

Gordon Brotherston e Sérgio Medeiros
Organizadores

POPOL VUH

A handwritten signature in black ink, slanted downwards to the right. The signature appears to be 'Gordon Brotherston' written in a cursive style.

ILUMI/URAS

Copyright © 2007
Gordon Brotherston e Sérgio Medeiros

Copyright © desta edição
Editora Iluminuras Ltda.

Capa
Carlos Clémen
sobre desenhos realizados a partir de baixos-relevos maias.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Popol Vuh / Gordon Brotherston e Sérgio Medeiros,
organizadores. — São Paulo : Iluminuras, 2007.

Título original : Popol Vuh
Edição bilingüe : maia quiché/português.
Bibliografia.
ISBN 978-85-7321-274-7

1. Guatemala - Literaturas 2. Índios Quiché - Religião
3. Índios Maia - Religião 4. Literatura maia 5. Literatura
quiché 6. Mitologia quiché I. Brotherston, Gordon. II. Me-
deiros, Sérgio.

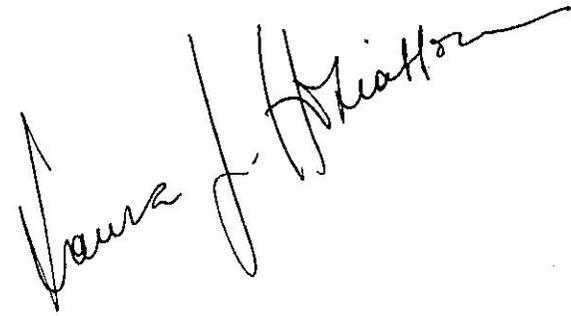
07-6826

CDD-299.7

Índices para catálogo sistemático :

1. Índios maia-quiché : Mitologia 299.7

2007
EDITORA ILUMINURAS LTDA.
Rua Inácio Pereira da Rocha, 389 - 05432-011 - São Paulo - SP - Brasil
Tel.: (11)3031-6161 / Fax: (11)3031-4989
iluminur@iluminuras.com.br
www.iluminuras.com.br



A Haroldo de Campos
e
Munro Edmonson
(*in memoriam*)

própria tradução para o inglês do *Popol Vuh* e que compartilhou conosco seu grande conhecimento das línguas maias.

Agradecemos também à CAPES, que concedeu uma bolsa de estudos a Sérgio Medeiros, dando-lhe condições para revisar sua tradução do *Popol Vuh* nos Estados Unidos, entre 2001 e 2002, e à Stanford University Library, que nos permitiu pesquisar e copiar materiais necessários à elaboração e conclusão deste trabalho.

Pessoas que nos são caras nos apoiaram de diferentes maneiras, acompanhando de perto ou de longe os encontros que mantivemos durante os meses de trabalho em Pacífica, Califórnia: Dirce Waltrick do Amarante, Lúcia Sá e Douglas Diegues, a quem também agradecemos.

San Francisco, janeiro de 2002

POPOL VUH: CONTEXTO E PRINCÍPIOS DE LEITURA³

Gordon Brotherston

Qualquer descrição competente da gênese americana terá de deter-se no *Popol Vuh*, conhecido por muitos como “a Bíblia” do continente, que é o Quarto Mundo na história planetária. Este livro foi escrito em meados do século XVI pelos quichés na sua própria língua, pertencente à família maia. Naquele momento, os quichés viviam, como continuam vivendo, nas montanhas da Guatemala ocidental, perto da fronteira do que era o império tributário mexica ou asteca e do que hoje são os Estados Unidos do México. O *Popol Vuh* nasceu então no coração da Mesoamérica, aquela parte do continente americano que, entre os mares do sul e do norte (Pacífico e Atlântico) estende-se da Nicarágua no leste até Michoacan e Jalisco no oeste. Numa história urbana que começou, há milênios, com a cultura-mãe dos olmecas ou “gente da borracha”, a Mesoamérica é caracterizada pela produção e uso de livros de papel e de pele (os chamados “códices”), e pela articulação de dois ciclos calendáricos. Um deles divide o ano em 18 grupos de 20 dias ou vintenas; o outro funda-se nas nove luas da gestação humana, onde as luas são contadas por noites em séries de nove, que contêm os 260 dias identificados pelos 13 Números e pelos Vinte Sinais, verdadeira enciclopédia do Quarto Mundo. As escritas destes livros mesoamericanos incluem a hieroglífica maia e o *tlacuilolli* (“coisa escrita ou pintada” em náuatle, a língua dos astecas), que é mais internacional por não estar restrito à fonética de uma língua só. No ciclo do ano dos maias, a primeira sílaba do próprio título do *Popol Vuh* pode indicar o começo, “Pop”, sendo também o equivalente à vintena que pode iniciar o ano nos códices (Brotherston 2005). Do ciclo da gestação, os 13 Números (também na forma de “voadores”, *Quechollí* em náuatle) e os Vinte Sinais nomeiam forças vitais e personagens pelo texto inteiro, desde as primeiras menções a Hu r aqan e Quq Kumatz.

Escrito apenas três décadas após a invasão do território quiché liderada por Pedro de Alvarado em 1524, o *Popol Vuh* procura afirmar memória e direitos locais, perguntando: quem, naquele ano, entrou na história de quem? Quem entende melhor

3. Este ensaio nasce do capítulo 9 do livro *Book of the Fourth World*, publicado em 1992 (primeira edição) pela Cambridge University Press, a quem agradecemos a autorização para reproduzi-lo aqui. A tradução é de Sérgio Medeiros, revista pelo autor (BROTHERSTON, Gordon. 1992. *Book of the Fourth World: Reading the Native Americas through their Literature*).

o tempo que vai prevalecer agora, “na Cristandade”? A quem pertence a narrativa mais original da gênese do mundo? Narra com clareza de detalhes a história da criação do Quarto Mundo, numa forma que recorre com engenhosidade à tradição de escrita indígena da qual ele próprio reivindica ter sido copiado. Tendo surgido no centro da Mesoamérica, o *Popol Vuh* é um ponto de referência incomparável para aquela região, para as inscrições e os códices tanto heroglíficos como em *tlacuilolli*. Destacam-se entre estes últimos a magistral “Pedra dos Sóis” asteca (centrada na roda dos Vinte Sinais que contém os quatro sóis ou idades do mundo inerentes no presente do Quinto Sol — um sol é uma idade do mundo), a criação representada no primeiro capítulo do *Códice Vaticano*, e narrativas correspondentes escritas, como o *Popol Vuh*, no alfabeto, em línguas maias e em náuatle. O texto maia-quiché tem parentesco íntimo e altamente informativo com os livros de *Chilam Balam* que, ao norte na planície de Yucatan e Peten, transcrevem para o alfabeto os textos hieroglíficos das grandes cidades maias (300-900 d.C.), dando-lhes continuidade; ao mesmo tempo, liga-se diretamente com textos em náuatle como a *Lenda dos Sóis* e o começo dos *Anais de Cuauhtitlan*. Chega também a iluminar a e ser iluminado por cosmogonias clássicas do Quarto Mundo para além da Mesoamérica, como o *Watunna* caribe, a *Lenda do Jurupary* do Rio Negro e o *Ayvu Rapyta* guarani, que compartilham a sua forte consciência sobre a riqueza biótica e imaginativa da floresta tropical da América; o *Manuscrito de Huarochiri* quéchua, que respeita em termos parecidos a dinâmica vulcânica dos Andes, vértebra ocidental do continente; e textos do norte como o *Diné bahane* navajo, que igualmente privilegia a epopéia, a viagem xamânica que segue os passos de Vênus, Lua e Sol.

Como crônica e como construção literária, o *Popol Vuh* possui qualidades que fazem dele, sem dúvida, uma obra capital não apenas do Novo (ou Quarto) Mundo, mas da literatura em geral. Empreender uma leitura atenta e crítica desse texto significa buscar o cerne da América indígena, o que implica, por sua vez, levantar questões filosóficas que não deixam de interpelar a inteligência humana.

O mais antigo manuscrito conhecido do *Popol Vuh* é uma cópia, feita em Rabinal, Guatemala, de outra cópia, feita no povoado de Chichicastenango, também na Guatemala, do original maia-quiché do século XVI, que utiliza a escrita alfabética introduzida pelos conquistadores. Seu título é justificado por alusões no interior do texto (versos 49 e 8.149) à sua fonte pré-hispânica, também denominada *Popol Vuh*. Em quiché, e geralmente nas línguas maias, o elemento “pop” significa esteira trançada, assento da autoridade e conselho, mas é também o nome de uma festa anual, que é representada, num hieróglifo maia⁴, como um trançado. “Vuh” significa simplesmente livro, tanto na língua maia da montanha quanto na da planície. A história de sua tradução para as línguas européias começa com a versão setecentista do padre Ximénez, que foi seguida por versões em francês e alemão, e por outras em espanhol. Sua primeira tradução direta para o inglês foi feita em 1971,

4. Dentro da grande família das línguas maias, distingue-se o yucateco-chol da planície norte, por haver sido escrito no sistema que registra as sílabas dessa língua por meio de sinais hieroglíficos.

por Munro Edmonson,⁵ e a segunda, em 1985, por Dennis Tedlock.⁶ As maiores qualidades da edição de Edmonson derivam do fato de reproduzir o texto quiché em uma ortografia padronizada, que foi adotada nesta tradução bilíngüe para o português, e de examinar as onze principais traduções feitas diretamente do quiché, até aquele momento, para o espanhol, o francês, o alemão e o russo. Essa edição também considera seriamente a estrutura dos versos, fator geralmente ignorado até hoje. Seguindo sua concepção de que a literatura indígena mesoamericana é caracterizada, no seu conjunto, pelo dístico, Edmonson organiza todo o texto em versos pares numerados, o que se revela pelo menos de grande valia para o comentário crítico, além da vantagem adicional de estabelecer relações exatas de tamanho entre episódios e partes que, anteriormente, haviam permanecido ocultos ou obscurecidos. A edição de Tedlock, por sua vez, embora desacompanhada do quiché original, apresenta um elemento novo e precioso, pois vem enriquecida pelos dados que recolheu durante sua estada entre os quichés que vivem hoje na Guatemala. Em particular, Tedlock tomou ciência da lógica ritual do texto, graças a estudo e conversas com xamãs quichés, que, sob muitos aspectos, poderiam ser considerados, com justiça, os herdeiros intelectuais daqueles que escreveram o *Popol Vuh*. Proclamando-se a si mesma como definitiva (Borges observou, em “As versões homéricas”, que “o conceito de *texto definitivo* não corresponde senão à religião ou ao cansaço”), a versão de Tedlock discorda da de Edmonson repetidamente, embora, na maior parte dos casos, em detalhes pequenos. Também descarta a estruturação em versos binários de Edmonson, a qual é, entretanto, mantida naqueles momentos da narrativa que considera de maior intensidade.

