

AS ONÇAS MÍTICAS E O JOGO DE BOLA

Silvia M. S. Carvalho

(Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara)

Em uma reportagem sobre as pesquisas que estão sendo feitas na África, principalmente por antropólogos americanos, sobre australopitecos e problemas referentes à evolução do homem em geral, chamou-se a atenção para grutas em que foram encontrados crânios de australopitecos. Levantaram-se hipóteses sobre esses achados. Próximo às entradas das grutas geralmente crescem árvores favorecidas pela umidade natural. Felinos, como as panteras, freqüentemente levam para um galho baixo os restos de um festim, que depois rolam, acumulando-se nas grutas. Todo mundo já observou gatos brincando com objetos redondos. Parece que essas brincadeiras também as fazem os felinos maiores, e a cabeça, por seu formato, se presta perfeitamente a fazer o papel de bola.

Seja como for, pode-se supor que panteras, onças e tigres antropófagos tenham sido observados, em várias regiões das terras que constituem o habitat desse animais, por caçadores primitivos, que deviam conhecer muito bem as brincadeiras dos filhotes e todos os seus costumes. A verdade é que existe a imagem de uma onça antropófaga ocupada em um jogo de "bola-caveira" nos mitos centro e sul-americanos.

Acreditamos mesmo que o próprio jogo de bola tenha-se originado aqui, como ritual religioso, calcado neste modelo mítico.

Num mito barasana, que analisamos em *Jurupari - estudos de mitologia brasileira* (1), a bola com que as onças jogam é a cabeça da mãe do herói. O jogo de bola está presente também no mito dos gêmeos do Alto Xingu (2).

Já chamamos a atenção para o paralelismo desse mito dos gêmeos com o Popol-Vuh.

Neste último, os heróis gêmeos são convidados pelos senhores do mundo infernal Sibalba, pelo Supremo Morto e Principal Morto (3) para um jogo de bola no mundo de seus anfitriões. Como no Kuarúp, estes en-

viam mensageiros para o convite. Os heróis são vencidos e mortos, sendo a cabeça do mais velho cortada e colocada no alto de uma árvore, constituindo o primeiro fruto a ser criado (“antes as árvores não davam frutos”).

Note-se que no mito dos gêmeos do Alto Xingu, é Mavutsinin que confecciona “filhas” de madeira para enganar a Onça. No Popol-Vuh, os heróis míticos, que levam o nome de Onças (Hun-Came e Vucub-Came (4)), é que são enganados e ridicularizados por confundirem bonecos de madeira confeccionados pelos donos de Sibalba com estes últimos (5). No mito dos gêmeos, as Onças são vencidas finalmente por seu próprio filho, nascido da mulher de madeira prenhe da Onça e do Gambá. No Popol-Vuh é a filha mesma dos senhores de Sibalba que se deixa fecundar pelo sumo da fruta em que fora transformada a cabeça de Hun-Came, fugindo do mundo subterrâneo para dar à luz também a gêmeos míticos vingadores do pai.

No mito barasana, o tema da origem do fruto também está presente, pois a cabeça da mãe do herói é lançada para cima de uma moita de bananeira. Como um reencontro do herói com sua mãe, (ou melhor, com um alter-ego de sua mãe, a avó) se dá no tempo de maturação da pupunha, sugerimos que o mito deve ser também um mito de origem deste fruto (6).

Embora no Popol-Vuh a árvore de que pende a cabeça cortada de Hun-Came seja identificada como o cabaceiro (7), é bem possível que originalmente fosse a pupunheira a árvore do mito (8). Árvores espinhosas em grande quantidade são mencionadas, ao longo do caminho dos heróis para Sibalba (9).

A importância da pupunha entre os nômades pré-agricultores da periferia da Amazônia, bem como a forma estranha do fruto, que parece uma caveira (10), já foram ressaltadas no livro citado. (11)

Claro está que, em se tratando de povos entre os quais outras frutas passam a ter importância econômica dominante, a substituição deverá ser encontrada nos mitos.

No mito dos gêmeos xinguanos, não há, aparentemente, referência à cabeça decepada que se transforma em fruto. A agricultura baseada na mandioca e a pesca, sendo as atividades econômicas mais importantes, devem ter colocado os mitos sobre a origem dos frutos em plano secundário, ao menos no que se refere ao ciclo dos gêmeos.

Ainda assim, o mito sobre a “Origem do Pequi” (12) tem uma importância muito grande, servindo de modelo para os ritos funerários do Kuarup. Este mito, a que nos referimos alhures (13), não pertence porém ao ciclo dos gêmeos ou “ciclo da Onça”, e sim à “mitologia do jacaré”. Provavelmente “convergiu” para o mito dos gêmeos (14).

Outra fruta, contudo, parece ter tido uma importância grande no Alto Xingu: a mangaba. É significativo que um mesmo desenho, com pequena variante, seja chamado ora “apikap” (branco), ora “ma(n)ngawarape” (literalmente ‘Caminho da Mangaba’ ou ‘campo do jogo de bola’...”) (15). Lembremos que era de látex de mangaba (16) que os índios faziam as pelotas de jogar. Von den Steinen já havia notado a importância desta fruta no Alto Xingu. Ele a cita logo após o pequí, numa lista que corresponde às plantas agrestes das imediações (17), indicando os nomes científicos (o pequí, *Caryocar butyrosom*, a mangaba, *Hancornia speciosa*). Observa que as “árvores frutíferas deste grupo eram cultivadas com muito cuidado”... “As mangabas eram apreciadas, medrando especialmente entre os Bakairí, os Kamayurá e sobretudo, como me foi dito, entre os Waurá, de modo que o termo trumái “waurarú” parece significar a fruta dos Waurá” (18).

A mangaba, aliás, é um fruto já muito elogiado pelos primeiros cronistas. Grabiél Soares de Souza a menciona em primeiro lugar entre os frutos de árvores “que se dão na vizinhança do mar da Bahia” (19), apontando também seu uso medicinal. Em nota de rodapé, Pirajá da Silva (20) informa que “os silvícolas também denominavam a mangaba de tembií-catu (‘comida boa’), porque reconheceram nesse fruto um alimento de excelente qualidade e sabor agradabilíssimo”.

