

A MITOLOGIA COMO FUNDAMENTO DA RELIGIÃO

Cláudio Zannoni*

1 INTRODUÇÃO

O que propomos aqui é uma reflexão sobre a mitologia indígena enquanto fundamento da religião e fonte de sabedoria.

É com esse pensamento que nos posicionamos frente à mitologia para que cada um, num *mergulho* despojado de idéias pré-concebidas, possa sentir o poder e o dinamismo da palavra viva. É importante observar que o mito não nos oferece uma leitura fácil, ora seus significados parecem fluir com leveza e transparência, ora nos parece uma nebulosa.

Poderíamos começar este texto com explicações sobre o significado da palavra mito. Contudo, optamos por iniciar com uns fragmentos da narrativa sobre o surgimento da morte entre os Krĩkati.¹

Hopin, preste atenção no que vou fazer.
Dizendo isso, Sol atirou um limão na água e este afundou, mas, pouco tempo depois voltou à superfície da água: assim é que deve ser: a pessoa morre, logo volta a viver.
Lua apanhou uma pedra, atirou-a na água. Depois de muito esperar ambos perceberam a pedra não voltaria, então Lua sentenciou:

* Doutor em Sociologia, Professor adjunto do Departamento de Sociologia e Antropologia da UFMA.

¹ Povo indígena de língua Jê, família Timbira, que habita o Sul do Maranhão, entre os municípios de Montes Altos, Sítio Novo, Amarante e Lageado, cuja população atual é de 620 indivíduos.

pronto, Hopin assim é que deve ser, a pessoa morre e não volta nunca mais, senão a terra não vai agüentar.

Existe um número considerável de narrativas que abordam o fenômeno morte. Todas elas encontram um pretexto para esse inexorável destino, mas em nenhuma delas se percebe a necessidade de explicar, de forma descritiva, tal fenômeno. Apenas mencionam uma época em que a humanidade conheceu a imortalidade.

O evento morte, no entanto, só é tratado no que diz respeito à humanidade. Vemos humanos que morrem ou se transformam em animais, plantas, acidentes geográficos, astros. Uma vez assumida a nova condição, estão livres da morte. Os seres humanos assumem, nas narrativas, status de ator, enquanto a natureza é o cenário. *O castigo não é vivenciado pelo cenário, mas pelos atores do drama.*

É provável que o narrador não dê razão a *Pud* (Sol). A morte não é um fenômeno aceito pela humanidade. Ouvindo esse mito, se é tentado a fazer parte da cena e deter a mão de *Pydlureh* (Lua) antes que este atirasse a pedra. Poderíamos dizer, antes que *batesse o martelo*, dando-nos a sentença final, definitiva e irrevogável, afinal, nesse contexto, a morte não é a expiação de um pecado original, como no Gênese; nós, os humanos daqui, não comemos do fruto proibido. Então, por que morrer, se viver é tão bom? Porém *Pudlureh* se desvencilharia de

nós e sentenciaria, como de fato sentenciou: “se ninguém morrer a terra não suportará”. Eis a mensagem profética do herói trickster²: a terra não suporta uma superpopulação.

A princípio nos parece que Pyd era o grande aliado da humanidade, eliminando do seu caminho todos os obstáculos. No entanto, a atitude de *Pydlureh* pode ser considerada profética, se olhada à luz da realidade atual.

2 A IDENTIDADE ATRAVÉS DOS MITOS

Ao falar em identidade tenetehara³ podemos dizer que esta é a resultante de uma rede de estruturas diversificadas e imbricadas, que orientam o comportamento dos indivíduos em sociedade. É o fruto de um processo do qual participa através da aquisição de normas comportamentais que ajudam na construção da personalidade.⁴

² Assim Darcy Ribeiro (1980, p.57). define o trickster: “ele não tem poder próprio para as transformações, toda a sua ação é verbal, consiste na argumentação sagaz que, alegoricamente, explica as cruezas da vida e as justifica.” Carvalho (1988, p. 160), referindo-se a Lua como herói trickster, diz que “ele é importunador, quebra tabus (o que provoca a sua morte ou mortes renovadas) e possui, portanto, características dinisíacas” ou de enganador.

³ Povo indígena de língua tupi que habita a Pré-Amazônia maranhense. Sua população atual é de cerca treze mil índios.

