelé é a denominação dada aos pombos pela sua condição de viverem junto dos homens. É uma palavra derivada de *Ẹiyẹ* – pássaro, e *Ilé* – casa. Ela é notável pela sua serenidade quando voa, o seu asseio na aparência e a sua elegância de movimento. Representa honra e prosperidade, boa sorte, longevidade, sendo este o objetivo quando é oferecido em sacrifício. Um cântico lembra tudo isto:

<i>Yiyeni tye ẹiyelé</i>	O pombo será sempre próspero
<i>Dídèni ídẹ àdàbà l'órùn</i>	A pomba terá sempre paz
<i>Á yẹ mi o</i>	Que eu seja próspero
<i>Á sà̀n mi o.</i>	Que tudo seja bom para mim.

Em qualquer ocasião em que as oferendas sejam feitas para o *orí*, mais do que nunca o pombo deve ser oferecido.

NOTAS

1. *Éjì Ogbè*

É o primeiro *Odù* na escala de *Ifá* e considerado o maior de todos. Rege a cabeça dos seres humanos e de todos os animais. Pelo sistema de jogo de búzios, é denominado *Éjì Onílẹ̀* e está localizado na 8ª escala, dividindo o jogo.

2. *Àdàbà*

É uma pomba silvestre africana, sendo substituída, no Brasil, pela juriti nos oferecimentos a *Ọṣun*, pois ela não aceita pombo. Um de seus cânticos lembra isto:

<i>Àdàbà orò ma fẹ</i>	Ela quer <i>àdàbà</i> para fazer o ritual
<i>Ò fẹ́'lé (ẹiyelé)</i>	Ela não quer pombo.

3. Gêmeos

Os gêmeos estão ligados a *Ibéjì*. Era costume antigo, por ocasião do nascimento de gêmeos, um deles ser sacrificado por julgarem uma anomalia dois seres iguais, até que a colonização inglesa pôs fim ao costume. Quando um dos gêmeos morre, não se diz que morreu, mas que foi ao mercado comprar roupa. Faz-se uma estátua que representa o gêmeo morto. Quando algo é comprado para o gêmeo que está vivo, uma miniatura deve ser comprada para aquele que morreu.

4. Orí

Significa cabeça, e pode ser dividida em *Orí ode* – a cabeça física, e *Orí inú* – a cabeça interior, para onde são destinados os elementos dados no ritual de *Borí*.

O SIGNIFICADO DA PALAVRA ÌYÀWÓ

Vivendo no espaço celestial denominado de *òrun*, *Òrúnmilà*, certa vez, desejou personificar-se em ser humano. Para isto, desceu à Terra e se vestiu com folhas de bananeira, de forma a se tornar maltrapilho. Dirigiu-se à cidade de *Ìwó* e lá viu o rei da região em todo o seu esplendor e glória, com muitos assistentes em sua corte e muitos chefes ao seu redor.

Chegando à cidade vestido como estava, sentou-se em frente ao palácio do rei e se serviu com as sobras da comida que tinha sido jogada fora após a festa. Quando o rei viu aquilo, considerou *Òrúnmilà* um ser estranho e ordenou que lhe fosse preparado um prato de comida. Agradecendo, *Òrúnmilà* disse que desejava dormir na cidade. A fim de se livrar do estranho, o rei ordenou aos seus servidores que preparassem um lugar para ele, com toda a roupa de cama salpicada com fiapos que provocavam comichão e eram extraídos de uma planta. *Òrúnmilà* dormiu sobre os fiapos e, quando começou a sentir comichões, correu até o rio próximo para se banhar.

Logo cedo, pela manhã, ele foi até o rei e disse que tinha tido um bom sono. Dizendo isso, jogou no chão o seu *Òpèlẹ̀* e fez uma previsão para o rei. Disse que ele teria um reinado longo e próspero. Posteriormente, continuou o seu estranho comportamento, comendo sobras de alimentos e fazendo previsões para as pessoas.



No seu terceiro dia na cidade, as pessoas se reuniam ao redor de *Òrúnmilà*, dentre elas, a princesa, a filha do rei. Passando à frente das demais pessoas, disse em alto e bom som que havia decidido se casar com *Òrúnmilà*. Todos ficaram horrorizados com a decisão, mas a moça mostrava-se determinada.

O rei tomou conhecimento do desejo da filha e mandou chamá-la. Disse ao pai que, se ela se casasse com um príncipe ou com uma outra pessoa da corte, eles não teriam por ela nenhum respeito especial. Mas, se ela se casasse com aquele homem pobre, ele a consideraria em alto grau.

Seu pai, o rei, refletiu e concordou com o casamento. Então, dividiu seus bens em duas partes e deu uma a *Òrúnmilà*, que levou a noiva para fora da cidade, tornando-se possuidor de muitos escravos, muitos cavalos e outros bens devido aos presentes de seu sogro. *Òrúnmilà* foi para uma cidade próxima e lá se instalou.

A partir daí, as pessoas passaram a admirar *Òrúnmilà*, vivendo em esplendor, prestando-lhe diversas homenagens. Quando as pessoas lhe perguntaram quem era a sua esposa, ele respondeu que era *Ìyàwó*, ou seja, “a humilhação que ele sofreu em *Ìwó*”. Explicando: *Ìyà* significa humilhação em yorubá; e ele foi humilhado em *Ìwó*. As duas juntas formam *Ìyà - Ìwó*, e, por extensão, *Ìyàwó*, que passou a ser, então, a denominação de esposa.

