

Lendas dos Orixás

E

Características

Bio-tipos

Des

Seus Filhos

Denise Trapp



INTRODUÇÃO

10

SINCRETISMO PEDRAS E MINÉRIOS DOS SAGRADOS ORIXÁS

10

MITO DA CRIAÇÃO	11
ORIGEM DAS LENDAS DOS ORIXÁS	14
CONCEPÇÃO DOS ORIXÁS	14
LENDA	17
OS ORIXÁS	20
IROKO OU ORIXÁ TEMPO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE IROKO	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 1	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 2	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 3	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 4	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 5	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 6	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 7	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE IROCO 8	Erro! Indicador não definido.
OXALÁ OU ORIXALÁ	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
AS CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXALÁ	Erro! Indicador não definido.
ORUMILÁ OU IFÁ	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CARACTERÍSTICA DOS FILHOS DE ORUNMILÁ	Erro! Indicador não definido.
OXALUFÃ	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXALUFã	Erro! Indicador não definido.
OXAGUIÃ	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXAGUIã	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 1	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 2	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 3	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 4	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 5	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 6	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 7	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 8	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 9	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 10	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 11	Erro! Indicador não definido.
LENDAS DE OXALÁ – OROMILÁ-oxAGUIã-OXALUFã 12	Erro! Indicador não definido.

LENDA 13

Erro! Indicador não definido.

LENDA 14

Erro! Indicador não definido.

LENDA 15

Erro! Indicador não definido.

LENDA 16

Erro! Indicador não definido.

NANÃ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE NANÃ

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE NANÃ

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

LENDA 11

Erro! Indicador não definido.

LENDA 12

Erro! Indicador não definido.

LENDA 13

Erro! Indicador não definido.

IEMANJÁ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE IEMANJÁ

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE YEMANJÁ

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

OXUM

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXUM

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE OXUM

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7
LENDA 8
LENDA 9
LENDA 10
LENDA 11
LENDA 12
LENDA 13
LENDA 14
LENDA 15
LENDA 16
LENDA 17
LENDA 18
LENDA 19
LENDA 20
LENDA 21

Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.

IAN SÃ - OYÁ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE IAN SÃ

Erro! Indicador não definido.

LENDAS de YAN SÃ - OYÁ

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1
LENDA 2
LENDA 3
LENDA 4
LENDA 5
LENDA 6
LENDA 7
LENDA 8
LENDA 9
LENDA 10
LENDA 11
LENDA 12

Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.

XANGÔ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE XANGÔ

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE XANGÔ

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1
LENDA 2
LENDA 3
LENDA 4
LENDA 5

Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.
Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

OGUM

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OGUM

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE OGUM

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

OXÓSSI

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXÓSSI

Erro! Indicador não definido.

LENDAS - OXÓSSI

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

LENDA 10

Erro! Indicador não definido.

OSSANHA

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

AS CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OSSANHE

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE OSSANHA

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

LENDA 10

Erro! Indicador não definido.

LENDA 11

Erro! Indicador não definido.

LENDA 12

Erro! Indicador não definido.

LENDA 13

Erro! Indicador não definido.

LENDA 14

Erro! Indicador não definido.

LENDA 15

Erro! Indicador não definido.

OXUMARÊ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OXUMARÊ

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE OXUMARE

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

LENDA 10

Erro! Indicador não definido.

LENDA 11

Erro! Indicador não definido.

OMOLU / OBALUAÊ (O SENHOR DAS DOENÇAS)

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE OMOLU-OBALUAÊ -Xapana

Erro! Indicador não definido.

LENDAS DE OMOLU- XAPANA

Erro! Indicador não definido.

LENDA 1

Erro! Indicador não definido.

LENDA 2

Erro! Indicador não definido.

LENDA 3

Erro! Indicador não definido.

LENDA 4

Erro! Indicador não definido.

LENDA 5

Erro! Indicador não definido.

LENDA 6

Erro! Indicador não definido.

LENDA 7

Erro! Indicador não definido.

LENDA 8

Erro! Indicador não definido.

LENDA 9

Erro! Indicador não definido.

LENDA 10

Erro! Indicador não definido.

LENDA 11

Erro! Indicador não definido.

LENDA 12

Erro! Indicador não definido.