⁴ Na tentativa de lançar tal integração do lado antropológico e alcançar, assim uma imagem mais exata do homem, quero propor duas idéias. A primeira delas é que a cultura é melhor vista não como complexos de padrões concretos de comportamento – costumes, usos, tradições, feixes de hábito –, como tem sido o caso até agora, mas como um conjunto de mecanismos de controle – planos, receitas, regras, instruções (o que os engenheiros de computação chamam programas) – para governar o comportamento. A segunda idéia é que o homem é precisamente o animal mais desesperadamente depende de tais mecanismos de controle, extragenéticos, fora da pele, de tais programas culturais, para ordenar seu comportamento. (GEERTZ, 1978, p.56).

O paradigma do Tenetehara é sintetizado no mito por excelência desse povo. Seu modo de ser, viver existir se inspira nas gestas dos gêmeos⁵, heróis que andam pelo mundo à procura do pai. Nesse peregrinar enfrentam muitas dificuldades e provações. Embora possuindo caráter oposto, e portanto um deles pode ser considerado herói *trickster*, eles se complementam, sendo que os poderes de um se refletem nas fraquezas do outro. Assim, podemos antecipar que o caráter Tenetehara é resultante da junção do caráter de cada um dos heróis míticos.

Percebe-se, nessa narrativa a manifestação do ideal a ser perseguido. Maira-ira engloba em si todas as características do ser Tenetehara. O *ethos* que o faz perceber-se como indivíduo e como povo. Dessa maneira, podemos dizer que o Tenetehara elaborou sua identidade, sintetizando elementos fortes, capazes de renascer ou, pelo menos, renovar-se, assim como elemento frágil, aqui simbolizado pelo animal (Mucura). Contudo, este também ganha *status* de imortal, numa grande aliança entre os três níveis: humano, natural e sobrenatural. Essa aliança é o paradigma dos Tenetehara.

⁵ Lévi-Strauss, ao analisar um mito *salish*, insere o mito dos gêmeos em "um grande ciclo mitológico registrado desde o Atlântico até o Pacífico, que os mitógrafos americanos designam pelo nome-código *Lodge boy and thrown-away*, tem por heróis gêmeos cujo nascimento é cercado por circunstâncias que fazem prever que terão temperamentos opostos. Este mito está próximo daquele dos Tupinambá: nos dois um ogro mata uma mulher grávida e tira do seu corpo gêmeos (supra:52). Na vulgata norte-americana, ele deixa um na cabana e joga o outro no riacho, onde é achado. Criados juntos, os dois meninos viverão diversas aventuras no decorrer das quais - como acontece com os filhos gêmeos de Maira-Atá no mito tupinambá - sua diferença original continuará a se manifestar. (LÉVI-STRAUSS, 1993 p. 64).

Ainda dentro dessa mesma temática temos um mito Jê Timbira, que fala de duas moças krikati, as quais optaram pela condição humana, enquanto que os demais membros de sua família, à exceção da mãe e do filho mais velho, transformaram-se em animais. O destino de duas moças, em meio à natureza, sem parceiros sexuais humanos, de um modo ou de outro seria o fim, uma vez que elas não representavam nenhuma possibilidade de continuidade. Ambos, graças a um stratagema, que só a cultura lhes propiciou, conseguiram escapar do assédio do ogro e, mais tarde, destruí-lo. Mas, não tiveram a mesma sorte no confronto com os seriemas que as curram até a morte. Porém, quando tudo parece perdido, eis que suas vulvas feitas em pedaços, presas a estacas posicionadas em círculo, surgiu a primeira aldeia. Mas não foi só, dentro de casa havia mulheres e crianças. Não seria isso o começo da vida em sociedade?

Não é menos carregada de pesar a narrativa que fala do surgimento das diversas tribos timbira. O mito fala uma aldeia tão grande que, para cruzá-la, seriam necessários dois dias de viagem. Com apenas um dia se conseguiria chegar ao meio pátio. Lá, o indivíduo pernoitava para seguir viagem ao amanhecer. Aconteceu que, por uma causa de um velho, o qual não gostava de ouvir barulho de crianças, ou por causa de um cantor, que não gostava de ouvir o canto do gavião pinhé⁶ (ave de estimação de um outro cantor), a aldeia se dividiu em tantas unidades quantos eram os pares de caminhos radiais. O grupo que permaneceu na *aldeia grande* é o

⁶ *Milvagochimachima*

Krikati, que ainda hoje tem saudades daquela *Idade de Ouro* representada pelo mito da Aldeia Grande.