Em termos de gênero literário, como Edmonson mostrou, a melhor maneira de interpretar o *Popol Vuh* é, em primeiro lugar, tratá-lo como *título* (a palavra é a mesma em espanhol e português). Isto é, como tantos outros documentos nativos da Mesoamérica do século XVI, este foi composto por uma comunidade local ou, talvez, por uma parte dela, a facção kavek da cidade de Santa Cruz Quiché, Guatemala, para reclamar, perante o governo colonial espanhol, um benefício ou privilégio que datava de uma época anterior à invasão. O texto começa e conclui reconhecendo claramente o poder atual da cristandade e dos invasores conduzidos a Quiché em 1524 por Pedro de Alvarado, tenente de Cortés. Encerrada nestes dois momentos, a narrativa começa pela própria origem dos tempos, oferece um relato das quatro idades do mundo, características da cosmogonia do continente americano, e concentra-se, a seguir, na história quiché enquanto tal e nos eventos particulares nos quais os kaveks baseiam sua reivindicação legal. Conseqüentemente, os vulcões surgidos no início da criação são depois identificados com marcos que definem e protegem o território quiché. Longe de diminuir o valor do texto, a sua função prática de *título* imediatamente o eleva e nos alerta para os vários e diferentes níveis de tempo e de propósitos que a narrativa no seu conjunto unifica.

5. EDMONSON, Munro. 1971. *The Book of Counsel: The Popol Vuh of the quiché maya of Guatemala*. New Orleans: Tulane University Press.

6. TEDLOCK, Dennis. 1985. *Popol Vuh: The Mayan Book of the Dawn of Life*. Nova York: Simon and Schuster

Tem-se dado, com razão, grande importância ao fato de o *Popol Vuh* referir-se a si mesmo como originário de um texto anterior, também chamado *Popol Vuh*, cujos leitores, afirma-se, agora “escondem sua face”. Não há nenhuma razão para não aceitar essa afirmação, que é ponderada e corresponde a reivindicações existentes em muitos outros textos das línguas maia e náuatle, os quais se baseiam, de uma maneira ou de outra, nas tradições de escrita mesoamericana. Sem dúvida, certas passagens do texto têm forte qualidade oral, como, por exemplo, o final onomatopáico da conclusão da segunda era ou idade do mundo e os diálogos ágeis e irônicos entre os Gêmeos e seus antagonistas animais. Ainda assim, parece improvável que a versão em escrita alfabética fosse, na sua totalidade, uma transcrição direta de um original só falado ou cantado. Outras características, contudo, como a estruturação geral dos episódios das idades do mundo e os detalhes políticos da história quiché posterior, têm analogias significativas com a tradição das escritas indígenas.

O desacordo entre os estudiosos diz respeito à escrita indígena específica a que o texto se refere; o *Popol Vuh* não é preciso nesse assunto. Baseando-se apenas no fato de que o quiché pertence ao grupo de línguas maias, muitos especialistas, entre eles Edmonson e Tedlock, concluíram automaticamente que a escrita indígena em questão deveria ser a escrita hieroglífica maia. Existem boas razões para ampliar as possibilidades.

Em primeiro lugar, a escrita hieroglífica maia é empregada exclusivamente na fonética maia da planície chol-yucateca, localizada no México e países vizinhos, e em seus arranjos especiais de consoantes e vogais; embora também maia, o quiché é língua das terras montanhosas, cuja fonética diferencia-se significativamente (*r* por *l*, *a* por *i*, por exemplo). Em segundo lugar, a cultura quiché ocupa uma área externa à região dos hieróglifos, tal como esta é definida pelos monumentos e inscrições que ainda subsistem. Além disso, em todos os exemplos de seu uso, a escrita hieroglífica maia está ligada ao calendário *tun* de 360 dias, o preferido pelos habitantes da planície, mas não pelos habitantes das montanhas maias; por contraste, o calendário que rege a narrativa do *Popol Vuh* é o do ano solar e não o dos (apenas) 360 dias do *tun*; depende de uma série de quatro “portadores” de anos solares que também vemos na obra sobre os quichés de Fuentes y Guzmán, e está relacionado historicamente com o *tlacuilo* e a escrita não-hieroglífica ou icônica⁷ da Mesoamérica⁸. Além disso, numa passagem em que o texto menciona a escrita, os antepassados dos quichés se dirigem para a grande cidade de Tula, para receber as insígnias e os presentes de Quetzalcoatl, e trazem de volta a escrita denominada *u tzibal Tollan* (verso 7.315), de Tula, ou tolteca. Tal como a utilização do calendário solar, esta definição não corresponde de imediato à tradição hieroglífica maia, na qual o tolteca é, caracteristicamente, algo estrangeiro e inferior, mas à tradição

7. Escrita icônica: termo de conveniência para o que é frequentemente referido como o mixteco-asteca ou sistema de escrita pictórica da Mesoamérica, especialmente distinto da escrita hieroglífica maia.

8. FUENTES Y GUZMÁN, F. A. de. *Recordación Florida... del reyno de Guatemala* (3 vols.). Cidade da Guatemala, Biblioteca “Goathemala”; FUENTES Y GUZMÁN, Francisco Antonio de. *Recordación Florida* [1699]. Edición y Estudio de Carmelo Sáenz de Santa María. Biblioteca de Autores Españoles. Madrid: Ediciones Atlas, 1969.

icônica, na qual Tula e Quetzalcoatl são repetidamente celebradas como as bases da história política mesoamericana. Em vez de invocar a escrita fonética do hieróglifo maia — a mão que fala —, os textos icônicos jogam com a oposição binária entre linguagem verbal e linguagem visual, *tzih* e *tzib* em quiché, que é típica da escrita icônica ou *tlacuilo*⁹.

Ademais, permanece o fato de que, embora o *Popol Vuh* seja indubitavelmente escrito em quiché, o texto incorpora um grande número de palavras de origem náuatle, língua que sempre esteve associada historicamente com o *tlacuilo* e não com a escrita hieroglífica. Sem considerar que, a despeito de haver sido modismo atribuir os elementos náuatles presentes na língua quiché à influência asteca ou tlaxcalteca e, a partir daí, vê-los como tardios e destituídos de importância em termos literários, a opinião dos especialistas agora começa a admitir horizontes mais antigos. Esta perspectiva temporal mais larga ajusta-se melhor ao papel fundamental que o náuatle desempenha no *Popol Vuh*: fornece os nomes dos deuses fundadores, como a avó Xmucane, que lança as sementes de milho, e seu consorte, Xpiacoc — um par que corresponde a Oxomoco e Cipactonal dos *teoamoxtli*¹⁰. Logo no início, o epíteto aplicado à grande Quq Kumatz (*tepev*, ou “majestade”) provém da fonte náuatle supracitada.

ESTRUTURA E NARRATIVA

Não relegar o *Popol Vuh* inteiro à região hieroglífica maia tem conseqüências importantes para a leitura do texto, especialmente pelo fato de revelar como sua estrutura está relacionada às seqüências da lógica espacial, que é mais típica da escrita *tlacuilo* que do manuscrito hieroglífico. Dentro de seu contexto cristão — isto é, entre o prólogo, que situa o texto na cristandade, e a intrusão de Pedro de Alvarado (versos 46, 8.411), no final da narrativa —, o *Popol Vuh* divide-se em duas partes, claramente definidas, de extensão quase igual. A primeira trata das origens do próprio mundo e tem seu ponto culminante na vitória dos Gêmeos sobre os Senhores de Xibalba (inframundo), preparando-nos para a criação, a partir do milho, das primeiras pessoas da nossa era. Este evento na verdade abre passagem para a segunda parte, na medida em que essas primeiras pessoas são também definidas, mais especificamente, como os primeiros moradores de Quiché e os mais antigos ancestrais da dinastia reinante naquela cidade, quando Alvarado apareceu. A criação dos homens de milho, no começo da segunda parte, é, pois, o momento fundamental de toda a narrativa, para onde tudo se move e de onde tudo parte.

São muitas as diferenças entre as duas partes, assim interpretadas. A primeira transcorre entre dimensões múltiplas de tempo, possui uma estrutura intrincada

9. “Tlacuilolli”: termo náuatle que significa, como já se disse atrás, “algo pintado ou escrito”; é compartilhado por várias culturas da Mesoamérica, entre elas a tolteca, a mixteca e a asteca. Reúne conceitos que, no Ocidente, correspondem à letra, à imagem e ao número.

10. “Teoamoxtli”: livro ritual ou poético, um dos dois gêneros principais de livro em *tlacuilo*, conhecido também como *temicamatl*, livro de sonhos. O outro gênero consiste em anais (*xiuhlapoualli*).

(Quadro abaixo), apresenta mudanças nas formas de tratamento e nos tempos verbais e depende inteiramente da numeração complexa dos sistemas de sinais rituais mesoamericanos; a segunda avança de maneira progressiva numa dimensão de tempo, possui uma estrutura simples, é gramaticalmente uniforme e depende da numeração ritual apenas no nível do calendário. Nela, é maior a presença de náuatle, o discurso formal não é empregado e os diálogos são menos desenvolvidos. Um comentador até chegou a imaginar dois manuscritos originalmente independentes, um da região guatemalteca de Carchah e outro de Quiché, que teriam sido reunidos por um clérigo espanhol. Contudo, como mostrou Tedlock em sua refutação dessa teoria, é precisamente na oposição entre as duas partes que o texto revela uma sólida inteireza como artefato indígena, possuindo estrutura própria e abrindo passagem para os homens de milho¹¹.

TEMPO MAIS RECENTE

TRANSIÇÃO DA COSMOGONIA À HISTÓRIA

Gente de milho; criada com a ajuda de Xmucane

4) Família proto-humana, e descida ao inframundo Xibalba:

avó	pais	filhos
Xmucane	Hun Hun Ah Pu	irmãos mais velhos, viram macacos
	E irmão	irmãos mais novos, os Gêmeos

3) Família ave-ofídeo de Vuqub Kaqix, com dois filhos sáurios
Gêmeos crianças (episódio sucedido durante a idade da gente de madeira)

2) Primeiras criações: gente dura e seca demais
Gente de madeira; criada com a ajuda de Xmucane. Viram macacos

1) Primeiras criações: gente branda e molhada demais
Gente de barro

TEMPO PROFUNDO

Estrutura da primeira parte do *Popol Vuh*

A segunda parte narra como o povo quiché veio a estabelecer-se em seu domínio montanhoso no centro da Mesoamérica, visitou a grande Tula da planície e lutou pela supremacia política, o que o próprio texto estava destinado a expressar e

11. Tedlock, 1996 (1985); ver Brotherston, 1992, nota 10 do capítulo 2. As atas do Primeiro Congresso Internacional sobre o *Popol Vuh* (Guatemala, 1979) foram publicadas in CARMACK Robert M. e MORALES Santos, Francisco (eds.). *Nuevas perspectivas sobre el Popol Vuh* (Cidade da Guatemala: Editorial Piedra Santa, 1983). Ver também PRUSS, Mary. *Gods of the Popol Vuh* (Culver City, CA: Labyrinthos, 1988), que chama a atenção para a transcrição de Burgess e Xec e a cópia da tradução para o espanhol feita pelo frei Francisco Ximénez: "Empiezan las Historias del Origen de los Indios de esta Provincia de Guatemala", existente no Museu Popol Vuh (Universidad Francisco Marroquín, Quetzaltenango,-

defender. Em outras palavras, é basicamente um relato histórico, de maneira nenhuma destituído de elegância literária, mas formalmente comprometido com uma realização narrativa menos elaborada que a da primeira parte.

Não sendo seu desenvolvimento tão simples, a primeira parte é muito mais difícil de resumir. Como nos diz o prólogo, ela relata as quatro criações inerentes ao tempo atual. Identificar e computar essas criações não tem sido fácil. Ao discernir nelas as etapas de desenvolvimento de formas específicas de vida, dentro de uma narrativa evolutiva, Edmonson fala de seus inícios e finais como "nascimentos e humilhações". Tedlock, por outro lado, adere à costumeira preferência espacial e apresenta as quatro criações como "formadas e repartidas em quatro partes, assinaladas e medidas... nos quatro ângulos, nos quatro lugares". Dado o vasto escopo da narrativa, parece provável que os termos-chave maias em questão (*tzuq, xukut*) incluam as duas possibilidades, neste caso a configuração americana do espaço e o percurso evolutivo do próprio texto descartariam um modelo espacial do qual estivesse ausente o tempo.