Conclusão

A palavra *Ìyàwó* significa esposa. Nos primórdios do Candomblé no Brasil, quando a iniciação era restrita às mulheres, foi esta a denominação escolhida para definir as pessoas recém-iniciadas. Posteriormente, com a participação de homens nos ritos de iniciação, a palavra *Ìyàwó* continuou a ser mantida tanto para homens como para mulheres. Na antiga sociedade yorubá, o sistema patriarcal admitia ao homem ter várias mulheres, assim definidas: *Ìyálé*, a mãe da casa e a mais velha; *Ìyàwó*, a esposa mais nova; *Òbotun* significa literalmente vagina nova, ou seja, a recém-casada.

NOTAS

1. *Ìwó*

É uma cidade próxima a *Ìbàdàn*, sendo o seu soberano denominado *Olúúwó*.

2. *Òpèlè*

Corrente intercalada com oito meias-sementes para a prática de consulta. Sua diferença para o sistema de *Ifá*, que se utiliza dos 16 coquinhos do dendezeiro, é que, enquanto no sistema de *Ifá* são necessárias oito jogadas e para cada uma delas riscar os traços para encontrar o *Odù* da consulta, o *Òpèlè* necessita, apenas, de uma jogada para encontrar este mesmo *Odù*, sem precisar riscar os traços do *Odù*.

3. *Ìkóbìrinjò*

Poligamia. É ainda aceitável, embora tenha homem que deseja apenas uma mulher. Se ela for estéril ou se tem apenas filhas, é seu direito procurar outra. Os homens desejam filhos de sexo masculino, a fim de perpetuar o sobrenome. Não há o costume de não ter filhos. Uma outra preferência é a de uma mulher rechonchuda, pois a magreza indica má alimentação e falta de dinheiro. Tradicionalmente, as crianças não namoram e os casamentos são arrumados por intermediários. Com a infiltração ocidental, os modelos culturais estão sendo modificados.



COMPLEMENTO

A DESCARACTERIZAÇÃO DO CANDOMBLÉ: UMA AVALIAÇÃO DA ATUAL SITUAÇÃO RELIGIOSA

Em nossa obra, *Ọrun-Àiyé, o Encontro de Dois Mundos*, fizemos uma observação nas conclusões finais do livro acerca dos problemas atuais para o futuro do Candomblé. Na oportunidade, referimo-nos aos estudos que o culto mereceu ao longo dos anos por escritores brilhantes em suas áreas científicas, mas que não foram felizes nas observações pertinentes à religiosidade afro instalada em nossa terra. A religião nem sempre foi feliz quando estudada por observadores de fora do seu meio. Carneiro, Bastide e, sobretudo, Verger, para citarmos os participantes de um determinado período, executaram bem suas obras, graças a uma participação maior nas comunidades onde foram iniciados ou que, pelo menos, tiveram um acesso franco e aberto. A grande maioria pertencente a outras crenças se deixou levar por conceitos pessoais, motivando interpretações injustas e sem embasamento científico. Isto concorreu para se entender o Candomblé como qualquer coisa, menos uma religião organizada com seus conceitos de crença perfeitamente definidos.

Esta situação conduziu a tantas outras, que serão devidamente relacionadas mais adiante, a ponto de gerar encadeamento que permitiu verificarmos que o Candomblé não possui nenhuma forma de resistência diante desses absurdos, como se ele fosse “terra-de-ninguém”. Excluindo as comunidades seguidoras de padrões tradicionais e devidamente conhecidas por este motivo,

a maioria se deixou levar por uma onda de modismos e mudanças sem qualquer critério, a ponto de *ogans* se arvorarem à condição de *Babalorixás*. É necessário haver uma reapropriação da religião, impedindo, assim, que continuem a usá-la indevidamente, por não estarem integrados a ela. É um processo de reconquista e, portanto, uma tarefa dolorosa. Vive-se uma época de contes- tações, de apuração de responsabilidade e avaliações. O Brasil está sendo passado a limpo e se encontra numa fase de conhecimento. O Candomblé precisa criar a consciência do desafio e da não omissão para ser devidamente reconhecido neste século que se inicia, como referência de religião brasileira.

A partir deste pensamento, elaboramos um ensaio sobre as mudanças e transformações disciplinadas de que o Candomblé necessita, em face da forma desorganizada e comprometedora como elas vêm ocorrendo. Para esta avaliação da atual situação do Candomblé, dividimos o estudo da seguinte forma:

- O que foi idealizado pelos que instituíram o Candomblé
- As razões das transformações ocorridas
- A quem coube a responsabilidade pelas mudanças
- O que deve ser revisto e discutido

A relação dos itens acima visa a facilitar a localização do assunto e não reflete, necessariamente, o seu grau de importância. As informações relacionadas foram selecionadas mediante entrevistas, depoimentos, declarações espontâneas de iniciados e não iniciados, e observações pessoais. Finalmente, deve-se considerar que a finalidade deste trabalho visa a retratar o quadro atual do Candomblé, sem ofensas, críticas e citações a quem quer que seja.