OBÁ

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS Obá

LENDAS DE OBÁ

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 4

LENDA 5

LOGUM EDÉ

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE LOGUMEDÉ

LENDAS DE LOGUM EDE

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 4

LENDA 5

LENDA 6

LENDA 7

LENDA 8

LENDA 9

IBEJI (O ORIXÁ-CRIANÇA)

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE IBEJI

BARÁ

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE bará

LENDAS DE BARÁ

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 5

LENDA 6

LENDA 7

LENDA 8

LENDA 9

LENDA 10

LENDA 11

LENDA 12

LENDA 13

EWÁ OU YEWA

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS E EWA

LENDAS DE EWÁ

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 4

LENDA 5

EXU (O MENSAGEIRO DOS ORIXÁS)

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE EXU

LENDAS DE EXÚ

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 4

LENDA 5

LENDA 6

LENDA 7

LENDA 8

LENDA 9

LENDA 10

LENDA 11

ODÉ E OTIM

CARACTERÍSTICAS DOS FILHOS DE ODÉ E OTIM

LENDAS DE ODÉ E OTIM

LENDA 1

LENDA 2

LENDA 3

LENDA 4

LENDA 5

LENDA 6

LENDA 7

LENDA 8

LENDA 9

BIBLIOGRAFIA

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

INTRODUÇÃO

Pesquisando em livros, na internet ou em publicações periódicas, descobriremos o universo fantástico da mitologia africana, que não deixa nada a desejar à mitologia greco-romana, ou egípcia, assíria. Talvez a mitologia mais antiga do mundo, porque é originária do berço do homem, a África, coração do mundo.

Os primatas aparecerão na África a cerca de 7 milhões de anos, onde também, a cerca de 4 milhões de anos, apareceu o *Australopitecus africanus*, que se espalhou por todo o Continente Negro, e de acordo com as exigências de cada ambiente, foi se diversificando até formar novas espécies. Entre as espécies formadas destacamos o *Homo habilis*, o *Homo erectus*, o Homem de Neandertal e o *Homo sapiens*.

SINCRETISMO PEDRAS E MINÉRIOS DOS SAGRADOS ORIXÁS

Oxalá = Jesus, pedra (quartzo cristalino), minério (ouro).

Oxum = Santa Luzia, Nossa Senhora Aparecida, Nossa Senhora Das Candeias, pedra (ametista), minério (cobre).

Oxumaré = São Bartolomeu, pedra (opala), minério (antimônio).

Oxóssi = São Sebastião, pedra (esmeralda), minério (manganês).

Obá = Santa Catarina, Santa Marta, pedra (calcedônia), minério (hematita).

Xangô = São Francisco Assis, São Pedro, São João Batista, São Jerônimo, pedra (pedra do sol), minério (pirita).

Ogum = São Jorge, Santo Antonio, pedra (rubí/granada), minério (ferro).

Obaluaiê = São Roque, pedra (turmalina), minério (cassiterita).

Nanã = Santa Ana (Mãe De Maria), pedra (rubelita), minério (prata).

Iemanjá = Maria Mãe De Jesus, Nossa Senhora Dos Navegantes, pedra (diamante, zircão), minério (platina).

Omulu = São Lázaro, pedra (ônix preto), minério (molibdênio).

Ewá = Nossa Senhora Das Neves, pedra (topázio), minério (magnetita).

Ibeji = São Cosme E Damião

Iansã = Santa Barbara, pedra (quartzo fumê rutilado), minério (estanho), pedra (citrino), minério (níquel).

Logunedé = Santo Expedito

MITO DA CRIAÇÃO

Olodumare o Todo em Tudo, a Natureza, o Algo do Nada, criou o Universo em 4 dias. Em cada dia criou 4 Odus, num total de 16 Odus principais, ou seja, 16 kàdàrà (predestinações) possíveis, que desdobrando-se entre si, perfazem o total de 256 Odus.

Cada Odù aponta uma direção, um ponto de inicio e fim, alterando e influenciando dia após dia a conduta de tudo que possui vida. Os 16 odus principais correspondem aos pontos de adoração do Universo, que são os pontos cardeais, colaterais e sub-colaterais. Itan Dídá Àiyé (história da criação do mundo) Ofun Meji criou o Universo.