Quais são, então, essas quatro criações? Até certo ponto, a resposta é suficientemente clara, graças a indicações explícitas no texto. Não pode haver dúvida, nessas condições, sobre a criação centrada em Vuqub Kaqix (Sete Papagaio) e sua família, nem sobre a epopéia posterior no inframundo Xibalba, seguida, por sua vez, pela criação das pessoas de milho, o momento decisivo com que principia a história quiché e a segunda parte. No início, contudo, onde o texto trata da criação das pessoas de barro e, a seguir, das pessoas de madeira, a explicação para sua divisão correta é mais enigmática. Edmonson e Tedlock oferecem o seguinte esquema:

[Primeira parte]

1. Gente de barro; gente de madeira
2. Vuqub Kaqix
3. Xibalba

[Segunda parte]

4. Gente de milho; história dos quichés (4 e 5, em Tedlock)

São dois os motivos para desejar rever esse esquema, dado que os "cantos" das traduções ao inglês não são comensuráveis com as idades do mundo. No contexto da cosmogonia mesoamericana, as quatro criações no *Popol Vuh* se encaixam no

- Guatemala); uma edição fac-similar foi publicada sob o mesmo título por Agustín Estrada Monroy (Cidade da Guatemala: Editorial José de Pineda Ibarra, 1973). Sobre o título, ver EDMONSON, Munro. "Historia de las tierras altas mayas, según los documentos indígenas", in VOGT, Evon Z e RUIZ, Alberto L. (eds.). *Desarrollo cultural de los mayas*, pp. 273-302 (2. ed., México, DF: Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, 1971); CARMACK, Robert M. *Quichean Civilization: the ethnohistorical, ethnographic and archaeological source* (Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1973); CARMACK, Robert M. e Mondloch, James L. *El título de Yax y otros documentos quichés de Totonicapán*. (Edição fac-similar. México, DF: Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, 1989). Sobre a continuidade da vida quiché, ver CARMACK, Robert M. *The quiché Mayas of Utiatlan: The evolution of a highland Maya kingdom* (Norman: University of Oklahoma Press, 1982). Tedlock compartilha sua experiência de traduzir o *Popol Vuh* in WARREN, Rosanna. *The Art of Translation: voices from the field*, pp. 73-82 (Hanover, NH: New England University Press, 1989).

padrão quádruplo dos sóis ou idades do mundo descritos na literatura náuatle e na famosa “Piedra de los soles” dos astecas. De estrutura complexa, o próprio texto oferece instruções precisas, ainda que discretas, sobre como as unidades episódicas, da primeira parte, visam a estar juntas numa ordem quádrupla. Pois as quatro criações “de todo o Céu e de toda a Terra” (versos 61-2) pertencem por definição a esta parte inicial cosmogônica, anterior à história política. Além disso, as pessoas de barro e as pessoas de madeira (1, pág. anterior) são claramente separáveis graças às suas respectivas forças de criação, e, acima de tudo, porque se afirma que a criação de Vuqub Kaqix ocorreu durante a era dos homens de madeira (“Isso foi durante a criação e o afogamento dos homens entalhados na madeira”, versos 881-4), fazendo desta um conceito separado. (Mercedes de la Garza corrige sucintamente a fusão da primeira criação com a segunda, “onde outras pessoas são formadas”¹².) Depois, quando as primeiras pessoas de milho são criados (4, *idem*, de Edmonson e Tedlock), e seus olhos e sua inteligência ainda não estão obliterados pelos deuses, afirma-se explicitamente que elas recordam as quatro criações, das quais de fato emergiram, no momento da passagem para a era histórica. Em outras palavras, os homens da nossa idade — o quinto Sol dos astecas — se distinguem conceitualmente das quatro idades anteriores. Sob esse ponto de vista, um esquema preferível poderia partir do quadro “Estrutura da primeira parte do *Popol Vuh*”, à página 16:

PRIMEIRA PARTE

Prólogo

1. Gente de barro
2. Gente de madeira
3. Vuqub Kaqix
4. Xibalba

Transição da cosmogonia para a história: gente de milho/ primeiros quichés

SEGUNDA PARTE

História dos quichés

Esta disposição é corroborada pela extensão proporcional das criações respectivas. Assim, a primeira e a segunda criações têm, juntas, o mesmo comprimento da terceira, e as três primeiras criações, a metade do comprimento da quarta. É este esquema o

12. “donde se crean otros hombres” (GARZA, Mercedes de la. In: MONJARÁS-RUIZ, José (coord.). *Mitos cosmogónicos del México indígena*. México: Instituto Nacional de Antropología e História, 1987, p. 26). Como uma linha que perpassasse este esquema cósmico e culminasse na criação das pessoas de milho, as duas sucessivas criações de proto-humanos (como aqui, feitas de lama e depois de madeira) claramente ecoa por toda a Mesoamérica e o Quarto Mundo; entre os iroqueses está ritualmente consagrada em dois tipos distintos de máscaras (SPECK, Frank G. “Concerning iconology and the masking complex in eastern North America”. *University Museum Bulletin*, Filadélfia, v. 15 n. 1, pp. 1-57, 1950); FENTON, William N. “Masked Medicine Societies of the Iroquois”, in *Smithsonian Institution Annual Report for 1940*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, pp. 397-429, 1941 – e *Iroquois reprints*, Ohsweken, Ont.: Iroqratfs, 1984; FENTON, William N. *The False Faces of the Iroquois*. Norman: University of Oklahoma Press, 1987.

que mais permite ver as concordâncias estruturais entre o *Popol Vuh* e as idades do mundo representadas não só na “Pedra dos Sóis” e outros textos mesoamericanos como também no Quarto Mundo em geral.

GENTE DE BARRO E GENTE DE MADEIRA

No princípio do tempo que lhe corresponde, o mundo jaz expectante: “Na verdade estava calmo. Na verdade estava solitário e também estava ainda vazio, o útero do Céu” (versos 100-2). Em sua face obscura os fenômenos que irão povoá-lo são definidos pela ausência: “Não havia ainda nenhuma pessoa, nenhum animal, pássaro, peixe, caranguejo, árvore, pedra, buraco, desfiladeiro, campo ou floresta” (versos 105-16). A primeira união alterna a atmosfera com a esfera, lança um nome brilhante como um raio ou pensamento entre u Kux Kah (o Coração do Céu) e Quq Kumatz (Quetzal Serpente),¹³ iridescente na água noturna situada abaixo.

Manifestando-se como uma tríade de relâmpagos, chamados de raio, anão e verde, Um Perna é *Hu r Aqan* em quiché, o furacão caribenho, um deus da tormenta cujo redemoinho reúne fisicamente o céu e o mar¹⁴. Além de indicar a forma, esculpida em effigies da Jamaica e das Guianas realmente como uma única perna, mas com braços que giram, o termo “*Hu r Aqan*” também se relaciona ao *tonalamatl*,¹⁵ através do Hun Oc (perna ou pé) maia das planícies, o equivalente dos nomes usuais em quiché e náuatle para o décimo sinal: Sinal X (Cachorro: *tzi; itzcuintli*), dos Vinte Sinais mesoamericanos¹⁶. Quanto à Quetzal Serpente (Quq Kumatz ou Quetzalcoatl), nós a encontramos aqui em sua forma primitiva, um resplandecente pássaro-réptil, encarregado da força evolucionária ascendente que se manifestará. Tal como *Hu r Aqan*, ele também pertence ao *tonalamatl*, já que, como um dos Quechollí,¹⁷ Quetzal corresponde ao número Doze, e a Serpente é o Sinal V. Graças a isso, conforme os dois vão pensando e conversando, estabelecem por meio do *tonalamatl* um ritmo de gestação profunda no tempo, cujas fases e cujos intervalos em princípio podem ser medidos.

13. “Quetzal Serpente”, protótipo patente do Quetzalcoatl náuatle (personagem da segunda parte), é a tradução literal (pássaro-réptil) e, portanto, mais adequada de *Quq Kumatz*; alguns tradutores e estudiosos usam contudo “Serpente Quetzal”, invertendo a seqüência das palavras.

14. HANDLER, Jerome. “The Bird Man: A Jamaican Arawak wooden idol”, *Jamaica Journal*, n. 11, pp. 25-9, 1978. *Hu r Aqan* virou “huracán” em espanhol e “hurricane” em inglês. Por muito tempo debatida, esta etimologia de tormenta, que chegou à Europa através do Caribe, é agora mais aceitável (Tedlock, 1996: 343).

15. “Tonalamatl”: termo náuatle que corresponde à contagem ou ao registro dos destinos dos dias e das noites da gestação humana. É fundamental nos livros escritos tanto em hieróglifos maias quanto em *tlacuilolli*. O *tonalamatl* consiste formalmente em várias séries de sinais e de números. Distinguem-se dentre estes os 9 senhores da noite (Yoalitecutli), os treze voadores (Quechollí) e os Vinte Sinais. Aqui, ao fazer a contagem destes últimos, utilizamos números romanos, de modo que o quinto sinal, serpente, é V, e o segundo, vento, é II. As identidades de certos sinais variam segundo as línguas e as culturas da Mesoamérica: o sinal X, cachorro em náuatle, é pé em maia; o sinal XX, é flor e senhor-caçador, respectivamente.

16. Ver nota anterior.

17. “Quechollí”: “voadores, pássaros” (náuatle), notavelmente o grupo de Treze que integra o *tonalamatl*.

A conseqüência física da intensa meditação de Hu r Aqan e Quq Kumatz foi a formação da crosta terrestre. Como se fosse resultado da ação vulcânica comemorada nas cosmogonias originais dos Andes e da serra ocidental do continente, as montanhas se elevaram para separar os rios que fluíam e proporcionar encostas para florestas de cedro e pinheiro, onde as criaturas selvagens logo fizeram suas tocas. Elas se mostraram, contudo, incapazes de expressar o hino de veneração que lhes exigia seus criadores, nessa que foi a primeira tentativa específica de modelar e formar seres humanos.

A substância usada nessa tentativa foi o notório barro de Adão. Mas a figura resultante mostrou-se totalmente insatisfatória. Não podia inclinar a cabeça, tinha a face assimétrica e era incapaz de olhar ao redor, falar, andar ou reproduzir. Depois de criados, esses seres foram abandonados pelos deuses e entregues às águas. As características deste primeiro antecedente da raça humana — uma cabeça que não se inclina e uma face na qual apenas uma das metades pode mover-se — são curiosamente repetidas nas máscaras assimétricas, denominadas “caras de barro”, dos iroqueses. Na história das espécies vertebradas, correspondem ao peixe, a cujo elemento úmido também essas criaturas retornaram.

Depois deste malogro, Hu r Aqan e Quq Kumatz decidem chamar o par de avós Xpiacoc e Xmucane, conhecidos em náuatle como Cipactonal e Oxomoco, genitores e portadores, e capazes de trocar de sexo. Com o poder que foi lhes outorgado como contadores das noites e dos dias do *tonalamatl*, eles apelam para a linguagem do gênero e da genética. Prevêem o futuro com grãos de milho e de feijão *tzite*, dizendo: “Aproximem-se agora e sejam um par” (versos 605-6), ato celebrado visualmente nos códices mesoamericanos: no *Borbonicus*, onde os grãos de milho de Oxomoco também são 9, por exemplo, e na inscrição de Yauhtepec¹⁸, que enfatiza o papel de Cipactonal como entalhador e marcador de dias.