O que foi idealizado pelos que instituíram o Candomblé

O início da implantação do Candomblé pode ser, assim, resumido: os ancestrais afro-brasileiros, cientes de sua permanência no Brasil pelos laços familiares aqui criados, começaram a se organizar criando um modelo de culto com práticas a serem seguidas e outras devidamente abolidas por não se enquadrarem com a forma cultural da terra, pois sabiam que o Candomblé seria reduto de negros, brancos e mestiços de diferentes posições sociais. E como ele seria praticado em solo brasileiro passaria a assumir seus próprios dogmas e liturgia. Foi um trabalho em que a oralidade procurou construir uma tradição toda própria.

Observaram-se as tradições tribais africanas, que não se ajustavam ao novo critério. Estas foram preservadas apenas na memória coletiva, deixando sua prática de lado. Todo este processo instituído pode ser assim definido:

1. Os cortes feitos no corpo, nos ritos de iniciação e identificação tribal africana, foram substituídos por marcas feitas com tintura de *efun* que lembravam a tradição da família real de *Ọyó*;
2. Os ritos, em sua maioria, seriam praticados internamente, abolindo-se as procissões externas aos lugares sagrados, por eles não existirem como na África; por exemplo: a Floresta dos *Egúngún*, dos *Abikú*, de *Ifá*, rios e lagoas. Para isto, seriam construídas dependências internas que alimentariam esses ritos;
3. A forma do culto a *Ibéji*, que determinava a morte de um dos gêmeos, foi abolida, por julgarem um fato anormal;
4. O culto foi centralizado em um único local, com espaços preservados a cada *Orixá* e Ancestrais. Por esse motivo, a dirigente deveria ser conhecedora de todos os fundamentos dessas divindades;

5. O número de *Òrìṣà* cultuados seria limitado às exigências da nova terra. As divindades de tradições tribais foram mantidas apenas na memória coletiva do grupo; em outros casos, acabaram sendo definitivamente esquecidas;
6. Rituais específicos ligados às tradições regionais africanas foram revistos; outros, criados ou adaptados, como o *Ìpàdè*, *Olúbáje*, *Àmàlà* às quartas-feiras, a *Roda de Sàngó*, o *Ìpètè*, a sexta-feira dedicada a *Òṣàlá*, o *Lórogún* com o fechamento do Terreiro no ritual realizado no domingo após o Carnaval, e outros;
7. A iniciação passou a ser individual e sem a noção de família biológica, criando, assim, a família de santo. O “transe de expressão”, no dizer de Verger, passou a substituir o transe de possessão identificado com o clã familiar. O iniciado deixou de ser *elégùn* para ser *iyàwó*;
8. A utilização do *oṣù* como marca que distingue o iniciado;
9. As datas festivas dos santos católicos identificados com os *Òrìṣà* passaram a determinar as datas de suas festividades, contrariando a modalidade africana das estações climáticas e outras tradições;
10. Os animais para o sacrifício foram substituídos; as plantas tiveram novas identificações; comidas de santo foram mantidas, e outras, criadas; novas *kizilas* surgiram com produtos nativos da terra;
11. Os 4 dias da semana yorubá foram adaptados para a semana ocidental de 7 dias, com nova distribuição dos dias consagrados a cada *Òrìṣà*;
12. Formação de um grupo masculino – *ogans* – mantenedor e protetor do culto, dedicado à prática religiosa onde somente homem atua;
13. Os cargos religiosos seriam apenas para as mulheres. A iniciação masculina seria, exclusivamente, como *ogans*, talvez, para evitar tendências ao homossexualismo e trejeitos efeminados nos ritos públicos. Posteriormente,

com a inevitável participação masculina, os cargos tiveram dualidade;

14. Como o comando religioso seria das mulheres, a opção viável para o sistema de consulta seria o jogo de búzios em detrimento de outras mais tradicionais, mas bastante complexas, como o *Òpèlè* e o *Ifá*, que obrigavam, entre outras coisas, a recitações em língua nativa, sendo utilizado somente por homens;
15. Os títulos de reis e rainhas foram abolidos, limitando-se aos títulos honoríficos – *oyè* – referentes aos cargos religiosos.

Outras diferenças podem ser observadas nos trabalhos de pesquisa de Verger, muito bem-documentadas em suas obras.

As razões das transformações ocorridas

À medida que o tempo avançou, foram surgindo problemas de relacionamento quando novas Casas começaram a se instalar, em grande parte, através de dissidências, modismos e interesses pessoais. Novos grupos foram se formando em outras regiões, distanciando-se cada vez mais da Casa Matriz, perdendo os padrões tradicionais e adaptando-se ao modelo local de crença. Surgiu um novo tipo de público, que o aceitou, sem qualquer critério de seleção. Começaram a ocorrer mudanças de forma lenta e despercebida a ponto de serem aceitas como fatos normais. Raramente foi seguido o conceito de que só prospera o axé que divide o saber. A guarda deste saber e do conhecimento chegou a um ponto tal, que obrigou as pessoas a uma busca de explicações através de cursos e livros que, em muitos casos, não ofereciam um respaldo desejado, confundindo mais ainda o que já era tão confuso. Surgiram as fugas, e a mais comum de todas foi a constante troca de Terreiros, tornando-se incomum as

peessoas serem iniciadas numa Casa e nelas permanecerem (ver itens 17, 24 e 26). Culturas diferentes entraram em choque, criando novas formas de trabalho, que podem ser assim definidas:

16. Ritual de troca de nação – expediente criado para mudança de Terreiro: foi iniciado no Candomblé Ketu, mas resolveu passar para o Candomblé Jeje ou Angola, e vice-versa;
17. Obrigações de 1, 3 e 7 anos feitas em Terreiros diferentes. A cabeça passando por diversas mãos, sem qualquer critério ético;
18. O 2º *Òrìṣà* sendo obrigado a se manifestar nas pessoas, durante as obrigações de ano, isto ocorrendo nas Casas de tradição Ketu. Com isto, são obrigados a fazer novas roupas e assentamentos, motivando novas cobranças;
19. Saídas de *ìyàwó* com 4 e 5 apresentações públicas, com evidentes interesses para desfilar roupas de santo e outras alegorias;
20. Roupas de santo e paramentos descaracterizados de sua condição original. Enfeites, miçangas, paetês, brocados, tecidos de riqueza exagerada destituídos de significados, com o objetivo único de alimentar o ego da pessoa. (Ver item 40.)
21. Ogam “pai de santo,” fazendo obrigações fora de sua competência e abrindo Terreiro;
22. A constante troca de Terreiros faz com que as pessoas se tornem portadoras de diferentes conhecimentos, criando uma confusão de rituais e produzindo a perda do que se acostumou a entender como raiz de santo, ou seja, disciplina ritualística determinada pelo Candomblé Matriz;
23. *Bàbálórìṣà* e *Ìyálórìṣà* sem zeladores de suas obrigações;
24. Pessoas indo para outros países, e sendo lá iniciadas,

buscando conhecimentos estranhos à nossa cultura e que foram abolidos por ocasião da instalação do Candomblé no Brasil. Essa fusão de conhecimentos foi outro fator para se perder a antiga “raiz de santo”.

25. Introdução de culto aos Caboclos, vistos como Encantados, advindo daí os Candomblés de Caboclos nas Casas Ketu, Jeje, Angola e Nagô-Vodun. Na realidade, em grande parte foi um expediente para ex-umbandistas iniciados no Candomblé manterem suas entidades umbandistas;
26. Pessoas se iniciando, determinadas a, e não dando certo, terem a opção de ir para outra Casa, numa evidente demonstração de insegurança e falta de critério seletivo;
27. Pessoas que saem da Casa de Candomblé e são aceitas por outra sem qualquer critério ético;
28. Mercantilismo religioso;
29. Umbandistas no Candomblé. Exemplo: dirigente de Umbanda com Casa aberta, fazendo obrigação de santo e já saindo como *ìyálórìṣà*;
30. Candomblé dando festas de pomba-gira, ciganos etc. – entidades estranhas aos rituais;
31. Nigerianos e cubanos trazendo costumes novos e interferindo em nosso modelo de trabalho;
32. Ogam e *ekedi* sendo raspados e fazendo obrigações de 1, 3 e 7 anos como se fossem *ìyàwó*;
33. Elementos para a iniciação, que deveriam ser feitos pelos iniciados, são comprados prontos;
34. Tomar a bênção encostando a mão no queixo;
35. Vestimenta de *Òrìṣà* feminino sendo usada por homem, sem respeito à sua condição masculina, como era feito nos antigos Candomblés. Estes faziam ligeiras modificações nas roupas, a fim de não haver constrangimento e incentivo à homossexualidade masculina;
36. Assentamentos de *Orí*, *Odù* e *Ìyámi*, este último sem o conhecimento suficiente para fazê-lo;

37. Denotando falta de credibilidade, pessoas iniciadas e recém-iniciadas procurando mesas de jogo para confirmação. É o início do caos, por ouvirem críticas de pseudoerros que só irão confundi-las e trazer constantes intranquilidade e dúvidas. A partir daí, não serão mais as mesmas pessoas, terminando por sair de sua casa e buscar outro Terreiro;
38. O descrédito do jogo de búzios, em razão de sua utilização por pessoas despreparadas e sem conhecimento para a função, revelou-se um dos fortes motivos da confusa situação do Candomblé, necessitando de uma regulamentação para quem o pratica.

A quem coube a responsabilidade pelas mudanças

O Candomblé concentrou-se na força da tradição e esqueceu o poder da evolução humana e sua vulnerabilidade. Houve um choque de gerações. Dirigentes com mais de 70 anos de idade dirigindo *iyawô* de 25 é um fator de choque. O que vai à cabeça de uma não é a mesma coisa que vai à cabeça da outra. Muitas coisas não são entendidas, mas são feitas em sinal de respeito e aprendidas pelo processo de repetição constante. Uma cabeça nova quer coisas novas e, assim, com sua ascensão ao comando, inevitavelmente passará a colocar em prática grande parte de seus interesses ou ideias pessoais que tinha em mente, contribuindo em alguns casos de forma inconsciente para novas modificações.