Qual o papel da mangaba no mito dos gêmeos? Tinha ela outrora mais importância do que o pequí, nas grandes festas tribais? Nas versões Kamayurá, Mavutsinim, ao confeccionar as filhas que entregará à Onça, dá-lhes dentes feitos de semente de mangaba (21). Na versão bakairi (22), “Kamuschini derrubou primeiro dois pequís, dos quais nasceram Nimagapaniro e choge (23). No nome Ichoge está contido o termo ‘ipó’ pequí (Ixóge com pequí). Tawaguri, por sua vez, é o nome da árvore de que foram feitas as duas preguiçosas, e que em português se chama olho de boi. Koyaka (koya-ke com koya?) nasceu de uma árvore de casca áspera e frutos amarelos (24)”.

Von den Steinen não identifica esta última árvore, mas o texto parece mostrar neste ponto que o tema pode ter sofrido muitas substituição e convergências, o que era de esperar numa área como a do Alto Xingu. É preciso pensar que, das filhas de madeira, a que se torna mãe dos heróis gêmeos é diferente para cada tribo, pois cada uma contará o mito como se a heroína fosse, respectivamente, bakairi, ou kamayurá ou waurá e assim por diante (25).

Não temos elementos para ir muito além dessas observações. Fica registrada, porém, a impressão de que existe um complexo mítico que identificava inicialmente a bola-cabeça humana (perdida em “combate” com onças) com o fruto, no qual ela, em alguns mitos, efetivamente, se transforma, complexo mítico em que a bola de látex passa a ser o substituto ritual da divindade-dema (doadora dos frutos) decapitada.

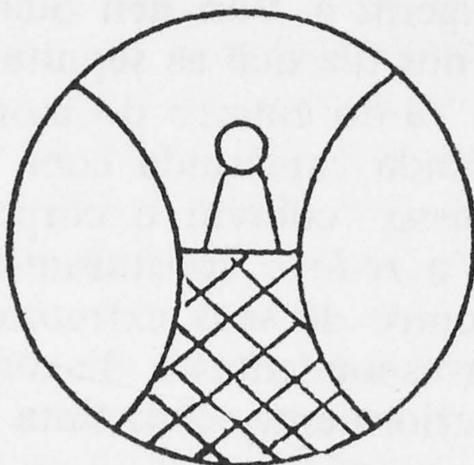
Cabeças-troféus aparecem associadas ao culto de um deus felino, no Perú, no período formativo, em culturas do horizonte Chavín, no vale de Casma, em cerro de Sechín (26).

Na mitologia americana em geral, a onça é um animal solar, aparecendo, contudo, também como o aspecto noturno e sinistro do sol (é o caso do Tezcatlipoca centro americano). Na mitologia sul americana, frequentemente encontramos uma dupla oposição complementar: Sol=Onça; Lua=Gambá ou Mikura. No fundo, aspectos astrais e avatares animais de uma mesma entidade mítica (27).

Ressaltamos ainda as características de passagem mundo terreno — mundo extraterreno ou mundo dos mortos, que apresenta o “campo do jogo de bola” (28) ou um traçado análogo na sepultura (que evidentemente é essa porta para o inframundo), e no teto da maloca do principal da aldeia (29), quem sabe a indicar que no Kuarúp, o papel que representa é justamente o dos “Senhores de Sibalba”. Afinal, não são os grandes chefes que, à semelhança dos anfitriões terríveis do mundo dos mortos (30), mandam seus “pariát” convidar os campeões das outras aldeias para a luta do Kuarúp?

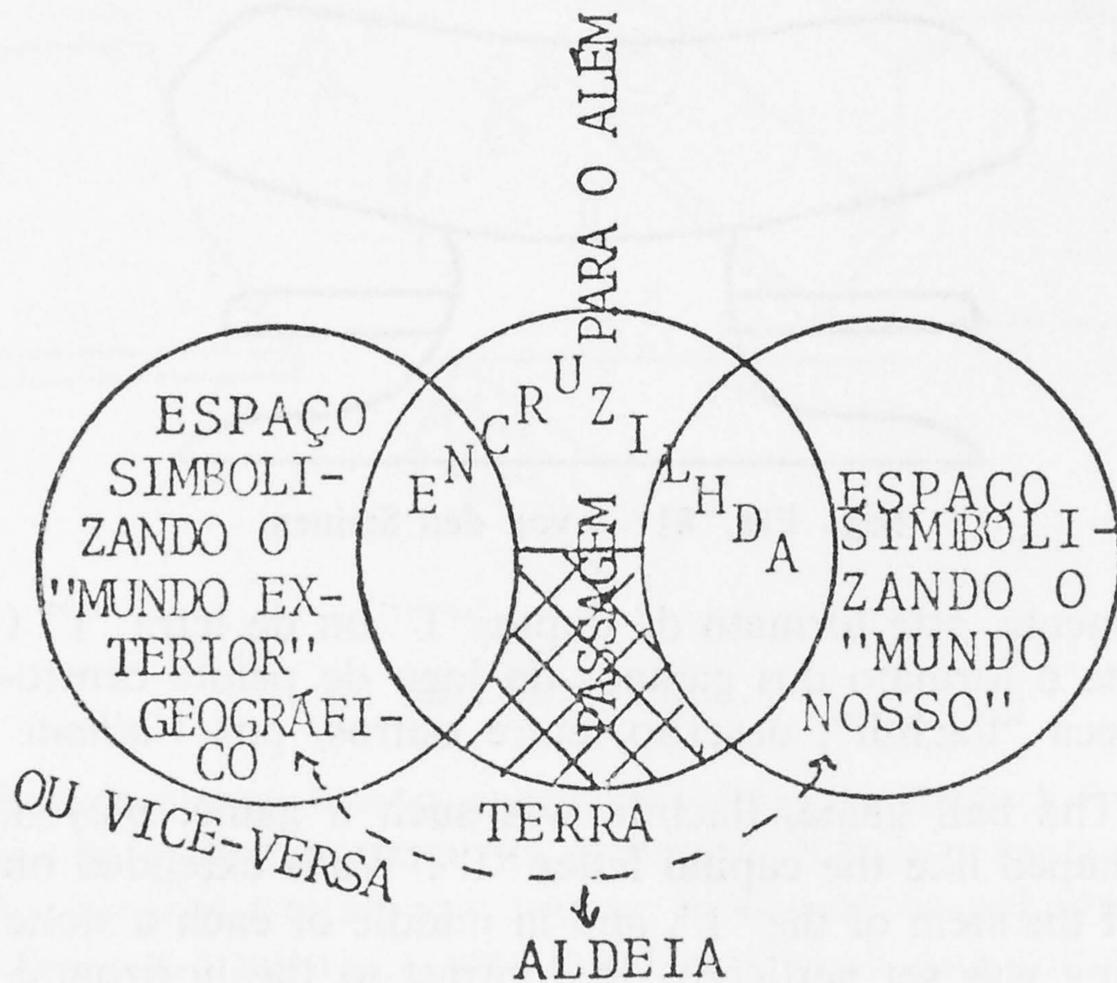
Outro rito pode confirmar essas características: um desenho semelhante (desta vez feito na areia) parece ter simbolizado o limite do “mundo humano” para os Mehináku, cuja aldeia Karl von den Steinen visitou em 1887:

“Ainda mais difícil é explicar o sentido exato do desenho circular, na areia, que se vê reproduzido na fig. 36, e que se encontrava debaixo de uma bela árvore, há mais ou menos meio quilómetro da aldeia mehinakú. Chamava-se ‘aturuá’ (31) e tinha 4 1/2m. de diâmetro. Quando deixamos a aldeia, acompanhados por vários homens, estes deram uma volta no interior do círculo, de ambos os lados do desenho reticulado, do qual se aproximaram bem; contavam ‘ka a a...’; viam-se numerosas pegadas provenientes de voltas dadas anteriormente. Como nesse ponto, que ficava a poucos minutos da aldeia e onde terminava o mato, os homens falavam das mulheres, querendo voltar, certamente se pode concluir que se tratava de alguma coisa com relação à recepção ou despedida dos hóspedes. O desenho reticulado voltava-se para a aldeia. Os dois arcos repetiam-se, de modo semelhante, na tatuagem e na ornamentação do fundo dos grandes vasos dos Mehinakú (v. prancha 15) (32). Alguns dias antes, quando a vira meu primo, eu tinha registrado a figura no meu diário; aí o pequeno círculo é substituído por dois círculos que se tocam; o de baixo é um pouco maior que o outro e entra na rede; poder-se-ia pensar em cabeça e tronco” (33).



Von den Steinen, *Op. cit.*, p. 306 — fig. 36.

Parece viável pensar nesse traçado, identificado com o campo do jogo de pelota, como em uma encruzilhada, uma passagem, como já sugerimos atrás. Parece que é a parte central, no formato da cerca que delimita as sepulturas alto-xinguanas (34), que representa o ponto crucial do “encontro de dois mundos”. Von den Steinen observou que os Mehinákú aproximavam-se do reticulado, mas sem nele entrarem: da encruzilhada voltaram, para suas mulheres, para a aldeia. Aparentemente, trata-se de uma tríplice encruzilhada (como onde Édipo se defrontou com o destino). À direita e à esquerda, há opções que podem levar a uma volta, e é possível que no desenho possamos ver a intersecção de dois mundos: o “nosso mundo” e o “mundo exterior”. Desdobrando este último em dois tipos, o mundo exterior no sentido geográfico e o mundo exterior no sentido de “mundo além-túmulo”, o desenho adquire uma “lógica interna” e o sentido de “tríplice encruzilhada” aparece mais claramente:

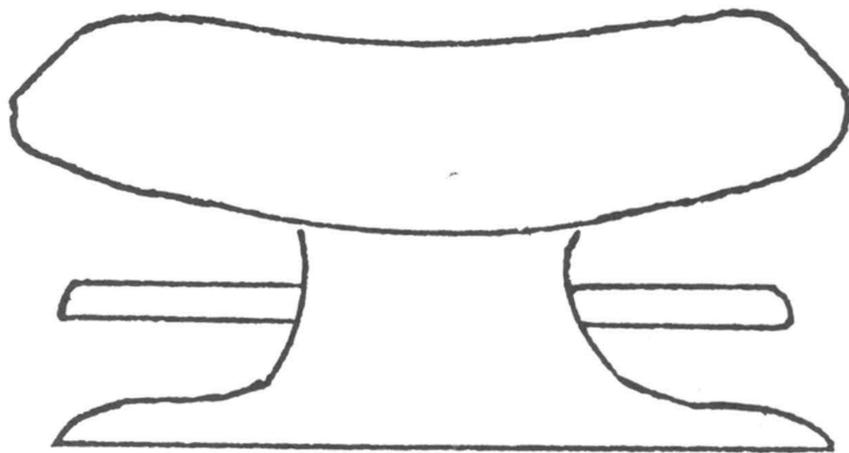


A “tríplice encruzilhada”.

O desenho central, sugeriu a Von den Steinen a idéia de “cabeça e tronco”. Pedro Agostinho nos diz que as sepulturas são de dois tipos, sendo a dos “grandes capitães” a do enterro do morto de pé. Neste caso será atado a uma espécie de escada construída com “traves e travessas de kamiwa rachado”. Antes disso “cobrem o corpo com esteirinhas como a mencionada tuavi, fecham a *rede* e consturam-na formando um desenho tapaka, que vai de um a outro de seus extremos. Esta *série de losangos*, ajustados pelos vértices correspondentes à diagonais maiores, segue o mesmo padrão executado posteriormente, com tinta de genipapo, sobre a pele dos enlutados” (35).

Existe portanto uma analogia simbólica entre a parte central do desenho reproduzido por Van den Steinen e a sepultura. Mas, entre mitos e ritos há uma tal convergência ou tal paralelismo simbólico, que nunca um só aspecto pode dar conta do significado total (36).

Assim, e uma vez que desenho quase idêntico é também chamado de “desenho de banco”, não deixa de ser significativa a analogia entre o desenho central e o formato do banco (feito de uma peça só de madeira), visto de lado. Von den Steinen reproduz alguns em seu livro, notando que “a forma mais simples dos banquinhos (fig. 81) consiste num assento plano, retangular e levemente côncavo, suportado por duas tabuazinhas com o lado comprido paralelo ao assento e com prolongamentos atrás e na frente”. Quanto aos banquinhos zoomórficos, acrescenta que (como, aliás, era de se esperar) (37) “os animais... representados em maior número eram aves” (38).