As criaturas produzidas por Xpiacoc e Xmucane, esculpidas em madeira, assemelham-se a pessoas, falam e se multiplicam rapidamente. Contudo, se seus predecessores eram molhados e brandos, elas por sua vez são secas e duras. Quais bonecos, movem-se desajeitadamente e, como se esquecem de seus criadores, são também rejeitadas, na condição de “uma primeira tentativa, (...) apenas um ser para demonstração” (versos 645-6).

Ao passo que os seres de barro são derrotados em solidão, as pessoas de madeira tornam-se grandes exploradoras de outras vidas e objetos. Na verdade, como são muito duras, insensíveis e agem como autômatos, não demonstrando nenhuma reverência ou respeito para as coisas e seres que dominam e controlam, deverão ser esmagadas, por sua vez, por todos aqueles que alguma vez exploraram, e por monstros que descem do céu: os *tzitzimine*¹⁹ do eclipse solar, que arrancam olhos e atacam violentamente com pederneiras e facas. “Por causa deles a face da Terra ficou escura e aí começou uma chuva negra, dia e noite” (versos 715-8). Pois a gente de madeira havia desrespeitado o contrato doméstico que é fundamental

18. Reproduzido em NOWOTNY, Karl A. 1961. *Tlacuilolli: Die mexikanischen bilderhandschriften, Stil und inhalt*. Berlin: Verlag Gebr. Mann, p. 53.

19. Monstros noturnos, da escuridão, que atacam as pessoas.

na cosmogonia e na filosofia do Quarto Mundo, maltratando seus perus e seus cães — os únicos animais domesticados da Mesoamérica. Os mais antigos amigos dos seres humanos, os cães, sabem pressentir o eclipse solar e o terremoto. Por conseguinte, esses animais retornaram ao estado selvagem e atacaram seus donos com recriminação furiosa. Até mesmo as grelhas e as panelas das pessoas de madeira se queixaram de terem sido tratadas com grande insensibilidade, numa passagem de vigorosos efeitos fonéticos:

“Éramos batidas por vocês
 Todo dia —
 Todo dia —
 Noite e dia,
 O tempo todo —
 Triturando!
 Triturando!
 Craque!
 Craque!”

(Holi!/Holi!/Huk'it!/Huk'it!)

(versos 736-44)

Os poucos que sobrevivem a esta revolução fogem para as florestas, transformando-se nos “macacos que estão na floresta hoje” (verso 810).

A narrativa do *Popol Vuh* começa com a primeira e a segunda criações, as quais têm em comum o fato de que, em ambas, os agentes celestiais, necessitando de reconhecimento, ou *anagnorisis*, produzem os antecedentes da raça humana, mas falham nas duas tentativas e os destroem por intermédio de catástrofes. A ruptura entre os dois esforços dos deuses, contudo, é claramente assinalada, além do que, na segunda criação, o foco narrativo é, no conjunto, mais minucioso, oferecendo detalhes sobre os agentes e o processo, os quais, em princípio, estão ausentes da primeira. Essa tendência se torna mais marcada no próximo estágio da narrativa, que focaliza a família de Vuqub Kaqix, sua esposa, Chimalmat (Carregadora de Escudo), e seus dois filhos, Cipacna (Jacaré) e Kaab r Aqan (Dois Perna).

VUQUB KAQIX E FAMÍLIA

Ao aproximar-se a terceira criação, ao leitor são dados esclarecimentos precisos sobre como situá-la em relação às duas já relatadas. Pois a história de como Vuqub Kaqix e sua família foram derrotados pelos Gêmeos, na época duas crianças — um quarteto perfeitamente constituído em si mesmo —, é situada na era das pessoas de madeira, isto é, durante a segunda e não durante a primeira criação, o que, como já foi observado, certamente contradiz, em lugar de confirmar, a fusão das duas primeiras criações, proposta por Edmonson e Tedlock. Seja como for, a essa altura a narrativa como um todo não pode mais ser pensada como uma simples seqüência cronológica ou mesmo linear: trata-se antes de níveis sucessivos de tempo, os primeiros sendo os mais profundos. Gerado *ex abrupto* pela bravura de Vuqub Kaqix e não por uma decisão dos deuses, este episódio das aves-ofidios termina com o comentário de que

pertence à infância dos Gêmeos, quando eles viviam na superfície da terra, antes de descer a Xibalba.

Narrativa tão longa quanto as duas primeiras criações juntas, esta terceira criação será melhor lida como um drama em quatro atos, cujos personagens se dividem em dois grupos antagônicos. De um lado, encontra-se Vuqub Kaqix e sua família; do outro, os Gêmeos Hun Ah Pu (Caçador) e X Balam Ke (Jaguar Veado), além de seus protetores e aliados. A ação dos personagens e a luta que travam quase já não deixam espaço para as divindades controladoras, ou para seus representantes. Dando atenção especial à aparência e ao comportamento de tipos individuais, a narrativa analisa aquelas que haviam sido as qualidades indiferenciadas e a situação geral das pessoas de madeira; mas, se por um lado, nem as pessoas de barro nem as pessoas de madeira jamais pronunciaram palavra, por outro estes personagens conversam continuamente, uns com os outros ou sozinhos, em solilóquios.

Observando sua evidente autodenominação como episódio, seu tom dramático e seu léxico náuatle dominante, Munro Edmonson chegou até a referir-se a esta terceira criação como uma “inserção do século X”,²⁰ uma passagem introduzida, por assim dizer, num texto maia preexistente. Quaisquer que possam ser as razões dessa afirmação, em termos literários o episódio está brilhantemente integrado na narrativa maior. Ele alude freqüentemente às duas criações anteriores, especialmente aquela das pessoas de madeira, em cujo período é situado, estabelecendo etimologias e uma lógica evolucionária e completando o plano de grandes metamorfoses em peixes, macacos, estrelas e montanhas. Ao mesmo tempo, através das pessoas dos Gêmeos, o episódio avança para a quarta criação, que constitui sua epopéia. Além disso, em termos de argumento, um substrato mesoamericano comum tanto à versão maia quanto à náuatle das idades do mundo e da epopéia dos Gêmeos existe também em textos otomanguanos,²¹ como *Nai tzult, nai tza*, que trata dos Gêmeos solar-lunares mazatecos.

A peça começa quando Vuqub Kaqix anuncia sua primazia como herdeiro da criação até esse momento. Sua grande estatura, suas penas brilhantes e suas feições radiantes como jóias e metais preciosos equipam-no para ser considerado nada menos que o Sol e a Lua. O seu orgulho prolonga-se em seus dois filhos, Cipacna e Kaab r Aqan, que, dotados de força descomunal, distraem-se construindo e destruindo montanhas. Observando a família e percebendo a preferência de Hu r Aqan por outra ordem de grandeza, os Gêmeos decidem reduzir-lhes o tamanho, começando pelo pai, Kaqix.

Enquanto Kaqix devora as frutas da sua grande árvore, anunciando estridentemente seu despertar, os Gêmeos Hun Ah Pu e X Balam Ke o atingem com sua sarabatana.

20. EDMONSON, Munro S. (ed.). 1985. *Literatures*. Supplement 3: *Handbook of Middle American Indians - HMAI*. Austin: University of Texas Press, pp. 111-12. Com seu incontestado período de tempo imerso na cosmogonia mesoamericana, a versão otomanguana desta narrativa proíbe vigorosamente tal fragmentação: os Gêmeos mazatecos, idênticos àqueles dos quichés enquanto protótipos do Sol e da Lua (*Nai Tzult, Nai Tza*), saem ambos com a sarabatana para caçar pássaros nas montanhas e, enganando a avó, iniciam o épico jogo de bola (INCHÁUSTEGUI, Carlos. 1977. *Relatos del mundo mágico mazateco*. México, DF: INAH, pp. 27-34); portanto, reafirmam a conexão entre a terceira e a quarta criações no *Popol Vuh*, que em cada caso está implícita, por terem ambas os Gêmeos como protagonistas.

21. Esse termo se refere a um antiqüíssimo tronco lingüístico indígena da Mesoamérica.

Na luta que se segue, Hun Ah Pu perde um braço, que Vuqub Kaqix leva como troféu para casa, entregando-o à esposa, Chimalmat, em meio a reclamações sobre a insuportável dor de dente causada pelo dardo envenenado de Hun Ah Pu. Nisso os Gêmeos, órfãos e agora mais desamparados do que antes, são adotados por um casal ancião de cabelos brancos, Zaqi Nim Aq (Grande Porco Branco) e Zaqi Nima Tziz (Grande Quati Branco), que, protegendo-os como se fossem seus próprios descendentes, lhes permitem se tornar os dentistas de Kaqix: “Que tipo de veneno vocês sabem fazer? Que veneno podem medicar?” (versos 1.087-8), ele lhes pergunta. Os Gêmeos aproveitam a oportunidade para, recorrendo a um anestésico, remover seus dentes e as insígnias preciosas que o haviam tornado um senhor, substituindo-os por uma dentadura postiça. Ele então morre, seguido pela esposa, Chimalmat. Tendo recuperado seu braço, Hun Ah Pu o enxerta satisfatoriamente no mesmo lugar.

O segundo ato da peça diz respeito aos Quatrocentos filhos, aparentemente órfãos como os Gêmeos, que são no início vistos de relance cortando árvores com machados, a fim de construir para si próprios uma casa. Incapazes de levantar a trave-mestra, eles aceitam o auxílio de Cipacna, que se oferece para carregá-la, mas, temerosos da sua tremenda força, decidem matá-lo, perfurando um poço enorme para que caísse nele. Convencidos de que Cipacna morrera a partir da evidência de que cabelos e unhas estavam sendo trazidos para cima pelas formigas, celebram o feito bebendo grande quantidade de cerveja caseira *pulque*. No auge da sua alegria, Cipacna, que havia permanecido deitado todo o tempo, vinga-se, derrubando a casa em cima deles e matando-os, todos. O destino deles é então subir ao céu e se converter nas Plêiades, a constelação menos equívoca de todo o caminho do zodíaco.

Sabendo disso, os Gêmeos vingam no terceiro ato os Quatrocentos, matando Cipacna. Obtêm sucesso atraindo-o a uma caverna, sendo a isca ou chamariz um caranguejo falso, cuja carne rosa lhe dá água na boca. A entrada é tão estreita que ele tem de descer deitado de costas para agarrar a isca e, como fica ali entalado, a montanha, chamada Meavan, esmaga-o. Tedlock (1996) chama a atenção para o humor erótico que esta seqüência ainda tem para os quichés (o caranguejo é considerado homossexual) e para a posição de Meavan na geografia local.

Finalmente, completando o quarteto de episódios, os Gêmeos conseguem que Kaab r Aqan, o outro filho de Kaqix, se submeta a eles. Esse personagem é uma monstruosa paródia de Hu r Aqan e um sáurio gigante como seu irmão; ele destrói as montanhas que o outro levanta, para deixar a luz surgir a este. É derrotado porque não é capaz de resistir à comida preparada pelos Gêmeos, um pássaro assado no gesso. Após ingerir o gesso, substância a que ele mais se assemelha, Kaab r Aqan se enrola todo, de modo que os Gêmeos conseguem amarrá-lo e enterrá-lo. Virando pedra em forma de estrato, estes filhos sáurios de Vuqub Kaqix lembram criaturas que encontram a mesma sorte no *Manuscrito de Huarochiri* e textos similares. A mais complexa dentre elas seria talvez o Xiuhcoanual náuatle, sáurio metamórfico e protéico do ano e do tempo.