As responsabilidades dessas mudanças podem ser assim creditadas:

39. Aos dirigentes que cuidaram apenas de seu nome, de sua casa e de seu sustento, jamais se preocupando com o aspecto global da religião. Outros que assim o fizeram

- foi em parte no intuito de se colocarem em evidência para obter popularidade e clientela. Poucos têm-se dedicado à causa;
40. À falta de uma orientação ética e critério seletivo na aceitação de novas pessoas no Candomblé. O homossexual masculino é um exemplo, pois boa parte deles vem por questões de modismo;
41. À falta de experiência no relacionamento humano entre os integrantes de uma Casa de Candomblé, principalmente entre os mais velhos com os mais novos, e dos mais novos entre si;
42. Às dificuldades no relacionamento e conquista de cargos nos Terreiros dirigidos por membros familiares;
43. Ao sistema de comando escravocrata que possibilita a perda da autoestima;
44. A determinados umbandistas no Candomblé, confundindo tudo e criando o "Umbandomblé", uma mistura confusa que compromete ambas as religiões;
45. Aos dirigentes de nomes expressivos que, inconscientemente, incentivam o desvirtuamento, comparecendo às festas promovidas por dirigentes duvidosos. São pessoas com iniciação suspeita, *ogans* com casas abertas, que praticamente têm seus nomes avalizados com essas visitas;
46. A determinados dirigentes que vivem à custa do ganho financeiro. Sem emprego convencional, tornam-se mercantilistas a ponto de aceitarem fazer o que quer que seja pelo poder único do dinheiro;
47. Aos dirigentes de Candomblé itinerantes que viajam para diversas regiões e Estados com o intuito de fazerem iniciações de dirigentes de Terreiros estranhos, indiferentes à qualidade do trabalho que se realizará, apenas visando ao ganho fácil. Com isso, criam-se focos, ditos de Candomblé, que irão confundir sua imagem perante o público;

48. Aos programadores de rádio que se dizem conhecedores do Candomblé com objetivos puramente comerciais e exibicionistas;
49. Aos livros sensacionalistas que “ensinam tudo”, confundindo credíncias, superstições e bruxarias com religião;
50. Às pessoas ansiosas por traduzir os cânticos e rezas yorubá que o fazem sem o necessário conhecimento do idioma, modificando as palavras cantadas por outras que facilitem a tradução. Com isto, perde-se a essência do cântico original, confundindo mais ainda o que já é bastante confuso;
51. Às revistas e jornais que fazem reportagens de dirigentes como matéria paga, sem critério jornalístico, incentivando a vaidade e dando notoriedade, na maioria das vezes, a pessoas extremamente duvidosas.

O que deve ser revisto e discutido

A atual prática religiosa liga as pessoas mais aos Terreiros do que verdadeiramente à crença divina. Poucos têm a essência religiosa. Tudo vive em função das regras do Terreiro, constituídas de frequência, ajuda e obrigações, com uma sintonia dirigida apenas ao Zelador ou Zeladora de Santo. Essa prática tem confundido as pessoas a crer-se religiosas, quando sua religiosidade é apenas para o mundo, para seu dirigente e familiares de santo. Esquecem-se de ter a consciência de Deus no coração (*Ifá Àyà*).

Um outro fator deve ser examinado: o costume das comparações entre as antigas dirigentes com as atuais. É preciso entender que cada uma serviu e serve gerações diferentes. Elas foram talentosas naquela época, e as atuais o são nesta, pois as pessoas mudam. O que se deve entender é que não devem ser feitas comparações de épocas, pois elas são diferentes.

O processo de transformação do Candomblé talvez seja demorado e conflitante. Mas nem por isso devemos sacudir os ombros e deixar o problema para os sucessores. Quem tem a cultura atrasada resiste a mudanças. O Candomblé deve se enquadrar no conceito de que nada se perde, tudo se transforma. O que é feito serve como experiência, mas deve ser mudado.

Adaptar-se ou extinguir-se. O Candomblé atinge quase 200 anos de prática em solo brasileiro. Nenhuma religião sobrevive sem debater mudanças em sua estrutura por um longo período, mas mudanças criteriosas e de consenso geral, de forma disciplinada, e não como está sendo feito, mudanças que devem ser feitas, não porque ocorreu um final de século, mas sim um final de modelo superado em muitos aspectos. Enumeramos algumas sugestões para serem discutidas:

52. Criação de um *Conselho Normativo* específico para os assuntos relacionados com o Candomblé. Deverá ter uma estrutura conforme os padrões modernos de organização, com um trabalho disciplinado de orientação e defesa da religião, além de uma participação efetiva nos problemas sociais da sociedade brasileira. Atualmente, o Candomblé não possui nenhuma forma de resistência diante dos absurdos cometidos em seu nome, excluindo os comentários internos que são logo esquecidos;
53. Realização de um censo religioso a fim de saber quantos somos;
54. Revisão nas chamadas Tradições, que em muitos casos impedem que o Candomblé se atualize e tenha as mesmas oportunidades das demais religiões;
55. Transformar o sistema de imitação do Candomblé numa cultura de ensino. O Candomblé deve ser raciocinado para ser entendido. *O faça o que eu digo, mas não pergunte por quê* não pode mais ser tolerado. O

resultado é duvidoso e, na maioria das vezes, aceito, mesmo que por falta de lógica;