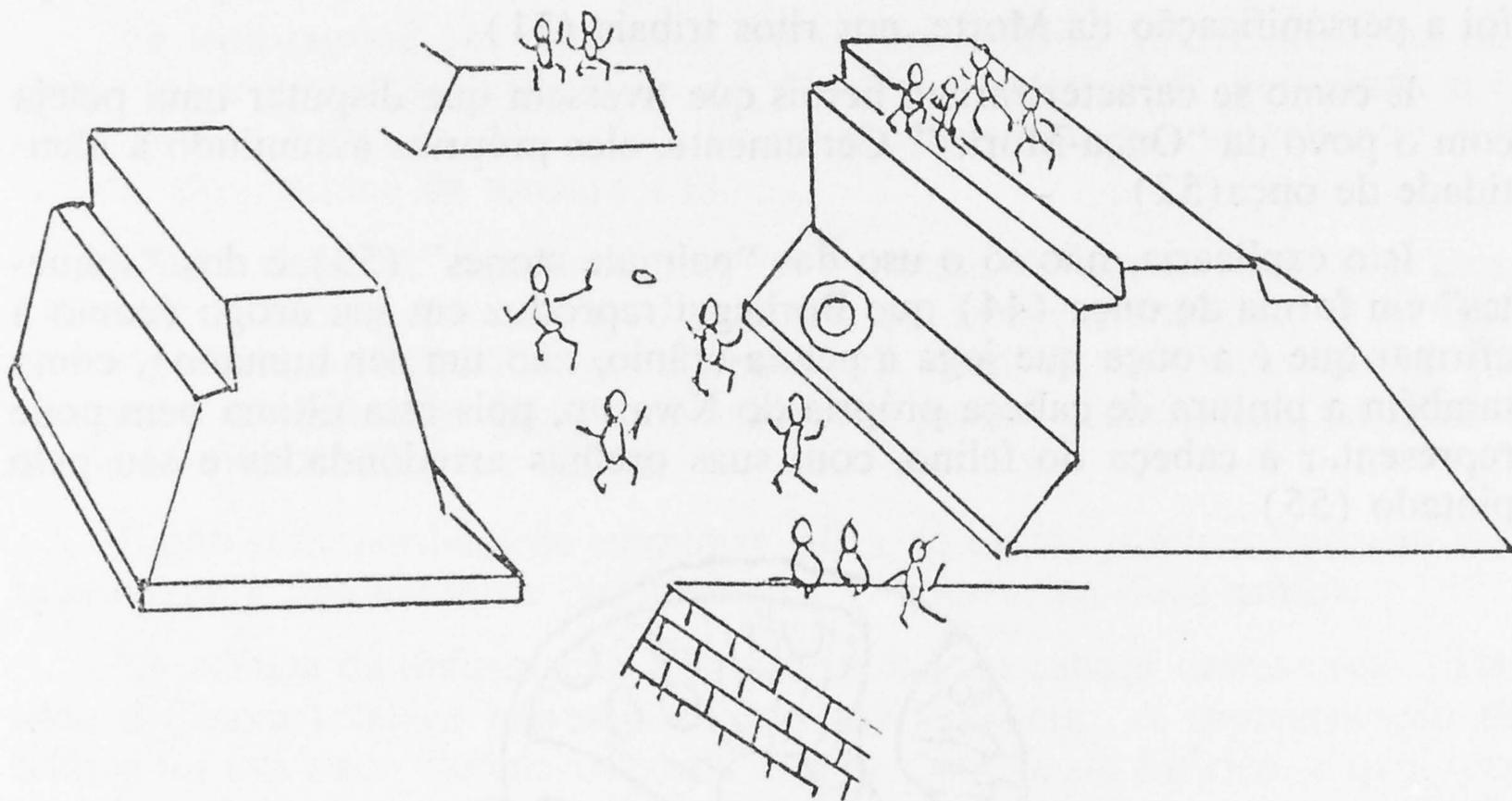
Seg. Fig. 81 — von den Steinen.

Curiosamente, este formato de duplo “T” ou de letra “I” (maiúscula) era igualmente o formato dos campos de jogo de pelota centro-americanos (do jogo asteca “tlachtli”, descrito, entre outros, por *Vaillant* (39):

“The ball game, tlachtli, was such a game, played in a court shaped like the capital letter “I”. Walls extended on either side of the stem of the “I”, and in middle of each a stone or wooden ring was set vertically, in contrast to the horizontal position of the basketball hoop”.

Estes anéis fixos seriam, segundo uma nota de Astúrias/Mendoza (40), de aparecimento tardio na América Central, pois o Popol-Vuh se refere a anéis móveis, como parte da parafernália do jogo de bola (41). Ficamos sabendo também pelo Popol-Vuh que os gêmeos míticos sacrificados em Sibalba foram enterrados juntos “en el Juego de Pelota de los Sacrificios”. A cabeça de um deles, porém (a do “Supremo Maestro Mago”), foi colocada no meio de uma árvore onde, transformada na primeira fruta, se confunde com as outras frutas que passam a existir, “frutas del árbol llamado Calabacero”. Ora essa árvore, por sua vez, se encontrava “en medio del Juego de Pelota de los Sacrificios” (42). Não falta também menção ao banco, o banco dos grandes chefes, em que os heróis míticos foram convidados a se assentarem (43), logo após sua chegada ao mundo subterrâneo, embora esse banco em Sibalba revelasse ser constituído de pedra incandescente.

Um desenho em *The Aztec-Man and Tribe* de V. W. von Hagen (44) nos dá uma idéia de um desses campos de bola com anéis fixos. Os jogadores se movem na parte central do duplo “T”, enquanto a assistência permanece no topo das construções laterais (45):



Seg. Von Hagen.

Von Hagen observa que o campo do jogo de bola já é atestado no complexo templário de La Venta, na civilização Olmeca (antes de 500 A. C.) e que os Olmecas tiraram seu nome justamente da palavra “borracha” (Olli). Lembremos aqui que é este também o povo que cultuava uma divindade felina e gêmeos mítico referidos como os “filhos do Jaguar”. (46).

Talvez se deva lembrar ainda que o “campo de bola” alto-xinguano, formado pela intersecção de 3 círculos (vide nosso desenho à p. 11) é o “arquétipo do campo de bola asteca, pois é sabido que a forma retangular surge na América Central com a construção dos templos (continuando a planta das moradias a ser circular) (47).

O padre Gumilla, citado por Ortiz (48), presenciou, antes de 1741, jogos de bola entre os índios Otomaco, sendo as regras bastante semelhantes às do tlachtli, no que se refere ao modo de tocar na bola: “el saque y rechazo ha de ser con solo el hombro derecho” . . . “Es otra cosa de mayor animación al venir una pelota arrastrando, ver arrojarse aquel indio contra ella con todo el cuerpo: al modo con que suelen arrojarse al agua para nadar del mismo modo dan con todo el cuerpo contra el suelo y con el hombro levantam por esos aires otra vez la pelota” (49).