Se, no sacrifício das moças temos a unidade, após a fragmentação, no mito da Aldeia Grande percebemos que aquele corpo primevo, recomposto na forma de aldeia, volta a ser fragementado. A fuga de todas as crianças e jovens da aldeia grande, por causa do conflito com o velho é indício de que se incorreu em entropia. Por essa razão, é necessária a dispersão em busca de sua perpetuação.

3 MITO: história que narra a vida de um povo

A *perda do paraíso*, apresentada em diferentes versões, por diversos grupos culturais, marca (não cronologicamente) o começo da diferenciação entre natureza e cultura. Ambas se colocam em campos opostos, porém há uma interdependência, ou se desejarmos, uma dependência da primeira em relação à segunda.

O distanciamento da humanidade em relação à natureza, deu-se de forma traumática *Antes vivíamos todos juntos, o céu era baixinho*. Mas um dia esse equilíbrio foi rompido; humanos e animais não voltariam a viver em harmonia. Eis os infinitos *porquês* camuflados em meio a afirmações ou respostas contidas nos mitos.

Quando dizemos que o mito é a história que narra a vida de um povo, acreditamos que essa história não é linear, com episódios delimitados pelo tempo e não está circunscrita a um espaço físico, real, concreto, mas uma história cuja única datação é marcada pelo termo

antiguidade que, ironicamente, é o atual. Se dá, portanto, nas sociedades indígenas uma curiosa combinação, porém muito importante, de um tempo tempo cíclico com o tempo linear. Isto é, na medida que os mitos retomam o mesmo assunto, este é também atualizado a partir da experiência de cada povo e, portanto, o tempo também é específico a cada sociedade. Com isso, queremos afirmar que as sociedades, que ainda valorizam a oralidade, não estiveram paradas no tempo, e assim, chamar a atenção para alguns aspectos da mitologia.

Ela não é linear apenas por não contar o tempo cronológico, mas porque um mito não está preso a um único episódio. Começa geralmente com um, este passa a funcionar, metaforicamente, com uma haste de onde vão brotando infinitos ramos, folhas, etc.

Queremos com isso mostrar que os mitos não são fruto da fantasia, nem devaneios de um povo, mas uma forma de contar sua história, suas conquistas, suas perdas, seus valores etc.

4 A RELAÇÃO SOBRENATURAL, HOMEM E NATUREZA

Nas narrativas indígenas do Brasil por nós conhecidas, não se percebe a existência de divindades terríveis como é o caso do Deus Sol dos Aztecas.

Nossas divindades, geralmente gêmeos, antagônicos, porém, companheiros, se empenham, ao máximo, para tornar a terra um lugar aprazível, rico em vegetais e animais para saciar a fome de todos.

O consumo, no entanto, deve ser regulado. Ninguém dever matar mais que o necessário para saciar

a fome. Não deve haver desperdício. Quando isso ocorre, o responsável é punido, não por uma divindade mas por espíritos. Estes irão coibir as atitudes ilícitas no que tange a caça e a pesca.

A natureza é a morada dos espíritos. Respeitá-la é condição indispensável à continuidade da espécie humana. Os tabus relacionados à menarca, ao parto etc., funcionam como mandamentos que regulam a relação do homem com a natureza.

A morada dos espíritos varia conforme a cosmologia de cada povo. No entanto, podemos constatar que ele está relacionada sempre a agentes naturais: água, céu, terra, floresta, debaixo da terra etc. Para os Guarany a terra prometida se realizaria na subida ao céu; para um povo tupi está relacionada, quase sempre, à água, para um povo jê à floresta.

Não há, portanto, um lugar determinado para o culto, nem há um *panteon* de divindades a serem adorados, tampouco um sacerdote mediador entre sociedade e mundo espiritual. Para o indígena, os espíritos estão em todo lugar porque a natureza está presente em todo lugar. Todas as ações dos indivíduos estão regidas pela vida espiritual. A caça, a pesca, a agricultura, o nascimento, a puberdade, a morte, estão relacionados à sua convivência com a natureza.