56. Um Terreiro deve ser entendido como um campo de provas e de estudos. Repassar conhecimentos e não omitir explicações, quando possível, para que as pessoas saibam o que estão fazendo. A falta deste conhecimento é que promove a fuga para outras crenças;
57. Na abertura de uma cerimônia no Terreiro, uma breve palestra do que ali será apresentado é perfeitamente oportuna para uma participação mais consciente de todos;
58. Incentivar a participação do público na sequência dos cânticos e em certas obrigações sem precisar ser iniciado. Não torná-lo um ser marginalizado e estranho ao meio;
59. Incentivar um estudo básico do idioma falado na modalidade do culto para um melhor conhecimento do que é feito;
60. Adaptar o idioma yorubá, em sua pronúncia e em algumas regras, ao nosso idioma e à nossa cultura, tal qual foi feito no português do Brasil e Portugal, e no inglês dos Estados Unidos e da Inglaterra;
61. A ética é a ciência da moral que institui regras de procedimento e os costumes de um grupo. Religião sem moral é o mesmo que uma sociedade sem normas jurídicas. Daí a necessidade da elaboração de um sistema ético entre todas as Casas de Candomblé, lembrando que, para classificar esses valores, é preciso fornecer motivos para colocá-los em prática. O mero conhecimento do que fazer não faz do homem um santo. É preciso justificá-lo;
62. Evitar a abertura de novas Casas para o fortalecimento da Casa Matriz, limitando a idade para os novos dirigentes. A qualidade não está na quantidade;

63. Valorizar o desempenho da Diretoria e Administração de um Terreiro;
64. Revisão nas instalações das dependências – higiene, extintores, banheiros etc.;
65. Abolir definitivamente a identificação do Candomblé como seita;
66. Rever o resguardo do *Àyèṣè* de 1 ano para 3 meses, efetuando o jogo logo a seguir para definir o substituto. Talvez seja a lembrança de um período em que a sociedade civil exigia 1 ano de luto fechado pelo falecimento de familiares, com o uso da tarja preta nas roupas. O longo período de ociosidade não mais se justifica, podendo as obrigações complementares ser feitas no decorrer do ano;
67. Criar uma cerimônia pós-morte para aqueles que não são iniciados, mas possuem o *santo assentado*. O Candomblé só realiza cerimônias para aqueles que são iniciados, esquecendo-se de que existem pessoas que, apesar de não o serem, admiram a religião e seguem seus preceitos;
68. Redução do tempo do preceito do *kele* de 3 meses para 1 mês. As atividades e responsabilidades civis devem ser respeitadas;
69. Rever o uso do urinol nas obrigações internas pelo constrangimento que a sua utilização oferece junto às demais pessoas;
70. Rever o costume das *iyàwó* de comer o resto da comida da mãe de santo, um hábito que era feito pelos antigos reis africanos com seus servos.
71. Analisar as razões que impedem uma dirigente de fazer a iniciação de familiares biológicos;
72. A possibilidade de iniciação de um filho de santo, da mulher dele e do filho, por uma mesma dirigente;
73. Até que ponto deve ser aceitável ou não a convivência “íntima” entre irmãos de santo: *ogam* com *iyàwó*, *iyálórìṣà* com filho de santo etc.;

74. Razões de o *ogam* não ter prerrogativas para trocar de Terreiro, quando necessário;
75. Disciplinar a pontualidade nos horários que são marcados para a realização dos rituais. No convite: 22h, início real: 1h;
76. Entender o Candomblé como uma sociedade participativa e com identidade política;
77. Definir-se: ser brasileiro ou africano;
78. Discutir a validade da interferência de africanos e cubanos em nossa soberania religiosa, lembrando que não existe nenhum acordo bilateral neste sentido;
79. Criação de uma Cultura de *Ifá*, a fim de coibir a utilização do jogo de búzios por pessoas suspeitas e sem credenciamento para a função;
80. Rever a validade de as pessoas serem iniciadas fora de nosso território brasileiro;
81. Fiscalizar a imprensa escrita e falada que se utiliza do Candomblé como promoção pessoal. A experiência revela que a riqueza de informações que os meios de comunicação poderiam prestar fica maculada por temas relacionados com superstições e credices, elementos contrários a qualquer sociedade que pretenda se intitular religião. A ninguém é permitido denegrir uma religião, mesmo aqueles que se dizem candomblecistas;
82. Discutir a utilização da tecnologia como fonte de recursos para um melhor desenvolvimento dos trabalhos: filmagens, gravações e outros meios que preservem a memória coletiva; modernização da cozinha ritual com o uso de liquidificador, máquina de depenar galinhas etc., abolindo o fogo a lenha e a moenda de feijão. Na época atual, o tempo disponível dos membros da comunidade não é mais o mesmo de outras épocas;
83. *Ìyàwó* comer com as mãos sem o uso de talheres e andar descalça nos primeiros três meses de iniciada.

84. Rever a rigidez hierárquica evitando os excessos no tratamento, para um relacionamento mais educado.
85. Rever a legitimidade do uso de vestimentas de aparência africana em detrimento do uso da tradicional "baiana".
86. Como lidar com cliente numa mesa de jogo que interage junto ao "olhador" questionando interpretações de caídas numa verdadeira consulta a dois.