Após os primeiros momentos da formação do cosmos Ofun Meji deu início à geração de seus filhos (os demais odus). O primogênito foi Oyeku Meji, pois no princípio só havia trevas. Em seguida criou Ejiogbe (segundo alguns relatos ambos nasceram no mesmo dia).

Após conceber Oyeku Meji, Ofun Meji entrega-lhe seu cetro real para que com o mesmo abra o PORTAL DA LUZ. Tão logo o mesmo fosse aberto surgiria à luz e a mesma se dispersaria pelo Universo, iluminando-o em todas as direções. Ofun Meji recomendou a Oyeku Meji abstinência ao emu.

Certo dia Oyeku Meji ao retornar de suas ocupações dispersou-se de seu irmão e embriagou-se com emu, desobedecendo às

determinações do pai. Ejiogbe sentiu falta do irmão e retornou pelo caminho percorrido, encontrando-o embriagado e adormecido. Por mais que tentasse não conseguiu acordá-lo.

Em face disso Ejiogbe recolheu o cetro real e retornou sozinho ao Orun, onde Ofun Meji os aguardava. Tão logo chegou o pai perguntou:

- Onde está teu irmão, o guardião do cetro que conduzes?

-Ele bebeu em excesso e adormeceu. Tentei acordá-lo em vão.

Como era hora de retornar, resolvi eu mesmo trazer o cetro real.

- Tu não bebeste?

- Não! O Sr Sabe que não desobedeço às tuas ordens, meu pai.

- Sendo assim confiarei a ti a guarda do cetro real. Tu substituirás teu irmão a partir deste instante.

Ao se recuperar da embriaguez e sentir a falta do cetro real, Oyeku Meji retornou ao Orun totalmente desnortado. Ao cruzar os umbrais do orun foi interpelado por seu pai:

- Por que me desobedeceu, meu filho?

- Não resisti ao desejo veemente do emu, e o pior é que não sei onde deixei o vosso cetro, e nem onde está meu irmão.

- Felizmente ambos não estão perdidos. Teu irmão recolheu o cetro real e o trouxe de volta para mim. Devido ao teu procedimento, de hoje em diante estarás subordinado ao teu irmão mais novo.

A partir daí é que Ejiogbe passou a ocupar o primeiro lugar por ordem de chegada ao Aiye.

Oyeku Meji resignou-se a seguir fielmente Ejiogbe, o qual, piedoso suplicou ao pai:

- Oyeku Meji é meu irmão mais velho, e face a sua fraqueza e desobediência tornou-se meu servo, o que me entristece. Seria possível dar a ele a guarda das noites e das trevas, uma vez que confiaste à mim os dias e a luz?

Com pena, Ofun Meji confiou a Oyeku Meji a vigília da noite, das trevas, do sono e da insônia, enfim a guarda de tudo que ocorre à noite seja na terra, no ar ou nas águas.

Mais uma vez Ofun Meji chamou Ejiogbe a sua presença e o encarregou de disseminar a luz aos mais longínquos recantos do Universo, criando assim as estrelas. Deu-lhe como auxiliar Èsù (por isso Exu percorre os quatro cantos do mundo com seu ogó).

As determinações foram cumpridas, ficando do alto do céu o sol a reinar sobre os dias e a lua sobre as noites, e as estrelas a brilhar nas madrugadas.

ORIGEM DAS LENDAS DOS ORIXÁS

As lendas são fatos místicos contados sobre homens ou deuses. Todos os povos, em todas as épocas do mundo sentiram a necessidade de que seus deuses ou heróis fossem mais fortes, mais poderosos, mais felizes e mais próximos do povo, do que os dos povos vizinhos ou mesmo dos inimigos.

Com os Orixás não foi diferente. Histórias lindas e maravilhosas definem os fundamentos e a vida humanizada dos Orixás. O Orixá é considerado um antepassado espiritual. Cada um de nós tem um Orixá, um pai ou uma mãe que rege nossa cabeça e nossa vida que alcançaram a divindade através de atos extraordinários que praticaram, passando a manifestarem-se como forças da natureza.

CONCEPÇÃO DOS ORIXÁS

Olodumare fez o mundo e repartiu entre os orixás vários poderes, dando a cada um, um reino para cuidar.

A Exú deu o poder da comunicação e a posse das encruzilhadas.

Bará as chaves de todas as portas.