Com isso, a peça está completa, sua lógica quádrupla, que não admite subtração ou adição, consumada. Os Gêmeos derrotam Vuqub Kaqix; o primeiro filho de Kaqix derrota os Quatrocentos meninos; os Gêmeos derrotam o primeiro filho

de Kaqix; os Gêmeos derrotam o segundo filho de Kaqix. Satisfatória enquanto tal, esta criação desenvolve o argumento evolucionário do *Popol Vuh*, dando especial atenção à anatomia, à pele e ao comportamento de seus personagens principais. Na verdade, o conflito entre esses personagens é confirmado pelo tipo de pele, na medida em que o partido de Vuqub Kaqix se veste de escamas e penas, enquanto seus oponentes possuem apenas pêlo, essas três possibilidades sendo as únicas disponíveis aos vertebrados americanos. Chamada de Chimalmat, palavra náuatle para “escudo”, a mulher da família de Kaqix “cobre” a sua ninhada, inicialmente um ninho cheio de ovos, tanto de sangue quente quanto frio. Embora nascidos da mesma bolsa amniótica, os mamíferos são, em comparação, indefesos, e tanto os Gêmeos quanto os Quatrocentos meninos estão descritos como “meninos perdidos” de pais desconhecidos. Precisamente por esta razão, o par idoso e “humilde” Zaqi Nim Aq e Zaqi Nima Tziz, cuja idade avançada seus cabelos e barbas brancos revelam, se oferece para proteger os Gêmeos como seus descendentes adotivos. Eles o fazem movidos pelo mesmo tipo de solidariedade que impele os Gêmeos a vingar os Quatrocentos meninos; e, etiológicamente, isto contrasta com o parentesco meramente formal dos ovíparos pássaros-répteis.

Embora ele seja chamado Kaqix (os cakchiqueles dizem Arara), o detentor deste nome deve ter tido enorme estatura e poder, pois foi capaz de arrancar o braço direito de Hun Ah Pu da sua raiz: o *Códice Borgia* e outros mostram de fato a imagem de um papagaio monstruoso, com o braço cortado no bico. Uma criatura similar quase homônima aparece no mesmo momento na história das idades do mundo no *Manuscrito de Huarochiri*. Com os dentes que o transformaram em senhor, e que depois perdeu, deve-se interpretá-lo como um voador primitivo, um ser que eleva do mar para o céu o brilho de quetzal: talvez um arqueopterix, ou o mais modesto hoatzin americano, cuja ninhada, nas primeiras semanas de vida, ainda revela sinais atávicos de dentes e garras de répteis. De qualquer modo, este episódio nos recorda que as aves já tiveram dentes e que na lógica numérica os grãos de milho — os dentes postiços — crescem em fila dupla, como na série binária dos dentes. Segundo a mesma lógica aritmética, Vuqub Kaqix remata a série ritual dos Treze Quecholli, e os números do seu nome completo somados sugerem a base vigesimal, isto é, $7 + 13 = 20$. Multiplicado, o nome produz a soma dos Quecholli; em outras palavras, todos somados, dão 7×13 , ou 91, uma expressão matemática de potencial combinado. Esta decifração numérica é confirmada pelo episódio de Ah Muzen Cab, nos *Livros de Chilam Balam*,²² onde a figura que se vê despojada de seu orgulho e insígnia é chamada Oxlahun-ti-ku, “deus-13” (*Chumayel*). Em todo o caso, o problema com Kaqix é que ele leva longe demais, e na direção errada, o impulso anunciado, no início da narrativa, nas penas da Quq Kumatz.

22. *El Libro de Los Libros de Chilam Balam*: textos calendáricos e cosmogônicos, escritos pelos maias no alfabeto após a invasão de Yucatán e em parte transcritos de originais hieroglíficos. (Ver: BARRERA VÁSQUEZ, Alfredo e RENDÓN, Silvia. 1982. *El libro de los libros del Chilam Balam*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica; e BOLIO, Antonio Mediz, editor. 1988. *Libro de Chilam Balam de Chumayel*. México: Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM).

Os dois filhos sáurios de Kaqix representam a outra metade da ave-ofídio Quq Kumatz, como um dos vertebrados de sangue frio que adquiriram proporções enormes no cretáceo. O nome do primeiro filho, Cipacna, significa jacaré (Cipactli em náuatle, uma raiz também visível no nome Cipac-tonal/Xpiayacoc, o consorte de Oxomoco/Xmucane), cujos hábitos exhibe, deitando-se imóvel e fingindo-se de morto, e cuja anatomia compartilha, ao tentar agarrar o caranguejo pondo-se de barriga para cima. Pois os jacarés e seus ancestrais são identificados pelo fato de suas mandíbulas se abrirem de maneira invertida, para cima em vez de para baixo, o que efetivamente limita o tamanho e o formato do seu crânio. Uma vez imobilizado debaixo de Meavan, Cipacna volta a ser a própria terra, uma marca de sua antiguidade celebrada, por exemplo, nas imagens do Quarto Mundo do jacaré como a fundação de edifícios e a terra na qual crescem as primeiras plantas. Na estela 25, na vizinha Izapa (México), assim como na distante Chavin (Peru), o jacaré serve desta maneira de base e alicerce para o crescimento vegetal, ao mesmo tempo que ostenta as unhas invocadas no *Popol Vuh*, em mãos bem-cuidadas.

Como o primeiro dos Vinte Sinais, Cipactli também é literalmente a base desse conjunto de sinais do *tonalamatl*. Contudo, embora constitua um risco, com sua força telúrica e sua capacidade de levantar para o céu camadas inteiras de terra, como o fizeram os deuses no início da criação, lhe é atribuída a formação de vários vulcões que, muito mais adiante na história, aparecem como marcos e protetores do divisor continental de águas no território quiché: um feito que atenua seu aspecto de simples monstro.

O outro filho, Kaab r Aqan, que derruba o que Cipacna erige, também termina na terra, fatalmente enfraquecido por comer o que mais aprecia numa forma cozida nociva a seu sistema gástrico. No que se refere à anatomia, seu nome sugere a forma de um tiranossauro; e os testemunhos fósseis mostram que os dois quartos traseiros desses animais sempre são mais largos que os dianteiros, enquanto a forma de sua pelve revela o nexó genético com as aves. Deste modo, Kaab r Aqan faz uso máximo da articulação entre quadril e joelho, tal como detalhada nos códices. Por meio dela, ele se apresenta como uma contrafação de Hu r Aqan Kux Kah (Um Perna Coração do Céu), a tal ponto que este último comenta o fato com os Gêmeos, quando os incentiva a dar ao mundo espaço para respirar, domesticando e reduzindo os três machos da família de Vuqub Kaqix.

Por sua vez os Gêmeos, os Quatrocentos meninos (aos quais aqueles se parecem muito como verdadeiros órfãos) e o casal de cabelos brancos que os adota têm em comum a vulnerabilidade e a propensão a atacar primeiro, a enganar, a usar subterfúgios. Zaqi Nim Aq e Zaqi Nima Tziz mentem com êxito para Kaqix, os Quatrocentos meninos mentem (sem êxito) para Cipacna e os Gêmeos enganam toda a família, sobressaindo-se também na arte do engodo (o caranguejo) e do substituto fraudulento (os dentes falsos de Kaqix). Os Gêmeos e os Quatrocentos meninos se distinguem, além disso, como usuários de ferramentas, particularmente a sarabatana e os venenos fabricados, tão celebrados por Lévi-Strauss, o machado e o pote para fermentar *pulque*. Como pioneiros em uma paisagem selvagem, onde derrubam árvores para levantar a viga-mestra de sua casa, os Quatrocentos meninos são como os onze “Bebedores de *pulque*” nos códices, brandem machados

e, seguindo o primeiro exemplo das Plêiades (isto é, os Quatrocentos meninos na sua forma celeste), marcam as estações do caminho do zodíaco. Assim, eles preparam a estrada celestial que os Gêmeos irão mais tarde tomar.

No *corpus* dos códices, numerosas imagens no estilo do braço humano retido por Kaqix e da árvore cortada pelo machado fundamentam a dialética evolucionária desta quarta parte da peça, que penetra a própria lógica do *tonalamatl*. Kaqix remata os Treze Quecholli, seu filho Cipacna (Sinal I) provê a base dos Vinte Sinais e seu outro filho, Kaab r Aqan, como Hu r Aqan, invoca uma versão arcaica do Sinal X. Nò que se refere aos Gêmeos, Hun Ah Pu é a forma quiché do Sinal XX (flor em náuatle, senhor em yucateco) e, como X Balam Ke (Sinais XIV e VII), seu irmão combina o carnívoro e o herbívoro, o caçador e a caça, contrapostos também no nome e no atributo do herói dos anais mixtecos, Oito Veado Garra de Jaguar. Em termos numéricos, este encargo semiótico do texto refina as fases e os ritmos do *tonalamatl*, instituído, no começo do *Popol Vuh*, por Hu r Aqan (1 X) e Quq Kumatz (12 V).

Como prova da antigüidade mesoamericana da lógica desenvolvida nessas três criações, encontramos em Chalcatzingo, no México, uma seqüência de inscrições em pedra do antigo horizonte olmeca. Ali, retratando o mesmo conflito, embora com uma resolução mais selvagem, a imagem é a de um mamífero-humano despido e infeliz, devorado por um dragão, cuja cabeça enorme e cujos dentes são semelhantes aos dos sáurios e pássaros, e cujo corpo, ondulante, sinuoso e provido de uma nadadeira, é coberto de uma mistura de escamas e penas²³.

A DESCIDA A XIBALBA

Sobre a forma e o significado geral da quarta criação não há maiores discussões. Fiéis à sua linhagem chamada "copeiros", os autores quichés do clã kavek iniciam o relato propondo um brinde ao nome do pai dos Gêmeos, Hun Hun Ah Pu (Um Caçador), e ao ato que gerou os Gêmeos. E a seqüência termina quando os Gêmeos são vistos pela última vez caminhando pelo céu para reunir-se às Plêiades, como Sol e Lua.

23. A propósito desse "sáurio compósito e místico", Monumento 5 em Chalcatzingo, afirma Grove brandamente que, embora alguns arqueólogos tenham desejado ver nele um protótipo da Serpente Emplumada mesoamericana, não existe evidência visual para isso, e que, de qualquer modo, "é altamente duvidoso que analogias entre conceitos usados durante o século XVI e aqueles do período formador de 2000 anos antes possam ser demonstrados" (Grove, David C. 1984. *Chalcatzingo: Excavations on the Olmec Frontier*. Londres: Thames and Hudson, pp. 112-13). Até mesmo uma inspeção superficial do original revela que aqueles que Grove desautoriza estão corretos, pois as "escamas" são muito semelhantes a penas e a cabeça tem características claras de ave; no que se refere à questão sobre a continuidade da cultura mesoamericana, ela está completamente assegurada, ao menos pelo uso ininterrupto neste período do *tonalamatl*, cujo primeiro sinal é afinal de contas o jacaré *cipactli*. Mais amplamente, como um pássaro-sáurio que personifica a família de Vuqub Kaqix, esta poderosa personagem olmeca antiga registra por sua vez os monstros estudados por Lévi-Strauss (LÉVI-STRAUSS, Claude. 1993. "The Serpent with Fish inside his Body" em Lévi-STRAUSS, *Structural Anthropology*. Harmondsworth: Penguin Books, pp. 269-76), especialmente o engolidor num vaso nazca. Em Chalcatzingo começa a seqüência de "caçador" dos Monumentos 5, 4, 3 e 2, que inclui felinos predadores e guerreiros armados com lanças (Grove os chama de remos curtos, apesar de sua clara definição militar em Palenque e Loltun).