Conclusões finais

O Deus venerado no Candomblé não é o Deus de outras religiões, que fica sentado num trono de ouro assistindo a tudo. Ele designa seus mensageiros para aqui virem, sob a denominação de *Òrìṣà*, e participarem da vida dos seres humanos. Dão exemplo da alimentação no ato de receberem oferendas votivas, mostrando que o alimento é a base fundamental da sobrevivência. O alimento da cultura. *Òṣàlá* nos mostra sua preferência por tudo que é branco. O inhame é sinônimo de pureza e retidão ética. O inhame, o grande depurador do sangue, nos mostra a necessidade de nos depurarmos e purificarmos.

O Candomblé possui seus esteios identificados por homens e mulheres que batalham por melhorá-lo. Mas é preciso que o próprio Candomblé queira melhorar, isto é, que seus integrantes e simpatizantes queiram melhorá-lo e respeitá-lo em todos os sentidos.

Na atual literatura que envolve os ritos de Candomblé, quem escreve revela visível exaltação exagerada sobre o que a religião apresenta. Terreiros específicos e determinados dirigentes são reverenciados sem que se exerçam a tarefa da crítica ou sugestões positivas. Nem tudo está tão perfeito assim. É óbvio que o formalismo religioso impede declarações mais sensatas. Enaltecer esta ou aquela Casa sustenta, apenas, sua posição de bandeira

74. Razões de o *ogam* não ter prerrogativas para trocar de Terreiro, quando necessário;
75. Disciplinar a pontualidade nos horários que são marcados para a realização dos rituais. No convite: 22h, início real: 1h;
76. Entender o Candomblé como uma sociedade participativa e com identidade política;
77. Definir-se: ser brasileiro ou africano;
78. Discutir a validade da interferência de africanos e cubanos em nossa soberania religiosa, lembrando que não existe nenhum acordo bilateral neste sentido;
79. Criação de uma Cultura de *Ijã*, a fim de coibir a utilização do jogo de búzios por pessoas suspeitas e sem credenciamento para a função;
80. Rever a validade de as pessoas serem iniciadas fora de nosso território brasileiro;
81. Fiscalizar a imprensa escrita e falada que se utiliza do Candomblé como promoção pessoal. A experiência revela que a riqueza de informações que os meios de comunicação poderiam prestar fica maculada por temas relacionados com superstições e crendices, elementos contrários a qualquer sociedade que pretenda se intitular religião. A ninguém é permitido denegrir uma religião, mesmo aqueles que se dizem candomblecistas;
82. Discutir a utilização da tecnologia como fonte de recursos para um melhor desenvolvimento dos trabalhos: filmagens, gravações e outros meios que preservem a memória coletiva; modernização da cozinha ritual com o uso de liquidificador, máquina de depenar galinhas etc., abolindo o fogo a lenha e a moenda de feijão. Na época atual, o tempo disponível dos membros da comunidade não é mais o mesmo de outras épocas;
83. *Ìyàwó* comer com as mãos sem o uso de talheres e andar descalça nos primeiros três meses de iniciada.

84. Rever a rigidez hierárquica evitando os excessos no tratamento, para um relacionamento mais educado.
85. Rever a legitimidade do uso de vestimentas de aparência africana em detrimento do uso da tradicional "baiana".
86. Como lidar com cliente numa mesa de jogo que interage junto ao "olhador" questionando interpretações de caídas numa verdadeira consulta a dois.

Conclusões finais

O Deus venerado no Candomblé não é o Deus de outras religiões, que fica sentado num trono de ouro assistindo a tudo. Ele designa seus mensageiros para aqui virem, sob a denominação de *Òrìṣà*, e participarem da vida dos seres humanos. Dão exemplo da alimentação no ato de receberem oferendas votivas, mostrando que o alimento é a base fundamental da sobrevivência. O alimento da cultura. *Òṣàlá* nos mostra sua preferência por tudo que é branco. O inhame é sinônimo de pureza e retidão ética. O inhame, o grande depurador do sangue, nos mostra a necessidade de nos depurarmos e purificarmos.

O Candomblé possui seus esteios identificados por homens e mulheres que batalham por melhorá-lo. Mas é preciso que o próprio Candomblé queira melhorar, isto é, que seus integrantes e simpatizantes queiram melhorá-lo e respeitá-lo em todos os sentidos.

Na atual literatura que envolve os ritos de Candomblé, quem escreve revela visível exaltação exagerada sobre o que a religião apresenta. Terreiros específicos e determinados dirigentes são reverenciados sem que se exerçam a tarefa da crítica ou sugestões positivas. Nem tudo está tão perfeito assim. É óbvio que o formalismo religioso impede declarações mais sensatas. Enaltecer esta ou aquela Casa sustenta, apenas, sua posição de bandeira

representativa do Candomblé, mas não traz solução ao problema, que cresce a ponto de dentro de mais algum tempo sofrer um declínio irreversível. É necessário convivermos numa democracia religiosa em que as pessoas tenham o direito de falar o que sentem e serem ouvidas, independentemente de cargos e posições. Convém ressaltar que, se a cultura conservadora das tradições manteve viva boa parte de seus valores, por outro lado, em alguns pontos, se revelou como um forte fator de desatualização.