A Ogum o poder de forjar os utensílios para agricultura e o domínio de todos os caminhos.

A Oxóssi o poder sobre a caça e a fartura.

Osanha o solitário senhor das folhas.

A Obaluaê o poder de controlar as doenças de pele.

Oxumarê seria o arco-íris, embelezaria a terra e comandaria a chuva, trazendo sorte aos agricultores.

Xangô recebeu o poder da justiça e sobre os trovões.

Oyá reinaria sobre os mortos e teria poder sobre os raios.

Ewá controlaria a subida dos mortos para o orum, bem como reinaria sobre os cemitérios.

Oxum seria a divindade da beleza, da fertilidade das mulheres e de todas as riquezas materiais da terra, bem como teria o poder de reinar sobre os sentimentos de amor e ódio.

Yemanjá, Olodumare destinou os cuidados da casa de Oxalá, assim como a criação dos filhos e de todos os afazeres domésticos.

Nanã recebeu a dádiva, por sua idade avançada, de ser a pura sabedoria dos mais velhos, além de ser o final de todos os mortais; nas profundezas de sua terra, os corpos dos mortos seriam recebidos.

Oxalá modelaria os mortais, pois Odudua já havia criado o mundo.

Todo o processo de criação terminou com o poder de Oxaguiã que inventou a cultura material.

Baseada nesta concepção religiosa dos Orixás, e de sua influência sobre os homens, tem uma ética singular, com princípios morais próprios e que não pode ser comparada à ética cristã, ou correríamos o risco de classificá-lo como religião anti-ética ou, na melhor das hipóteses, como a ética.

Existe, porém, uma "ética" na religião Africanista, ela é diferenciada e as vezes pouco compreensível se comparada às definições fechadas.

É uma ética que parte de pressupostos diferentes sobre o que é a vida e como deve ser vivida.

Os parâmetros do bem e do mal são dados pela mitologia (orixás) e pelos ancestrais, que regulam o modo pelo qual se deve viver e ser neste mundo. E neste modo de ser não deixa de levar em conta a vida na sociedade moderna, urbana e imediatista. Ela não exige mais do que os fiéis podem dar. Compreende o bem e o mal de modo relativo.

Como os mitos não dizem o que acontece depois da morte, no candomblé o princípio moral principal é ser feliz no presente, seja como for.

O Hoje e o Agora são tudo o que é realmente importante. Realização profissional, amorosa e saúde para dançar, comer, amar.

O mundo está aí para o homem, e deve ser aproveitado ao máximo, com ajuda dos orixás e dos ebós.

A vida é uma festa e deve ser festejada.

Vivia perto de uma aldeia um homem, um homem que era completamente sem sorte. Nada do que ele fazia dava certo. Muitas vezes ele plantava sementes e o vento vinha e as levava, outras vezes, era a chuva, que vinha tão violenta que carregava as sementes. Outras vezes ainda, as sementes permaneciam sob a terra, mas o sol era tão quente que as cozinhava. E ele se queixava com as pessoas e as pessoas escutavam suas queixas, da primeira vez com simpatia, depois com certo desconforto e enfim, quando o viam mudavam de caminho ou entravam para suas casas fechando portas e janelas, evitando-o. Então além de sem sorte, o homem se tornou chato e muito só.

Ele então começou a procurar um culpado para o que lhe acontecia. Analisando a situação de sua família percebeu que seu pai era um homem de sorte, sua mãe tinha tido sorte por ter se casado com seu pai e seus irmãos eram muito bem sucedidos. Pois então, se não era um caso genético, só poderia ser coisa do Criador. E depois de muito pensar, resolveu tomar uma atitude e ir até o fim do mundo falar com o Criador, que como Criador de tudo, deveria ter uma resposta.

Arrumou sua malinha, algum alimento e partiu rumo ao fim do mundo. Andou um dia, um mês, um ano e um dia, e pouco antes de entrar numa grande floresta ouviu uma voz:

- Moço, me ajude.

Ele olhou para os lados procurando alguém. Até que se deparou com um lobo, magro, quase sem pelos; era pele e osso o infeliz. Dava para contar suas costelas . E o lobo falou:

- Há três meses estou nesta situação. Não sei o que está acontecendo comigo. Não tenho forças para me levantar daqui. O homem refeito do susto respondeu:

- Você está se queixando a toa... Eu tive azar a vida inteira. O que são três meses? Mas faça como eu. Procure uma resposta. Eu estou indo procurar o Criador para resolver o meu problema.