Se a terceira criação foi uma peça de metamorfoses em quatro atos, com toques épicos, a quarta satisfaz inteiramente às exigências da epopéia. Ratifica-se o papel dos Gêmeos como vingadores, desta vez desafiando a morte de seu pai, assassinado pelos Senhores de Xibalba, criaturas esqueléticas do inframundo. Sob esse aspecto, o enredo pode ser resumido em poucas frases. Chamados a Xibalba para um jogo de bola com seus governantes, o pai dos Gêmeos, Hun Hun Ah Pu, e seu irmão, Vuqub Hun Ah Pu (Sete Caçador), são humilhados e mortos. Milagrosamente concebidos do cuspe que brota da cabeça decepada do pai, os Gêmeos seguem os passos paternos, porém, para triunfar onde ele fracassou. Tendo suplantado seus irmãos mais velhos como herdeiros de Hun Hun Ah Pu, os Gêmeos derrotam os Senhores de Xibalba e, triunfantes, revelam seus nomes e motivos. Reúnem então com reverência a cabeça e o corpo do pai e sobem para o céu.

Por razões lingüísticas, esta seqüência de Xibalba foi destacada por Edmonson como especialmente maia; e os especialistas em cultura maia a têm estudado em busca de coincidências entre o *Popol Vuh* e o que é denominado seu código,²⁴ isto é, cenas pintadas em vasos e outros artefatos maias da planície, particularmente da área Carchah-Chamá, tradicionalmente associada com o caminho para Xibalba. Ao mesmo tempo, a narrativa segue o paradigma do passeio planetário característico dos heróis épicos americanos em geral, ou seja, a rota astronômica que passa entre os horizontes ocidental e oriental através do inframundo (conjunção inferior) e o zênite (conjunção superior). O tema específico do jogo de bola que os Gêmeos disputam contra os Senhores de Xibalba é comum nos textos otomanguanos da Mesoamérica, e também é conhecido entre os sioux e algonquinos da América setentrional.

Duas vezes mais extensa do que as três primeiras criações juntas, a quarta tece toda uma rede de significados em torno deste paradigma e faz uma excelente contraposição entre pares e conjuntos de personagens. O par principal, os Gêmeos, relaciona-se primeiramente com os seus antecessores, o pai Hun Hun Ah Pu e o tio Vuqub Hun Ah Pu (Um e Sete Caçador, Sinal XX), depois com seus irmãos mais velhos, Hun Baatz e Hun Choven (Um e Um Macaco, Sinal XI), os filhos da primeira mulher de seu pai; e, finalmente, com seus inimigos arquetípicos, Hun Kame e Vuqub Kame (Um e Sete Morte, Sinal VI) e outros Senhores de Xibalba. Por sua vez, esta distribuição de papéis inteiramente masculina relaciona-se de modo engenhoso com as mulheres: Xmucane, a mãe do pai; Cipacnyalo (Jacaré Arara), a mãe dos macacos; X Kiq (Moça de Sangue), a mãe dos Gêmeos. Embora sejam apenas três, estas mulheres fornecem o fio de continuidade sem o qual a aventura masculina não chegaria a nenhum termo.

24. COE, Michael D. 1978. *Lords of the underworld: Masterpieces of classic Maya ceramics*. Princeton, NJ: Princeton University Press; ROBISCEK, Francis e HALE, Donald M. 1981. *The Maya book of the dead: The Ceramic Codex*. New Haven, CT: Yale University Press e 1981, Charlottesville, VA: University of Virginia Art Museum/University of Oklahoma Press; KERR, Justin. 1989. *The Maya Vase Book: A corpus of rollout photographs of Maya vases*. New York: Kerr Associates. O último inclui o ensaio de Coe, "The Hero Twins: Myth and Image" (Coe, 1989: 161-184), onde de novo Xibalba é vinculada retrospectivamente ao *corpus* hieroglífico sem aparente consciência da matriz épica maior; ademais, aqui, Coe muda de opinião a respeito da questão sobre quem é o tema, se os Gêmeos ou os Pais.

Os Senhores de Xibalba decidem chamar, inicialmente, os Pais e, posteriormente, os Gêmeos, porque estão irritados com o barulho dos jogos de bola disputados por eles no pátio de jogo da família, por cima de suas cabeças; do seu ponto de vista subterrâneo, o problema são as pessoas do andar de cima. Nas duas ocasiões, a convocação é comunicada por emissários, que são pássaros carnívoros que voam diretamente para o campo de jogo, empoleirando-se lá de modo agourento. Os Pais estão jogando bola pelo mesmo motivo por que jogam dados, para passar o tempo; e as convocações, levadas diretamente por quatro corujas de alta classe, não lhes deixam nenhuma escolha, segundo seu código de honra. Os Gêmeos, ao contrário, jogam bola com entusiasmo, logo após recuperarem os equipamentos de jogo dos Pais, mas são convocados indiretamente, pelo Falcão, um pássaro diurno. A mensagem foi levada primeiro a sua avó, Xmucane, na casa da família, que a comunicou depois aos netos no campo de jogo, por meio de uma pulga que ficou presa na baba de um sapo, que foi engolido por uma cobra, que foi então devorada pelo Falcão. Ao sintetizar uma cadeia alimentar que alterna tipos de locomoção (o pular, o correr), esta seqüência também indica que, ao final, os próprios Gêmeos têm comichões (por isso a pulga) de desafiar os assassinos de seus pais.

Ao despedir-se de Xmucane, os Pais só podem deixar seus primogênitos Macacos para guardar a casa e mantê-la aquecida; depois, ao descer para Xibalba, deparam-se com quatro estradas coloridas: uma vermelha, outra preta, uma terceira branca e uma última amarela, mas escolhem a fatídica cor preta. Por sua parte, não tendo nenhuma descendência para deixar com Xmucane, os Gêmeos lhe confiam o cuidado de um pé de milho, o qual, plantado exatamente no interior da casa, irá vicejar à medida que eles forem avançando, anunciando seu triunfo final e a nova raça de pessoas de milho que dele surgirá. Do mesmo modo, as cores das suas estradas formam pares, o preto e o branco, o vermelho e o verde, sendo que o verde variável denota novo crescimento no registro do milho.

Quando chegaram a Xibalba, os Pais foram humilhados e ridicularizados pelo humor cru dos Senhores. Tomando-os erroneamente pelos próprios Senhores, saudaram cortesmente uma fila de doze bonecos de madeira, colocados ali para ludibriá-los, e provocaram grande hilaridade; e, quando convidados a sentar-se, o fizeram sobre uma pedra quente, o que os obrigou a saltar prontamente, provocando mais risadas. Num jogo de cartas marcadas, tiveram então de aceitar a dádiva do tabaco, tradicionalmente o símbolo da hospitalidade. Aqui, contudo, durante a noite passada na Qequma Haa (Casa da Escuridão), depararam-se com a opção impossível entre não-consumir o tabaco e parecer rudes e consumi-lo e parecer gulosos. Em outras palavras, não tiveram nenhuma oportunidade, desde o começo; e os senhores, ao invés de respeitar a formalidade de realmente jogar com eles uma série de jogos de bola, decidem não só sacrificá-los, mas decapitar Hun Hun Ah Pu imediatamente. São apenas mencionados os outros terríveis quartos de hóspede que eles teriam ocupado em noites seguidas — a Xuxulim Haa (Casa do Calafrio), a Balami Haa (Casa do Jaguar), a Zotzi Haa (Casa do Morcego) e a Chayim Haa (Casa da Faca).

Em todas essas situações os Gêmeos se saem muito melhor que os Pais. Antecipando seus inimigos, aliciam um mosquito para picar os Senhores, um por um, e descobrem assim os que são de madeira e os nomes daqueles que são os verdadeiros Senhores:

"Ai!",

Cada um foi dizendo à medida que era picado.

"O quê?"

"Ai!", disse Hun Kame.

"O que foi, Hun Kame?"

O que foi?"

"Estou sendo picado!"

versos 3.497-3.503

Recusam o assento quente e, introduzidos sucessivamente numa série de quartos de hóspede, descobrem meios de enganar os seus anfitriões homicidas. Ao aceitar o charuto, simulam sua brasa ardendo na escuridão com os órgãos fosforescentes de um pirilampo colocado numa pena de papagaio. Aos enfurecidos habitantes da Balami Haa, X Balam Ke diz: "Não nos comam" (versos 3.903-4), apelando ao parentesco dos jaguares com o herói Veado Jaguar X Balam Ke.

Os primeiros a perfazer o caminho épico sobre a terra e o céu, Hun Hun Ah Pu e Vuqub Hun Ah Pu são ultrapassados a cada passo e falham nos testes que caracterizam a jornada do xamã americano nativo. Seguindo seus passos, e tendo agora como seu marcador os filhos que se transformaram nas Plêiades, os Gêmeos se saem muito melhor, sendo dotados de uma memória instintiva ou genética: a narrativa insinua isso, ao propor um paralelo direto entre evento e evento, como Edmonson detalhou. Seus destinos diferentes correspondem a seus nomes: em termos aritméticos, Hun Hun Ah Pu e Vuqub Hun Ah Pu implicam o *tonalamatl* todo, construído de acordo com o Sinal XX, que, na convenção de contagem final dos maias da planície, nomeia *tuns* e *katuns*. Não numerados, os Sinais dos Gêmeos continuam este nobre precedente, mas o intensificam com o nome animal duplo de X Balam Ke (XIV e VII), o qual aponta para a capacidade de compreender o mundo natural e de comunicar-se com ele, o que salva suas vidas em muitas ocasiões, particularmente na Balami Haa.

A relação dos Gêmeos com seus irmãos mais velhos Macacos, os primogênitos de Hun Hun Ah Pu, é em grande parte de animosidade, uma conseqüência sobretudo do nascimento incomum dos Gêmeos. Pois X Kiq os concebeu milagrosamente do cuspe que caiu na sua mão direita, lançado pela caveira de Hun Hun Ah Pu. Tendo ambos regressado de Xibalba para a casa de Xmucane, na parte de cima, foram saudados por ela como sendo a sua verdadeira descendência, para grande desgosto de seus irmãos Macacos. Percebidos desde o início como uma ameaça e como usurpadores potenciais, os Gêmeos são tratados de modo humilhante pelos Macacos, que os mandam para fora de casa e os mantêm afastados e privados de comida. Durante o curso da ação, os Macacos expõem uma série de imperfeições — preguiça, raiva "de cara vermelha" (versos 2.851-2, a imagem exata de um guariba), inveja e orgulho fanfarrão —, as quais provocam a sua ruína. Com astúcia, os Gêmeos conseguem afastá-los e convertê-los em macacos autênticos; eles partem então para a floresta a fim de juntar-se aos bonecos sobreviventes, que haviam sofrido a mesma metamorfose, um acontecimento que, como a reaparição de Xmucane, une esta

quarta criação à segunda. Balançando-se de maneira extravagante ao compasso da música dos Gêmeos, com as suas tangas pendendo para baixo a fim de simular um pênis-rabo símio (*topos* da iconografia da floresta tropical), são efetivamente repudiados por sua bisavó Xmucane, que não pode evitar rir deles, embora saiba que isso significa perdê-los para as regiões selváticas. Todo este episódio cabe sob a denominação de partenogênese,²⁵ a concepção miraculosa que caracteriza os Gêmeos e outros heróis épicos do Quarto Mundo. A resolução específica quiché das anomalias formais de parentesco implicadas é notável por sua engenhosidade, e mostra, como no romance *Le Neveu de Rameau*, de Diderot, que a música e o riso podem confundir a racionalidade e o controle humano.