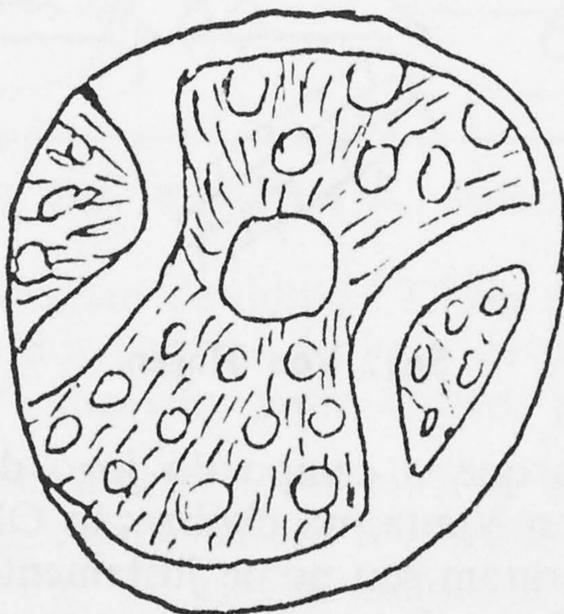
Em inícios do século, Theodoro Roosevelt observou, entre os Parecís, regras semelhantes do jogo de bola:

“A bola não pode ser tocada com as mãos ou os pés ou qualquer coisa exceto o alto da cabeça” (50).

Parece, pois, que se tratava de um mesmo jogo, conhecido em vasta área da América do Sul e Central, certamente em toda a área em que a Onça foi a personificação da Morte, nos ritos tribais (51).

E como se caracterizariam heróis que tivessem que disputar uma peleja com o povo da “Onça-Morte”? Certamente, eles próprios assumindo a identidade de onça(52).

Isto explicaria, não só o uso das “palmate stones” (53) e dos “soquetes” em forma de onça (44) que Borhegyi reproduz em seu artigo (como a afirmar que é a onça que joga a pelota-crânio, não um ser humano), como também a pintura de cabeça própria do Kwarup, pois esta última bem pode representar a cabeça do felino, com suas orelhas arredondadas e seu pelo pintado (55).



seg. Agostinho, *Op. cit.*, fig. 14.

Não é, aliás, de todo impossível que o costume de perfurar os lóbulos das orelhas para neles introduzir discos ou botoques, que existia entre vários povos pré-colombianos (56), faça parte, igualmente, de um simbolismo felino. Bødiger informa que entre os Kotó o símbolo solar por excelência (mais importante que a coroa de plumas do tuxáua) é o enorme enfeite de orelha que fez com que os espanhóis designassem estes índios por Orejones (57). A onça é um avatar solar. O filho da Onça é, na mitologia xinguana, identificado com o próprio Sol.

Voltando à pintura de cabeça do Kuarúp, note-se que a tonsura corresponde em linhas gerais ao círculo central do “aturuá” de Von den Steinen. Parece representar exatamente este eixo de comunicação que liga os vários níveis do Cosmos. Sua posição corresponde à da árvore universal que estabelecia a passagem céu-terra em muitos mitos indígenas. A árvore que, transformada em poste central de sustentação das malocas, transforma por sua vez cada uma delas em centro de universo, o que implica no reconhecimento de que o mundo dos homens é o que, apesar da separação fatal, preservou a possibilidade de transcendência. Mas transcendência... passando pela morte. E a tonsura só pode, no caso, representar exatamente isto: a passagem pela morte a que o indivíduo conseguiu sobreviver.

Se lembrarmos que uma arma muito generalizada de dar morte ao inimigo era a borduna (lembramos do ibirapema tupinambá) que ainda o é, entre muitas tribos je, não é fora de propósito pensar que se encontra aí a origem do costume da tonsura (58).

Outro elemento significativo nesse processo de morte ritual é o escarificador. É sempre com dentes de animais que se fazem incisões. O escarificador poderia ser definido como a mandíbula ritual de uma fera cósmica que abocanha o iniciando, escapando este com graves escoriações, tal qual o herói do mito de Turiwar (59).

E não seria também de estranhar, aliás, se outras práticas tivessem tido igualmente a finalidade de “transformar” o homem na onça mítica:

“A prática da deformação fronto-occipital da cabeça nestas áreas (Tlatilco e Chavín) talvez não seja simples coincidência. A representação de felinos foi um traço característico da cultura Olmeca do México, a qual teve grande influência em Tlatilco, localidade não datada com segurança, mas que se acredita pertencer a meados do Período Formativo do México, e ser aproximadamente da mesma idade do início da Cultura Chavín.” (60)

Ao menos enquanto não se apresentar explicação melhor, pode-se supor que o costume de deformar o crânio a fim de obter a fronte fugidia típica dos maias e de outros povos americanos, teve sua origem em rituais religiosos que visavam transformar simbolicamente o Homem na Onça (seu apositor, como símbolo da Natureza e da Morte).

O que são os ritos de iniciação se não a transformação do Homem (e mortal) no Não-Homem (e imortal)? ou o Não-Homem (e mortal) no Homem (e imortal)...