- Se eu não tenho forças nem para ir ao rio beber água... Faça este favor para mim. Você está indo vê-lo, pergunte o que está acontecendo comigo.

O homem fez um sinal de insatisfação e disse que estava muito preocupado com seu problema, mas se lembrasse, perguntaria. Virando as costas, continuou seu caminho. Andou um dia, um mês, um ano e um dia e de repente, ao tropeçar numa raiz, ouviu:

- Moço, cuidado.

E quando olhou, viu uma folhinha que vinha caindo, caindo. Olhando para cima, viu uma árvore com apenas duas folhinhas. Levantou-se e observando suas raízes desenterradas, seus galhos retorcidos, sua casca soltando-se do tronco, falou:

- Você não se envergonha? Olhe as outras árvores a sua volta e diga se você pode ser chamada de árvore? Conserte sua postura.

A árvore, com uma voz de muita dor, disse:

- Não sei o que está acontecendo comigo. Estou me sentindo tão doente. Há seis meses que minhas folhas estão caindo, e agora, como vê, só restam duas... E, no fim da conversa, pediu ao homem que procurasse uma solução com o Criador.

Contrariado, o homem virou as costas com mais uma incumbência. Andou um dia, um mês, um ano e um dia e chegou a um vale muito florido, com flores de todas as cores e perfumes. Mas o homem não reparou nisto. Chegou até uma casa e na frente da casa estava uma moça muito bonita que o convidou a entrar. Eles conversaram longamente e quando o homem deu por si já era madrugada. Ele se levantou dizendo que não podia perder tempo e quando já estava saindo ela lhe pediu um favor:

- Você que vai procurar o Criador, podia perguntar uma coisa para mim? É que de vez em quando sinto um vazio no peito, que não

tem motivo, nem explicação. Gostaria de saber o que é e o que posso fazer por isto. O homem prometeu que perguntaria e virou as costas e andou um dia, um mês, um ano e um dia e chegou por fim ao fim do mundo. Sentou-se e ficou esperando até que ouviu uma voz. E uma voz no fim do mundo, só poderia ser a voz do criador.

Tenho muitos nomes. Chamam-me também de Criador... E o homem contou então toda a sua triste vida. Conversou longamente com a voz até que se levantou e virando as costas foi saindo, quando a voz lhe perguntou:

- Você não está se esquecendo de nada? Não ficou de saber respostas para uma árvore, para um lobo e para uma jovem?

- Tem razão... E voltou-se para ouvir o que tinha que ser dito. Depois, virou-se e correu mais rápido que o vento, até que chegou à casa da jovem. Como ela estava em frente a casa, vendo-o passar chamou:

- Ei!!! Você conseguiu encontrar o Criador? Teve as respostas que queria?

- Sim!!! Claro! O Criador disse que minha sorte está toda no mundo. Basta eu ficar alerta para perceber a hora de apanhá-la!

- E quanto a mim, você teve a chance de fazer a minha pergunta?

- Ah! O Criador disse que o que você sente é solidão. Assim que encontrar um companheiro vai ser completamente feliz, e mais feliz ainda vai ser o seu companheiro.

A jovem então abriu um sorriso e perguntou ao homem se ele queria ser este companheiro.

- Claro que não... Já trouxe a sua resposta... Não posso ficar aqui perdendo tempo com você. Não foi para ficar aqui que fiz toda esta jornada. Adeus!!!

E virando as costas correu, mais rápido do que a água, até a floresta onde estava a árvore. Ele nem se lembrava mais dela. Mas quando novamente tropeçou em sua raiz, viu caindo uma última

folhinha. Ela perguntou se ele tinha uma resposta, ao que o Homem respondeu:

- Tenho muita pressa e vou ser breve, pois estou indo em busca de minha sorte e ela está no mundo. O Criador disse que você tem embaixo de suas raízes uma caixa de ferro cheia de moedas de ouro. O ferro desta caixa está corroendo suas raízes. Se você cavar e tirar este tesouro daí, vai terminar todo o seu sofrimento e você vai poder virar uma árvore saudável novamente.