Ao assumir a herança dos Macacos, os Gêmeos não se descuidam, contudo, de homenagear seus talentos como artesãos, dançarinos e pintores. No *tonalamatl*, o nome deles aparece como o Sinal (XI) para essas habilidades, e tem a honra de inaugurar a sua segunda década, ou segunda metade.

Antes de partir realmente para Xibalba, os Gêmeos de novo se distinguem de seus irmãos Macacos por sua vocação. Entre os vários trabalhos dos Macacos como descendentes da casa de Hun Hun Ah Pu, um era tomar conta da milpa e alimentar a família. Com o rebaixamento para o estado selvagem, os Gêmeos herdaram automaticamente esse dever, embora demonstrando muito menos predisposição. Novamente recorrendo à astúcia, eles simulam diante de sua avó agir como agricultores quando na realidade estão caçando, fiéis ao nome Caçador e ao seu sinal hieroglífico equivalente, Ahau, cuja boca arredondada está prestes a assoprar a sarabatana. Nisto foram ajudados por suas ferramentas, o machado e a enxada, que de tão eficientes trabalharam como movidos por vontade própria, dando-lhes tempo para excursionar com suas sarabatanas.

Como tal, esta oposição entre lavrador sedentário e caçador errante corresponde a uma oposição consagrada. Aqui, a predileção dos Gêmeos pela caça e sua ação de relegar a agricultura a meros instrumentos produz a desforra do selvagem e seus “protetores”: à noite, conduzidos pelo jaguar (que desempenha o mesmo papel nos códices, defendendo a sua floresta), os animais anulam o trabalho de limpeza do campo feito durante o dia. Observados furtivamente pelos Gêmeos, o último e o mais lerdo deles é apanhado: o Rato, que, para salvar a vida, se oferece para mostrar onde o utensílio de jogo do pai deles fora escondido no teto da casa. A recuperação e o uso renovado dessa relíquia de família conduzem os Gêmeos ao campo de jogo, onde, convocados por Xibalba, iniciam sua grande aventura épica como viajantes-caçadores.

Como cinco pares mais um (o Rato), os animais que, liderados pelos felinos pantera e jaguar mostram a face um depois do outro ao defender a floresta no coração da noite (u Kux aqab), constituem um time de onze plenamente comparável com os

25. Esta faceta da natureza deles se torna muito mais clara através de comparações com os heróis-trickster da Mesoamérica, como os gêmeos Sol e Lua dos Mazatecos (Inchástegui, 1977) e da floresta tropical (Basso, Ellen B. 1987. *In favor of deceit: A study of tricksters in an Amazonian society*. Tucson: University of Arizona Press). Matthew Arnold, que será mencionado a seguir nesta introdução, expõe suas preferências pelo herói “nobre” da epopéia em “On Translating Homer”, *Literary and Critical Essays*. Londres: Everyman, 1906, pp. 210-75.

zodíacos do cosmos amazônico enumerados na *Lenda do Jurupary*, por exemplo, ou pelos bororos. Além disso, nos *Adugo biri* (peles de jaguar pintadas como códices) os bororo baseiam cálculos astronômicos nesta mesma cifra onze (Brotherston 2005a). Neste sentido, a luta social entre agricultor e caçador vira a luta celeste entre o sol do dia e as estrelas da noite, cada um com os seus próprios ritmos e medida de ano, no fluxos temporais entre leste e oeste (sol) e entre oeste e leste (estrelas).

A revelação do Rato deixa sem solução, por enquanto, este conflito específico entre agricultor e caçador, e casualmente priva Xmucane e X Kiq de seus trabalhadores do campo. Na verdade, as coisas só serão resolvidas mais tarde, através da dialética do pé de milho, o qual os Gêmeos deixaram aos cuidados de Xmucane, como um sinal de sua identidade de agricultores. Aqui, a sua arrogância implícita em relação aos irmãos e às duas mulheres antecipa seu heroísmo em Xibalba, porém prejudica esse mesmo heroísmo ao situá-lo no âmbito doméstico, de uma maneira que seria inconcebível no modo épico “nobre”, preferido por, digamos, Matthew Arnold, nas suas interpretações da epopéia clássica grega e romana. Afinal, toda a questão da responsabilidade dos Gêmeos é inseparável do fato de que a revelação do seu grande destino foi confiada ao humilde Rato.

Nesta quarta criação, o encontro com os Macacos é notável porque fornece os indícios e os meios através dos quais a epopéia dos Gêmeos pode ser inserida na narrativa geral do *Popol Vuh*, pois, seguindo a narrativa de perto, vemos que houve apenas um momento em suas vidas em que teriam podido se encontrar com Kaqix, o assunto da terceira criação: depois de seu nascimento, obviamente, e antes de sua descida a Xibalba, de onde retornam apenas como seres astrais. Mais particularmente, tal encontro teria de acontecer antes da destituição de seus irmãos Macacos, quando eles próprios e sua mãe ainda eram maltratados como intrusos e não haviam sido admitidos na casa de Xmucane. Só então é que somos informados que eles “prosperaram nas montanhas”, lugar que é, na realidade, o ambiente criado pelo segundo filho de Vuqub Kaqix, Kaab r Aqan, que levantou a terra. Em outras palavras, se por um lado se pode relacionar a terceira criação retrospectivamente à segunda, como sucedendo durante o seu transcurso, por outro lado ela também se relaciona prospectivamente com a quarta, como um fragmento da experiência específica dos Gêmeos, um mundo perdido de monstros da infância e vastos novos dias. Esta última junção da memória externa com a interna, da cosmogonia com a psicologia, testemunha a elevada sofisticação literária do *Popol Vuh*.

Quando descem a Xibalba, a motivação pessoal dos Gêmeos é vingar seu pai. Ao mesmo tempo, eles agem em nome de u Kux Kah, como o fizeram quando dominaram Kaqix. Agora, levam a narrativa para uma realidade social que se estende para além da família, ao conselho dos doze senhores de Xibalba.

Semelhantes a Lúcifer e conhecidos como Tzontémoc, em náuatle — “caídos de ponta-cabeça” —, estes doze revelam toda a “compaixão” de seus conjuntos individuais de doze costelas esqueléticas na sua tarefa de derribar as pessoas com vômito de sangue, enfarte e outros tipos de morte súbita, segundo a ética inscrita nos nomes de seus líderes, Hun Kame e Vuqub Kame. Dentro do seu inframundo,

exercem enorme poder por meio de suas conseqüências e de sua polícia secreta: fumando seus charutos, eles querem tudo e não toleram rivalidades, nem próximas nem distantes. Tal como mostram no tratamento dispensado a Hun Hun Ah Pu e Vuqub Hun Ah Pu, desrespeitam as regras básicas de toda relação e hospitalidade humanas, e jogam apenas para humilhar o outro time. Hoje, em seus livros feitos de papel indígena, os otomíes de Pahuatlán, no México, continuam a pintar o “presidente del infierno” e os seus parceiros como um conselho de doze, obcecados pelo poder e que também “causam morte fulminante na estrada”²⁶.

Ao escapar das armadilhas que mataram seus pais, os Gêmeos finalmente se encontram frente a frente com os Senhores, no seu campo de jogo. Jogam com eles uma série de partidas, permitindo que os Senhores na verdade ganhem uma vez, sem que isso seja percebido. O relato sobre o jogo enfatiza a importância do jogo em si, suas regras, a linha que define o campo, a quem pertence a bola usada, a pontuação e o resultado, que depende de movimentos ágeis. Na prática, tanto quanto nos 90 metros de extensão na cidade yucateca de Chichén Itzá, o campo de jogo de bola representa um primeiro emblema da construção urbana e do comportamento humano no interior dela: sobre suas metades e quartas partes, fixa de modo característico as condições dos partidos políticos contrários, do tributo trimestral e da fortuna. Quanto à bola de borracha, o Sinal Ollin (XVII) também significa esse material, a mudança, a alteração e o terremoto que porá fim a esta Era (Quarto Ollin), e designa o “povo de borracha”, os olmeca de *hule*, no espanhol mexicano: sua precisão elástica era absolutamente indispensável para o jogo. Sem a borracha, produto exclusivo do Quarto Mundo, não teria podido surgir o tipo de jogo de bola mesoamericano, nem tampouco a filosofia que a partir dele se desenvolveu. Num nível mais profundo, quando consideramos os entalhes encontrados nos campos que sobreviveram, como aqueles de Cozumalhuapa, Chichén e Tajín, podemos deduzir uma lógica do jogo em idéias de decapitação, que fazem da cabeça uma bola substituta, e do sangue do corpo, alimento para o crescimento das plantas. Estes motivos aparecem justamente na epopéia do *Popol Vuh* com uma peculiaridade apenas que, novamente, favorece os Gêmeos. Tendo perdido sua cabeça, na noite anterior, quando se encontrava no quarto de hóspede da Zotzi Haa, Hun Ah Pu se dirige ao campo de jogo com uma cabeça falsa, feita de abóbora. Durante o jogo, ele consegue recuperar a sua cabeça original; mas a abóbora, que para os senhores de Xibalba ainda era a cabeça, vai rolando de volta para o campo de jogo. Os Senhores atacam-na com sofreguidão, apenas para receber o borrifo das sementes em suas faces.

26. GARCÍA TÉLLEZ, Alfonso. *Historia de la curación de antigua de San Pablito, Pahuatlán*. Puebla, México, 1978, um livro tradicional de folhas dobradas, em *papel amate*, do tipo descrito por ДУСКЕРНОВ, Урсла. “La historia de curación antigua de San Pablito, Pahuatlán”, *Indiana* n. 9, Ibero-Amerikanisches Institute (Instituto Ibero-Americano de Berlin), Berlin, 1984, pp. 69-86; o time de doze jogadores do *presidente del infierno* (pp. 9-16), inclui furacão, arco-íris, Montezuma, Judeus e animais de origem europeia. Sobre os charutos de Xibalba, ver РОБИНСЕК, Francis. *The Smoking Gods: Tobacco in Maya art, history and religion*. Norman: University of Oklahoma Press, 1978. *Papel amate (amatl)*. Espécie rústica de papel produzido pelos astecas, extraída da casca da árvore *ficus*. Seus importantes *codex* foram pintados nesse papel.

Tudo isso lembra a história da concepção dos Gêmeos, quando sua mãe, X Kiq, desobedecendo à ordem paternal dos Senhores de Xibalba, aproximou-se da árvore onde a cabeça decepada de Hun Hun Ah Pu se achava pendurada como um porongo, e assim a sua semente ou o seu cuspo foram capazes de fecundá-la. Do mesmo modo como o Kux Kah já havia intervindo no momento decisivo para assegurar o valor genético da sua descendência (os Gêmeos), ele o faz aqui de novo para assegurar o sucesso da cabeça falsa de Hun Hun Ah Pu. Essas cabeças análogas que agradam Hun Hun Ah Pu e seu filho, porongo e abóbora, são produtos primordiais da ciência americana das plantas e aparecem já nas primeiras inscrições da América tropical, em Chavin (Peru) e com os olmecas em Chalcatzingo (México). Aqui, por assim dizer, elas desafiam abertamente Xibalba, para benefício da humanidade futura. E, mais imediatamente, ambos os eventos representam para os Senhores uma humilhação sexual.