NOTAS

- 1) Editora Ática — Coleção “Ensaaios” — no prelo.
- 2) “era num campo com os contornos da tatuagem que jogava o morerekwat das Onças” (Agostinho, P. — *Mito e ritual no Alto Xingu*, p. 29). Não encontramos, contudo, esse detalhe nas versões que tivemos oportunidade de ter tm mãos.
- 3) Na versão de M. Angel Asturias/J.M. Gonzáles de Mendoza.
- 4) “When tht Maya-Quiché culture heroes, Hun-Came and Vucub-Came descend into the underworld, they are immediately surrounded by the Lords of the Night who urged them to play ball” (Borhegyi, Stephan F. de — “Ball-game Handstones and Ball-game Gloves”, p. 133).
- 5) Um detalhe que precisa ser lembrado é que, em várias mitologias indígenas brasileiras, os primeiros homens são criados pelo ser primeiro feitos de madeira: “Os homens foram feitos de madeira. Maira fez os Kaapor de pau d’arco (Tadyki), aos Karaiwa (branco) de sumaúma (axuigi), aos guaja de pau podre...” (Darcy Ribeiro, *Uirá sai à procura de Deus*, pp. 20-21). No Popol-Vuh, é uma geração frustrada da humanidade (a seguir destruída) que foi condicionada com madeira (Popol-Vuh, *Op. cit.*, pp. 18-20). Compreende-se assim a falta cometida pelos heróis gêmeos maias.
- 6) Uma análise completa do mito barasana pode ser encontrada em *Jurupari — estudos de mitologia brasileira*, cap. VII.
- 7) Na versão de Asturias/Mendoza, p. 46.
- 8) É o sumo da fruta, “saliva de Hun-Camt”, que fecunda a filna dos senhores de Sibalba, da mesma forma, aliás, como é fecundada, nos nossos mitos aruák, a mãe de Jurupari.
- 9) Popol-Vuh (trad. de Asturias/Mendoza) — p. 43.
- 10) Lembrando curiosamente uma cabeça mumificada pelos Jívaro, para os quais a fruta é igualmente importantíssima, tanto economicamente falando, como na mitologia.
- 11) *Jurupari — Estudos de mitologia brasileira*.
- 12) Pedro Agostinho, *Kwaríp, mito e ritual no Alto Xingu*, p. 186.
- 13) Silvia M.S. Carvalho — “O duplo jacaré (A cerâmica marajoara)”, em *Rev. Perspectivas*, nº 1 Ano I, F.F.C.L. Araraquara, 1976.
- 14) Realmente, nas versões xinguanas do mito, as “noivas de Onça” têm um comportamento semelhante ao das mulheres adúlteras de “Origem do Pequi”, uma ou outra tendo relações com animais, ainda que não se trate de jacarés.
- 15) Pedro Agostinho, *op. cit.*, p. 29.
- 16) É o “batokuru” dos Bororo, os quais também apreciam muito o fruto da mangabeira (“báto”).
- 17) Steinen, K. Von den — *Entre os Aborígenes do Brasil Central*, p. 256.
- 18) Steinen, K. Von den — *Op. cit.*, p. 256.
- 19) “Na vizinhança do mar da Bahia se dão umas árvores nas campinas e terras fracas, que se chamam mangabeiras, que são do tamanho de pessegueiros. Tem os troncos delgados, e a folha miúda e a flor como a do marmeleiro; o fruto é amarelo corado de vermelho, como pêssegos calvos, ao qual chamam mangabas; que são tamanhas como ameixas e outras maiores, as quais em verdes são todas cheias de leite, e colhem-se inchadas para amadurecerem em casa, o que fazem de um dia para o outro, porque se amadurecerem na árvore caem no chão. Esta fruta se come toda sem se deitar nada fora como figos, cuja casca é tão delgada que se lhe péla se as enxovalham, a qual cheira muito bem e tem suave sabor, é de boa digestão e faz bom estômago, ainda que comam muitas; cuja natureza é fria, pelo

que é muito boa para os doentes de febres por ser muito leve. Quando estas mangabas não estão bem maduras, travam na boca como as sôrvas verdes em Portugal, e quando estão inchadas são boas para conserva de açúcar, que é muito medicinal e gostosa". (Souza, Gabriel Soares de — *Notícia do Brasil*, tomo II, p. 11). A mangaba é citada também nos *Diálogos das Grandezas do Brasil*, p. 246.

20) Sousa, Gabriel Soares de — *Op. cit.* tomo II, p. 12, nota 1.

21) Pedro Agostinho, *Op. cit.*, p. 162: "Faltava dente, ele fez de concha grande (aquática) 'ita (n), que é o raspador de mandioca. Mas os dentes quebravam e ele fez dentes de sementes de mangaba; ele mandou rir, ela riu e ele achou bom os dentes eram branquinhos". Vide também a versão Kamayura publicada por Villas-Boas, A. e C. — *Xingu os índios, seus mitos*, p. 58 e, à p. 70, a versão Kuikuro.

22) Recolhida por K. von den Steinen, *Op. cit.*, p. 476 e segs.

23) Nimagapaniro é a que consegue chegar à casa da Onça concebendo não propriamente do marido, mas justamente dos restos mortais das vítimas do marido (de dois ossos de dedos de Bakairi). Os gêmeos Keri e Kame, sendo que, ao contrário do que se poderia esperar (pois para os aruák, Keri e Kame são respectivamente "Lua" e "Sol"), Keri é o "herói solar", o que dá realmente a impressão de que eles "receberam" o mito de outra tribo. A inversão de status dos heróis gêmeos poderia se explicar, em parte, por uma hostilidade existente inicialmente entre os Bakairi e os grupos vizinhos. O herói cultural do então inimigo (ou o mais prestigiado dos gêmeos, no caso) pode ter sido identificado com a própria tribo inimiga e interiorizado como vilão (ou no caso, como o gêmeo inábil, desastrado). Parece realmente que "Em tempos passados os Kamayurá estiveram em más relações com os Bakairi e deles suspeitavam como possíveis feiticeiros" (Renate Brigitte Viertler, *Os Kamayurá e o Alto Xingu*, p. 95). Costumava-se admitir que no Alto Xingu, foram os Tupi os difusores do mito (vide Laraia, *Op. cit.* p. 119. Em nota de rodapé (nº 5) o autor, contudo, levanta certas dúvidas quanto à procedência tupi do mito). Levi-Strauss et al. *Mito e Linguagem Social*, Ed. Tempo Brasileiro Ltda. R.J. — 1970.

24) Steinen, *Op. cit.* p. 477, nota 43.

25) Isto se torna mais claro quando se comprara esse tema místico com uma versão do mito de criação do homem dos Kamayurá "O herói cultural Mavutsinin, diz o mito Kamayurá, trabalhou a madeira Kuaryp e modelou cinco postes. Depois de cantar e tocar maracás um dia e uma noite, os postes começaram a mover-se, de início com dificuldade até ganharem maior liberdade de movimentos. A esses homens, Mavutsinin ensinou a tomar banho ao nascer do sol, a assobiar e a ter relações sexuais pela manhã bem cedo, antes do nascer do sol. Em seguida, deu-lhes instrumentos: arco de madeira preta aos Kamayurá, panelas aos waurá, colares ao Kuiku o e Kalapalo" (Carmen Junqueira, *Os Índios de Ipavu*, p. 26, nota 14). Ainda que só quatro tribos sejam mencionadas, é evidente que a pluralidade dos postes corresponde à pluralidade das tribos. A versão, também Kamayurá, registrada pelos irmãos Villas Boas, refere oito mulheres, a versão Kuikuro faz referência a seis. (Villas Boas, O. e C., *Xingu, os índios, seus mitos*, respectivamente pp. 58 e 70). A versão Kalapalo (registrada por José Cândido M. de Carvalho) do mito dos gêmeos refere Kuantum fazendo inicialmente duas mulheres que se transformaram em cinco, enquanto na versão Kamayurá registrada por Roque de Barros Laraia, a mulher feita por Moâcinin "virou quatro mulheres" (vide Laraia — "O Sol e a Lua na Mitologia Xinguana", p. 116. Versão Kalapalo, p. 110).