- Por favor!!! Faça isto por mim!!! Eu não tenho como fazê-lo. Você pode ficar com o tesouro. Ele não serve para mim. Eu só quero de novo minha força e energia.

O homem deu um pulo e falou indignado:

- Você está me achando com cara de quê? Já trouxe a resposta para você. Agora resolva o seu problema. O Criador falou que minha sorte está no mundo e eu não posso perder tempo aqui conversando com você, muito menos sujando minhas mãos na terra. E virando as costas, correu, mais rápido do que a luz atravessou a floresta e chegou onde estava o lobo, mais magro ainda e mais fraco. O homem se dirigiu a ele apressadamente e disse:

- O Criador mandou lhe falar que você não está doente. O que você tem é fome. Está a morrer de inanição, e como não tem forças mais para sair e caçar, vai morrer ai mesmo. A não ser, que passe por aqui uma criatura bastante estúpida e você consiga comê-la.

E nesse momento, os olhos do lobo se encheram de um brilho estranho, e reunindo o restante de suas forças, o lobo deu um pulo e comeu o homem sem sorte.

OS ORIXÁS

São Elementos da natureza representam a energia, numa visão antropológica, os Orixás são vibrações dessa energia, cada um em

uma faixa própria, com as quais os seres humanos se identificam o que justifica a existência de filhos de diferentes Orixás.

Assim os filhos de Oxóssi, são aqueles cujo metabolismo básico e características de personalidade herdadas geneticamente mais se identificam com uma matriz, o próprio Oxóssi, que se manifesta em ambientes como florestas cerradas, parques onde animais são preservados, espaços enfim, de contato entre o homem e os animais.

Numa visão teológica, os Orixás são divindades a serem respeitadas e cultuadas por seus filhos, que com eles entrariam em contato através de diferentes rituais disseminados na cultura tribal africana e que no Brasil estão agrupados sob o rótulo de uma religião, a Umbanda e o Candomblé. Cada divindade possui lendas que justificam seu destino e principalmente o arquétipo de comportamento à ela associado.

A Umbanda cultuada no Brasil é uma síntese de diversas manifestações diferentes da África, unindo preceitos e práticas que no continente negro se manifestam em povos isolados. Há porém, uma corrente predominante, a dos iorubas ou nagôs.

Sua visão do mundo material e sobrenatural foi a que mais se espalhou, tanto no centro-sul da África, como no Brasil, e os Orixás mais populares são dela originados. Os rituais Jeje, do Daomé (atual República do Benin), também encontraram espaço, principalmente porque tiveram de lutar contra mitos antagônicos dos iorubas; na verdade, o Daomé foi, há muitos séculos, dominado politicamente por um povo de civilização mais recente, os iorubas.

Assim como Roma se comportou em relação aos mitos gregos, assimilando-os gradativamente e adaptando-os as suas próprias necessidades, os iorubas assimilaram usos, costumes e Orixás daomeanos, como Nanã, Iroco, Omolu e outros. Uma diferença, porém, sempre existiu para quem se propusesse a analisá-los.

Os mitos iorubas manifestavam grande vitalidade, envolvendo personalidades extrovertidas como Exu. Já os Orixás daomeanos são

mais frios, vindos de uma cultura mais hierarquizada, onde os deuses são vistos de maneira um pouco ameaçadora e coercitiva; não costumam ter o senso de humor dos iorubas, sua flexibilidade, onde contendas difíceis às vezes são resolvidas por palavras hábeis.

O mundo dos daomeanos é mais soturno, discreto, perigoso. Nesse sentido, dois Orixás iorubas fogem da tradição básica: o mago Ossanha, o solitário senhor das folhas, e Oxóssi, o caçador. Ambos são irmãos de Ogum na maior parte das lendas e possuem em comum o gosto pelo individualismo e o ambiente que habitam; a floresta virgem, as terras verdes não cultivadas.

A floresta é a terra do perigo, o mundo desconhecido além do limite estabelecido pela civilização iorubana, é o que está além do fim da aldeia. Os caminhos não são traçados pelas cabanas, mas sim pelas árvores, o mato invade as trilhas não utilizadas, os animais estão soltos e podem atacar livremente. É o território do medo.

Adquira o livro completo e outros
www.livrariaafonte.com.br