Quando tenho que fazer um remédio para as crianças, aí peço muito à natureza, aí eu queimo o casco de jebuti, o caso tem um cheiro muito desagradável; coloco também os cabelos da raposa, o pau de cedro para fazer fumaceira de quinta p'ra sexta, para o espírito, ou o mau

olhado, e combater todos os espíritos que se aproximar aí, e eles vão embora. Assim nós protege nossas coisas. Toda vez que tem que pagar uma casca num pau, tem que primeiro pedir. Como por exemplo, tem um cipó, que sobe num pé de árvore, e até o vai cobrindo. Aquele cipó é bom p'ra remédio de asma, é bom p'ra inflamação, é bom p'ra corar, é bom p'ra tudo. Então, a gente pede à natureza porque antes de tomar o líquido dela, tem que pedir à natureza. Então, a gente toma e fica corado. (KABOITING TENETEHARA).

Isto está presente nos rituais e no dia-a-dia de cada indivíduo. Quando, entre os Tenetehara, por exemplo, o pai do neonato que está cumprimento o resguardo, precisar sair da casa onde está recolhido com sua mulher e a criança, leva consigo uma tala de canajuba com a qual corta o ar por onde ele passa. Isto porque o mundo, para os Tenetehara, está traçado de uma série de teias, semelhantes à teia de uma aranha, representando os espíritos dos quais ele precisa se defender por causa de sua condição vulnerável. Durante a menerca, a menina moça, no dia do ritual, leva sempre consigo um charuto de palha de tawari, bem seguro em sua mão, com o qual ela se defende dos espíritos durante esse período de passagem.

A relação do homem com a natureza é sempre perpassada pelo sofrimento, conforme narram os mitos sobre a entrega dos bens materiais, da agricultura etc. Geralmente a práxis atual de cada povo, está relacionada a um fato mitológico que narra um período anterior, de bem estar e um outro, o atual, de sofrimento. Mas o sofrimento é sempre seguido por uma conquista que,

geralmente, é dádiva de entes da esfera sobrenatural. Nesse sentido, podemos dizer que a relação homem-sobrenatural, homem-natureza, esta repleta de espíritos, é uma relação sofrida mas, ao mesmo tempo harmoniosa, uma vez que entre eles se dá uma cooperação importantíssima para a vida de cada indivíduo e da cada comunidade.

Assim, o mito se estabelece a partir de uma relação dialética práxis-ideologia-práxis, na qual a ideologia é representada pela mitologia, como visão de mundo de cada povo, e a práxis está relacionada ao modo de vida da sociedade. Nesse sentido, os mitos refletem a vida de cada povo, ao mesmo tempo em que esta interfere e, às vezes, modifica o mito para se adaptar às situações conjunturais da própria comunidade. Desse modo, a dinamicidade do mito é fundamental para cumprir com sua função específica dentro da sociedade.

5 A ATUALIZAÇÃO DO MITO NOS RITUAIS

A origem do ritual Wý'tý é explicada através do mito Kukroh, um jovem corredor Krikati. Este havia se ausentado da aldeia para caçar e, durante essa atividade capturou um filhote de Kukret', ser fantástico subaquático. Criado pelos indígenas, ele aprendeu a falar a língua Krikati para, então poder ensinar a estes o ritual das máscaras. (BARROS, 2002).

Mito semelhante (A sociedade dos cachorros) é narrado pelo povo Cree das Florestas do Nordeste da América do Norte. Essa narrativa fala de um jovem caçador de águias que, de sua tocaia escutava o rufar de

tambores. Não conseguindo conter sua curiosidade sai em direção ao som. Descoberto pelos animais ele é convidado a participar na qualidade de observador, do ritual. Ao término deste, os animais são exortados pelo líder a entregar suas virtudes ao jovem caçador: a coruja doou sua capacidade de enxergar na escuridão, o búfalo, sua força e assim por diante. Ao finalizar, esse líder dos animais pede ao caçador que os homenageie ensinando aos indígenas a fazer esse ritual. (SPENCE, 1997).

Entre os Tenetehara os rituais foram-lhes ensinados pela tribo subterrânea das onças míticas. Por causa da imprudência, um jovem foi levado ao mundo inferior, como punição por ter desejado a pele de uma dessas Onças para, com ela, fazer vestimentas, quebrando, portanto, um tabu ao tentar matá-la. Seu irmão, dono da tocaia, resolveu seguir os pingos de sangue e, assim, conseguir chegar onde o outro havia sido levado. Naquele momento as Onças estavam realizando um ritual que ele passou a observar com muito interesse. Porém, foi flagrado pelos raptos de seu irmão, mas estes não o censuram, ao contrário, o chefe convidou-o a participar para, assim aprender. O jovem gostou da idéia, pois seu povo naquela época não sabia cantar. (ZANNONI, 2002).