26) De uma fila de pedras trabalhadas... "Os das pedras mais pequenas representam cabeças humanas de perfil, cortadas, como os troféus de caçadores de cabeças; são os mais primitivos exemplos deste traço na arte peruana." (Bushnell, G.H.S. — *Peru*, pp. 51/52).

27) É preciso lembrar que muitas tribos indígenas (como as do Alto Rio Negro) têm apenas um nome para "sol", que talvez se deva traduzir como "luminar", fazendo-se a distinção entre os dois astros pelo adjetivo "diurno" ou "noturno". Não há o que estranhar nesses representações múltiplas e opostas. Conforme os

Krahó fizeram saber a V. Chiara, "Sol e Lua são apenas a 'casca' dos reais..." ("Folclore Krahó", p. 369).

28) Os campos de jogo de bola da Mesoamérica pré-colombiana aparecem em dois tipos: "in Yucatan the vertical — walled court with horizontally tenoned, stone rings and in the Highland Maya area the so-called 'sunken' ball courts (Borhegyi, *Op. cit.*, p. 138). O último tipo, a nível mais baixo, sugere bem a localização simbólica do campo.

29) "O principal Kamayurá informou que só sua tribo e a dos Waurá usam tal distintivo, e que, nesta última, a armação é colocada enquadrando a porta que dá para o terreiro" (Pedro Agostinho, *Op. cit.*, p. 28, nota 7). O desenho que o autor viu na residência do principal de aldeia Kamayurá era uma armação que ficava na parte de dentro do teto da casa.

30) Popol-Vuh (trad. de Asturias/Mendoza), p. 42. Os mensageiros são quatro. Segundo Schultz, Wolfgang (Einleitung in das Popol-Vuh, p. 31, eles são os "Tukur", corujas Cabi (flecha), Huraqan (unijambista), Kaquis, (Aarara com costas de fogo) e Holom (Cabeça-sem corpo, cabeça alada). Repare-se que no Alto Xingu, é nas costas do pariat que se pinta o mesmo desenho chamado de "banco" (banco representando comumente um urubú bicéfalo, animal que tem todas as características para representar um mensageiro do mundo dos mortos, ou do mundo exterior de maneira geral). Na mitologia das Guianas representa papel importante e esta importância é reencontrada no Alto Xingu; veja-se as indicações que Antonio deu a Von den Steinen, referentes a visita do pagé narcotizado ao céu... "podia entrar num jaguar, numa sucuri ou num urubu. Subiu ao céu..." (*Op. cit.*, p. 444).

31) Não sabemos se o nome é mehináku. Pela lista de vocábulos publicados por Von den Steinen não coseguimos ter idéias de seu significado. Aturá é o nome que se dá ao cesto, em língua geral (Giaconei *Os Tucanos*, p. 113). Cavalcanti Proença explica que "aturia" é um "cesto de 4 pernas, usando sobretudo para transportar mandioca". (*Roteiro de Macunaíma*, p. 297). É bem provável que se trate do mesmo vocábulo.

32) Na edição brasileira a enumeração das pranchas não foi mantida. Uma fotografia, entre as pp. 356/7 mostra "urnas e túmulo dos Auetö".

33) Karl von den Steinen, *Op. cit.*, pp. 305/306.

34) Agostinho, *Op. cit.*, fotografias, fig. 1.

35) Pedro Agostinho, *Op. cit.*, p. 46 a 48. Grifo nosso.

36) Pode-se ter uma idéia dessa convergência ou superposição de simbolismo entre povos "primitivos", através da leitura de Dieu d'Eau de Marcel Griaule.

37) Como já ficou sugerido na nota 24, o banco é um "veículo voador" que permite a passagem para o outro mundo. A leitura de "Os Bacairis", de Capistrano de Abreu reforça este aspecto, pois, ao se referir às informações que obteve sobre o aprendizado do candidato a "piahi", o autor escreve "O banco vae para o céu, rodando; o companheiro do Nakoeri vae segurando o banco e instruindo o candidato, que não vê ninguém;... (p. 264).

38) Von den Steinen, *Op. cit.*, p. 366.

39) Vaillant, *Aztecs of Mexico*, p. 203. Também J. Soustelle (em *La vie quotidienne des Aztèques à la veille de la conquete espagnole*, p. 48, e em *Os Astecas*, p. 61), refere-se ao tlachtli, neste último livro acrescentando que "o tlachtli representava o Universo e a bola, o Sol". Note-se que, em várias mitologias, inclusive na alto-xinguana, um dos gêmeos míticos (que é considerado mais velho), é identificado com o Sol.

40) *Op. cit.*, nota 58, p. 160.

41) *Idem*, p. 42.

42) *Idem*, pp. 46/47.

43) *Idem*, p. 44.

44) *Idem*, p. 101, fig. 32.

45) É o tipo de campo de bola que se encontra no Yucatã. Nas terras altas do país maio, o campo se apresenta rebaixado (the so-called "sinken" ball court, conforme Borhegyi, *Op. cit.*, p. 138). Claro está se trata de dois modos de representar o inframundo, pois simbolicamente a disputa se trava em Sibalba. Aliás, os primeiros heróis míticos que descem a Sibalba e que são derrotados, também são designados como "Ahpu" (seg. Girard, R. — "El mito guatemalteco de la origen de la sonaja", "7 em um"), o que explica que os dois times eram formados por respectivamente 7 jogadores cada.

46) O Popol-Vuh refere a epopéia de 2 pares gêmeos os primeiros são mortos em Sibalba, como se viu acima; os outros nascem da princesa filha do chefe de Sibalba (filha da Morte? filha da Onça?... parece ser a mesma coisa...), fecundada pela saliva de "Supremo Maestro Mago", e vingam a morte do pai (e tio), vencendo os Sibalba.

47) Vide a respeito Thompson, *Grandeza y Decadencia de los Mayas* e Porto, "Problemas atuais no estudo da cultura maia", p. 50/51.

48) Ortiz, Sergio Elias — "Tres modos de julgar a la pelota en Colombia" — em *Revista de Folclore* — Vol. III, nº 8, 2ª ep. 1963. Citação à p. 82.

49) Compare-se com Borhegyi, *Op. cit.*, p. 131/132: "Accordingly to various eyewitness accounts of the ball game as it was played at the time of the Spanish Conquest, the ball was not permitted to come in contact with the bare hands, calves and feet of the players. It was struck with the hips and thighs to within four inches of the knee. To protect the player from serious injury, a leather or basketry belt was worn about the waist. In the course of the game, in order to strike a low ball, it was frequently necessary for the player to throw himself to the playing floor of the ball court, which usually was made of plaster and masonry."