Devemos lembrar mais uma vez que, quando o Candomblé foi aqui instituído pelos antigos africanos e afro-brasileiros, eles foram adaptando os ritos tradicionais e abolindo outros contrários à nossa cultura. Foi uma atitude inteligente e seguida por outras modalidades religiosas africanas aqui instaladas – nagô, angola, congo, jeje. E se hoje denominamos toda esta participação de cultura afro-brasileira, nós o fazemos em respeito a este passado. Na realidade, já é uma cultura eminentemente brasileira e que deve ser devidamente valorizada pelo esforço com que foi conquistada em momentos de extrema dificuldade. Buscar novos modismos pelo simples fato de querer ser diferente é regredir no tempo; é colocar corpos estranhos junto a valores já firmados.

O Candomblé sobrevive com mínimos avanços. O parâmetro para uma avaliação seria a comparação com outras formas religiosas que crescem e se atualizam constantemente em busca de sustentação perante a sociedade. O tema é polêmico; porém, tudo que é polêmico gera participação. Há uma herança a ser legada aos herdeiros da religião que vivem uma época diferente e especial. O Candomblé tem um compromisso com esta geração neste século que se iniciou: transformação de uma instituição pessoal em uma sociedade global.

“Procura do odù. O iniciado é sentado sobre um pano branco, de costas para o ojù Šàngó, e, entre suas pernas estiradas, coloca-se um edùn àrà. Ìyá Šàngó pergunta-lhe: “Procuras o poder do

*Orixá ou o dinheiro?” O candidato responde: “É o poder do Orixá que eu quero.” Em suas mãos juntas, ele recebe da Ìyá Šàngó dezesseis búzios, com os quais fará a adivinhação.” (Pierre Verger, in *Orixás*, p. 41, Corrupio, 1981.)*

Obras consultadas

- ABIMBOLA, W. – *Sixteen Great Poems of Ifa*, Unesco, 1975
AWOLALU, J.O. – *Yoruba Beliefs and Sacrificial Rites*, Longman, 1979
BACON, W. – *Ifa Divination*, Londres, 1969
BEIER, U. – *Yorubá Myths*, Londres, 1969
BENISTE, J. – *Òrun-Àiyé – O Encontro de Dois Mundos*, Bertrand Brasil, RJ., 1997
———. – *Jogo de Búzios – Um Encontro com o Desconhecido*, Bertrand Brasil, RJ. 2000
———. – *As Águas de Oxalá*, Bertrand Brasil, RJ, 2002
BIOBAKU, S.O. – *Sources of Yoruba History*, Oxford, 1973
CORTEZ, J. GARCIA. – *El Santo*, Nova York, 1971
COSSARD-BINON, GISELLE. – “As Filhas de Santo”, in *Olòòrìyà*, Ágora, São Paulo, 1981
COURLANDER, H. – *Tales of Yorubá Gods and Heroes*, EUA
CRIPPA, A. – *Mito e Cultura*, Convívio, São Paulo, 1975
ELIADE, M. – *La Nostalgie des Origines*, Paris, 1971
———. – *Aspects du Mythe*, Paris, 1963
FROBENIUS, L. – *Mythologie de l’Atlantide*, Paris, 1971
GLEASON, JUDITH. – *Oya, Um Louvor à Deusa Africana*, Bertrand Brasil, RJ, 1992
IDOWU, E.B. – *Olodumare*, Londres, 1962
JOHNSON, S. – *The History of The Yorubas*, Lagos, 1937
RAMOS, ARTHUR. – *Estudos Afro-Brasileiros*, 1º volume, Ariel, RJ, 1935
SIMPSON, G.E. – *Yoruba Religion & Medicine in Ibadan*, Ibadan, 1980
VERGER, PIERRE. – *Notes sur le Culte des Òrìṣa et Vodun*, Dakar, 1957
———. – *Orixás*, BH, 1981
———. – *Grandeur et décadence du culte de Iyami Òṣòròngà*, Paris, 1943

Os demais autores consultados são citados nos trechos do livro.

Este livro foi impresso na
DISTRIBUIDORA RECORD DE SERVIÇOS DE IMPRENSA S.A.
Rua Argentina, 171 - Rio de Janeiro/RJ - Tel.: (21) 2585-2000

José Beniste teve o cuidado de selecionar 34 histórias que abordam exemplos de vida, orientações éticas e disputas de poder, tendo como personagens os próprios Orixás.

Histórias deliciosas, encantadas pelo estilo didático do autor, que segue uma linha de publicações claras, fluentes, tomando o nome Beniste bastante expressivo nos meios religiosos como um participante íntegro e pesquisador altamente conceituado do Candomblé. Ao final de cada narrativa, algumas observações estão contidas em notas explicativas, objetivando uma compreensão melhor e mais ampla sobre o assunto.



JOSÉ BENISTE, escritor, historiador, pesquisador de Cultura Afro-Brasileira, é integrante de movimentos que visam à restauração da dignidade religiosa do afro-descendente. Iniciado pela Sociedade Axé Opô Afonjá, em 1984, é diretor do Curso Brasil-Nigéria, fundado em 1982. Ministra aulas de Língua Yorubá.