A ida outro mundo, apontada pelos mitos em questão, é um fato para a vida de um povo indígena. Essas viagens de heróis circunscrevem-se à idéia da não autoria humana de certos bens culturais. Deles resultam conquistas importantes no campo da cura, dos rituais. E o que são as curas senão a retirada de um espírito

vingativo que vem cobrar a contrapartida pela quebra de tabus? E o que vem a ser uma quebra de tabus numa sociedade indígena senão o rompimento de um compromisso do homem em relação à natureza? Não conhecemos nenhuma narrativa que trate da proibição ao homem de matar animais para saciar a fome, enquanto mitos que tratam de punições a este por matar em excesso, por matar fêmeas prenhes ou com crias, por matar quando a caçada a certas espécies lhe é interdita são abundantes. E se o homem rompe esse compromisso, os espíritos que cuidam da natureza também se libertam dele e começam a agir. Suas ações atingem os mais vulneráveis, aqueles cujo corpo não foi *fechado*, as crianças. Por essa razão, os rituais são momentos celebrativos de alianças com os espíritos onde a lição maior é viver em harmonia com a natureza. Quebra de tabus implica em morte. A curto prazo, de entes querido; a longo prazo de um universo maior que inclui todas as formas de vida. E em todas elas comparecem os espíritos da natureza. Em suma, o acesso a esses bens dependem de uma mediação com a natureza, lugar por excelência dos poderes sobrenaturais.

Podemos, portanto, concluir dizendo que uma das funções do mito, através dos rituais, é afirmar e atualizar crenças, valores e normas.⁷

Essa abordagem é um olhar a partir de fora, e por isso, tem suas limitações. Por mais que busquemos, o mito, vivo e dinâmico na memória coletiva sempre será

⁷ Os mitos são "narrativas sagradas" que falam a respeito de seres sobrenaturais e heróis, e sobre a origem das coisas. Ao explicar que as coisas chegaram a ser criadas graças a atitudes de seres sagrados, os mitos validam ou legitimam crenças, valores e costumes, particularmente aqueles pertinentes às relações éticas. (NANDA, 1994, p. 329, tradução nossa)

maior (ainda bem) que a *moldura* a eles dada pelas teorias. É importante enfatizar que não estamos propondo respostas, mas o debate sobre esse universo tão rico que é a mitologia. Em fim, gostaria de concluir com o pensamento de Carvalho (1979, p.12):

Os mitos de criação são as mais dolorosas e aflitivas interrogações que o homem faz para si mesmo, mais que propriamente respostas. Cada mito de criação contém todas as dores de parto da humanidade inteira, se conseguimos sentir todos os problemas que ele reflete e propõe.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Maria Mirtes dos Santos. **A arte Krikati: uma abordagem sociológica**. 2002. 275 f. Tese (Doutorado em Sociologia)-Programa de Pós-graduação em Sociologia, UNESP, Araraquara (SP), 2002.
- CARVALHO, Silvia Maria Schmuziger de. Soleil e Lune. *Lês jumeaux mythique et lê caractere trocheur*. In: **Lês grandes figures religieuses: lire lê polythéisme**. Paris: Universidade de Besançon, 1998. 1 v.
- _____. **Jurapari: estudos de mitologia brasileira**. São Paulo: Ática, 1979.
- GERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **História de Lice**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

NANDA, Serena. **Antropologia cultural**: adaptaciones socioculturales. Quito (Equador): Instituto de Antropologia Aplicada, 1994.

RIBEIRO, Darcy. **Kadiwéu**. Petrópolis: Vozes, 1980.

SPENCE, Lewis. **Mitologia Norte Americana**: guia ilustrado. 2. ed. Lisboa: Estampa, 1997.

ZANNONI, Cláudio. **Mito e sociedade Tenetehara**. 2002.321 f. Tese (Doutorado em Sociologia)-Programa de Pós-graduação em Sociologia, UNESP, Araraquara (SP), 2002.