Ortiz refere-se ainda, no mesmo artigo já citado, a um depoimento do padre Jacinto de Quito: Entre os Witoto, a bola era guardada *no teto* da casa do cacique, o que faz pensar igualmente no Popol-Vuh, pois é igualmente do teto que o 2º par de gêmeos resgata a bola e os apetrechos do jogo (*Popol-Vuh*, p. 62).

Além do mais, fazer um gol passando a bola pelo anel fixo poderia corresponder simbolicamente a transformar a bola-caveira em fruto, que é a forma de "salvação" do Supremo Maestro Mago no Popol-Vuh e o modo que Warimi encontrou para salvar a caveira de sua mãe (usada como bola) das Onças (Vide análise do mito "História de Luna" (barasana), em Silva M. S. Carvalho, *Jurupari — estudos de mitologia brasileira*).

50) Em Câmara Cascudo — *Antologia do Folclore Brasileiro*, p. 177.

51) Há testemunhos arqueológicos do culto ao felino, não só na cultura Chavin, como até mesmo no Noroeste da Argentina (veja-se a respeito S.M.S. Carvalho, *Op. cit.*). Em San Agostin grandes estátuas em pedra representam um deus com traços felinos. A representação é portanto velha na Colombia.

52) É o que faz Warimi em "História de Luna" (Vide S.M.S. Carvalho, *Op.c. cit.*).

53) As "palmate stones" (vide Borhegyi, *Op. cit.*, fig. 1) lembram ossos ou patas de onça. O mesmo autor refere ainda a p. 127: "One was in the form of an exquisitely carved jaguar paw".

54) Estes objetos são descritos por Borhegyi como "flattish boxlike object" "with a carved jaguar head in front" (*Op. cit.*, p. 129).

55) Aliás, a palavra que designa a pintura corporal ("kwatsyat", Agostinho, *Op. cit.*, p. 28, nota 8) contém o nome do gêmeo "solar", Kwat, sendo este em algumas versões tupi o legítimo filho da Onça (ao passo que o gêmeo "lunar", nestas versões, é identificado como filho de Mikura, o Gambá).

56) não no Kuarúp, pois as tribos que estão há mais tempo no Alto Xingu, usam brincos de penas e não botoques.

57) Bödiger, *Op. cit.*, p. 31. Devemos lembrar que, entre os Incas, que viam no soberano o "filho do Sol" (a divindade suprema), esses grandes enfeites auriculares eram privilégio da classe nobre (fornecedora das linhagens reais).

58) Há outra arma sul-americana, cujo uso em combates foi atestado pela arqueologia (pelo achado freqüente de crâneos fraturados) é a boleadeira, de distribuição mais meridional.

59) F. Huxley, *Affable Savages*, p. 226 e segs. Turiwar escapa do mundo subterrâneo, *de que são donos os jaguares*, mas é arranhado e mordido pelos mesmos que tentam seguí-lo. Em outras regiões do mundo parece existir a mesma correspondência. Na Nova Guiné o crocodilo parece ter grande importância na mitologia. Entre os Mundugumor, no culto do tamberan, os iniciados têm que se submeter a incisões com dentes animal (conforme M. Mead, *Sexo e Temperamento*, p. 182).

60) Bushnell, H.G.S., *Peru*, p. 55.

BIBLIOGRAFIA

- AGOSTINHO, Pedro. *Kwaríp — Mito e ritual no Alto Xingu*. São Paulo E.P.U. /EDUSP, 1974.
- ANÔNIMO. *Popol-Vuh* — versão de M. Angel Asturias/Y.M. Gonzáles de Mendoza. 5ª ed. Buenos Aires, Losada, 1975.
- BORHEGYI, Stephan F. "Ball-game Handstones and Ball-game Gloves", in *Pre-colubian Art and Archaeology*. Essay 8, pp. 126-138.
- CÂMARA CASCUDO, Luis da. *Antologia do Folclore Brasileiro*. 4ª ed. São Paulo, Martins.
- CARVALHO, Silva M.S. *Jurupari — Estudos de Mitologia Brasileira*. São Paulo Ática — no prelo.
- "O Duplo Jacaré (A Cerâmica marajoara)" — em *Rev. Perspectivas*, ano 1, nº 1 (F.F.C.L. Araraquara) 1976.
- CHIARA, Vilma "Folclore Krahó". *Revista do Museu Paulista*, N.S. Vol. XIII, São Paulo, 1961/62, pp. 333/375.
- GIACONE, Pe. Antônio. *Os Tucanos e outras tribus do Rio Uaupés afluente do Negro-Amazonas*. Associação Brasileira dos Americanistas, Imprensa Oficial do Estado, São Paulo, 1949.
- GIRARD, Rafael. "El mito guatemalteco de la origen de 1ª sonaja". *Anais do XXXI Cong. Intern. de Americanistas*, vol. 1, p. 41, 1954.
- HUXLEY, Francis. *Affable Savages*. London, Rupert Hart-Davis, 1956.
- ORTIZ, Sergio Elias. "Tres modos de jugar a la pelota en Colombia". *Rev. Colombiana de Folclore*, Vol. III, nº 8, 2ª ep. 1963.
- PORRO, Antônio G.B. "Problemas atuais no estudo da cultura maia". *Dédalo*, ano II, nº 3, junho 1966.
- PROENÇA, M. Cavalcanti. *Roteiro de Macunaíma*. Civilização Brasileira, Vol. 138. São Paulo, 1969 (Col. Vera Cruz).
- SCHULTZ, Wolfgang. *Einleitung in das Popol-Vuh*. Leipzig 1930.
- SOUSA, Gabriel Soares de. *Notícia do Brasil*. Bibl. Hist. Brasileira, Notas e Coment. de Pirajá da Silva.

- STEINEN, Karl von den. *Entre os Aborígenes do Brasil Central* (trad. Egon Schaden.)
Separata de Rev. do Arquivo, N^{os} XXXIV e LVIII —S.P. 1940.
- VAILLANT. *Aztecs of Mexico* N. York, Doubleday Doran 1941.
- VIERTLER, Renate B. *Os Kamayurá e o Alto Xingu*. São Paulo, Publ. I.E.B.
USP, 1969.
- VILLAS-BOAS, O. e C. *Xingu, os Índios, seus Mitos*. 1^a ed.