Assegurada agora a sua vitória no mais alto nível político, os Gêmeos planejam então arruinar Xibalba, decidindo o curso de sua própria morte e a sua conseqüência; e com esse objetivo, conspiram com os personagens chamados Pakam (Rico) e Xulu (Pobre). Saltam num forno, são reduzidos a pó e depois lançados no rio; no quinto dia, retornando, por meio da evolução, ao tempo das pessoas de barro, reaparecem como peixes humanóides (o prazo de cinco dias é norma nas cosmogonias andinas e da floresta tropical) e, uma vez mais, como uma dupla de mendigos muito miseráveis, os mais baixos de todos. Neste disfarce, eles tomam de assalto Xibalba graças à sua habilidade de dançarinos e mágicos: simulam um incêndio e o sacrifício do coração, a tal ponto que os próprios Senhores acabam desejando ver esses fenômenos e solicitam uma performance para a realeza. Tomados de “desespero e desejo” ao constatar o brilho dos Gêmeos, eles também querem participar e pedem para ser sacrificados:

“Façam para nós!
Sacrifiquem-nos!”, eles disseram então.
“Sacrifiquem-nos da mesma maneira”,
Hun Kame
E Vuqub Kame disseram.

versos 4.471-6

Com esta vitória psíquica, testemunhada por toda Xibalba, os Gêmeos finalmente revelam quem são e por que vieram ali. Denunciando a mesquinhez dos Senhores como criaturas binárias do preto e do branco, eles os matam levados pelo entusiasmo, instituem o habeas-corpus e prescrevem os limites futuros de Xibalba com seu “Sol baixo” (verso 4.565)²⁷. Com isto eles voltam à fonte xamanista da epopéia terapêutica e

27. No panorama político antigo de Tilantongo, que corresponde à divisão tríplice da Mesoamérica do *Popol Vuh* e associa o oeste com a neve dos vulcões do México, Hun Kame e Vuqub Kame aparecem na região leste justamente com esse Sol, baixo e ensangüentado; entre eles estão os Sinais correspondentes àqueles que os derrotaram, Hun Ah Pu (Flor) e X Balam Ke (*Nuttall Codex*). Na biografia de Oito Veado (no anverso do mesmo livro desdobrável), a futura herança do herói é mostrada como uma “rede de milho” (p. 3), que em Quiché está colocada como o quarto dos Vinte Sinais Q (*q'at*).

tornam o mundo mais saudável para viver, ao conter o poder corrosivo, mas necessário, de Xibalba. Com compaixão, os Gêmeos enterram então seu pai de maneira digna, estabelecendo ritos ainda hoje reconhecidos pelos quichés. Toda a seqüência conclui quando eles se dirigem para cima, caminhando pelo horizonte terrestre da luz, e chegam ao céu, para reunir-se às Pléiades, Sol masculino e Lua masculina:

E então eles caminharam de volta para cima
Aqui no meio da luz,
E imediatamente
Eles caminharam no Céu.
E um é o Sol
E o outro a Lua.
Então aumentou a luz no Céu
E sobre a Terra.
Eles estão ainda no Céu.
De fato para lá subiram também
Os quatrocentos filhos
Que foram mortos por Cipacna,
Assim agora eles se tornaram seus companheiros;
Eles se tornaram Estrelas do Céu.

versos 4.695-708

Ao passar do inframundo para o horizonte para atingir o céu, os Gêmeos seguem o caminho do sol e dos planetas que caracteriza a epopéia de toda a América do norte e que obedece a modelos numéricos da astronomia xamânica.

Até agora, foi considerado apenas o lado integralmente masculino desta epopéia: isto é, os Gêmeos vencedores, seus Pais, os Macacos e os Senhores. Com eles se relaciona o trio feminino que, embora pequeno e pouco destacado, mantém a narrativa unida. Sendo três, elas se igualam com o número de pedras do forno que defendem, um símbolo das mulheres mesoamericanas²⁸.

A principal é Xmucane, a mãe dos pais e a única presença contínua, tanto aqui, nesta quarta criação, quanto além. Inicialmente, na segunda criação, tendo-se encontrado com Xpiacoc como modeladora dos bonecos, ela sobrevive, viúva, para formar os antecessores dos quichés depois do final da quarta. Ela procria, decidindo quem vai herdar. Quando X Kiq chega à sua casa grávida dos Gêmeos, Xmucane lhe impõe a tarefa de mostrar que pode prover alimentos, pedindo-lhe que encha uma cesta com o milho de um campo vazio. Só depois de passar neste teste, X Kiq é admitida dentro de casa. Quando nascem os Gêmeos, eles não são reconhecidos até o momento em que Xmucane, à revelia de seu desejo, trai seus irmãos mais velhos, os Macacos, ao rir deles repetidamente. Ela também cuida da casa, no sentido de preparar comida e bebida com tal cuidado e economia literal que permite aos Gêmeos enganá-la quando o Rato lhes fala dos apetrechos de jogo do seu pai, bem

28. Lugar-comum em toponímicos, o conjunto das três pedras do fogão é mostrado como parte dos recursos femininos em, por exemplo, *Mendoza* (p. 60).

ocultos no teto. Numa cena de marcado enfoque doméstico, primeiro vemos o Rato "na" tigela de pimenta, isto é, refletido verticalmente do teto, e depois uma fenda microscópica na jarra de água, feita, a pedido dos Gêmeos, por um mosquito aliado. Oculta aos olhos de Xmucane e de X Kiq, a imagem do rato na comida saudável não pressagia nada de bom: quando percebem a fenda na jarra, as mulheres se preocupam com o desperdício, mas não se dão conta da remoção dos objetos de jogo. A esse respeito, o cuidado de Xmucane outorga-lhe o papel de protetora e verdadeiro árbitro dentro da casa que os Gêmeos irão abandonar.

Xmucane, em particular, expressa o patos da casa de Hun Ah Pu, chorando em silêncio e sozinha quando, primeiro seus filhos e depois seus netos, tomam a estrada, e ela suspeita que não retornarão. Na ausência dos Gêmeos, dedica todo seu cuidado ao pé de milho que eles lhe deixaram e que agora cria raízes não lá fora, nos campos, mas no centro da casa. Ao cuidar do milho no mundo de cima, ela ajuda seus netos embaixo, pois o milho viceja conforme a situação deles. E pela mesma razão, ela pode perceber o destino dos Gêmeos. No instante crítico da sua vitória final sobre Xibalba, a narrativa se desloca para o choro dela, desta vez de alegria, porque o milho floresceu pela segunda vez, tendo antes murchado qual tivesse sido queimado pela fornalha onde os Gêmeos pularam. Como um corolário da epopéia dos Gêmeos caçadores, a planta de Xmucane surge como o meio eficaz e indispensável através do qual o milho, como já indicara seus grãos adivinhatórios na segunda criação, torna-se a substância apta para criar a raça humana, que será trazida à vida ao final da quarta idade.

As noras de Xmucane, Cipacyalo e X Kiq, as duas outras mulheres da peça, representam uma antítese. Em seu nome náuatle, Jacaré Arara, a primeira esposa de Hun Hun Ah Pu, Cipacyalo, combina os elementos de pássaro e réptil da família de Vuqub Kaqix — seu filho jacaré, ou Cipacna, e ele mesmo — e, assim, reúne a mensagem genética da terceira criação. Silenciosa durante seu breve tempo, no início da quarta criação, ela remete a um nível anterior de tempo, limitado por genes que não permitem a seus filhos chegar a nenhuma forma superior à dos macacos. Ao contrário, como descendente de Kuchuma Kiq (Chefe de Sangue), o quarto Senhor de Xibalba, X Kiq anuncia novas possibilidades. Precisamente por causa da conexão observada entre sangue e medula, os ritos e as orações das parteiras mesoamericanas invocam não apenas a avó Oxomoco/Xmucane, mas também o Senhor esquelético do inframundo, como o fazem os códices, que mostram o bom sangue vermelho sendo gerado de um osso de tutano amarelo. Para que este mundo se torne habitável e a Era comece, os Senhores têm de ser subjugados, tarefa atribuída aos Gêmeos; ao mesmo tempo é mais crítica a necessidade do inframundo de exportar sua força. Após a morte de Hun Hun Ah Pu, os Senhores tentaram manter as coisas como estavam, proibindo toda Xibalba de se aproximar da árvore onde a cabeça dele havia se transformado em porongo. Apenas X Kiq desafia a interdição e, em consequência, fica grávida, injetando genes fortes de Xibalba na raça anunciada pelos Gêmeos. Em vez de funcionar como um princípio negativo detestado, os Senhores Hun Kame e Vuqub Kame são integrados deste modo na própria definição da vida; o pai de X Kiq vira o avô dos próprios Gêmeos.

Considerada traidora pelos senhores, X Kiq foge do inframundo para salvar-se, sendo nisso ajudada por uma coruja vira-casaca da polícia, que não entrega aos senhores o coração dela, mas um substituto feito de cochonilha e seiva, causando assim a primeira “derrota” a Xibalba. A viagem dela para o mundo de cima representa uma contrapartida à epopéia masculina, a qual é revivida na prática das parteiras e oferece logicamente a mesma oportunidade de presciência para os Gêmeos, especialmente porque estes, afinal de contas, nasceram através de Xibalba²⁹. Ela “surge”, crescendo como a Lua depois de seis meses, e respeitando a divisão em trimestres, que é a característica da gravidez dos *teomoxtli* e que equivale em importância aos trimestres do ano que começam com o equinócio de setembro e culminam no solstício de junho. Mais uma vez, ao ser aceita por Xmucane no mundo de cima, ela estabelece outro precedente: a rede cheia de espigas de milho que consegue juntar serve geralmente como um símbolo da herança na Mesoamérica. A história de curiosidade e desobediência e de coragem de X Kiq, tanto diante dos senhores paternos de Xibalba quanto diante de sua sogra, Xmucane, que a acolhe como uma prostituta, constitui o fio delgado do qual dependerá por nove luas a continuidade inteira da epopéia. Não há aborto. “Só uma moça” (verso 2.420) inflige a primeira derrota aos Senhores. E “entra na palavra” de Hu r Aqan no sentido genético e no narrativo.

GENTE DE MILHO

Com a ascensão dos Gêmeos ao céu, o *Popol Vuh* completa sua narrativa das quatro criações e humilhações anunciadas no início. Tendo determinado o destino das pessoas de barro, de madeira, da família de Vuqub Kaqix e dos Senhores de Xibalba, a narrativa nos conduz agora ao ponto crucial, à criação das pessoas de milho, especificamente os quichés, que habitam esta Era. Ao longo das quatro criações movemo-nos da mais grandiosa à mais sutil das metamorfoses, do oceano e do vulcão ao jarro de água rachado sobre a mesa, passando por estratos e ordens de tempo, externos e internos. Daqui por diante, as correntes convergem na história.

A criação de pessoas de milho requer os esforços de vários grupos. Primeiro, os animais têm de buscar as espigas de milho amarelo e de milho branco na montanha “fendida” de Paxil, ao norte de Quiché, onde estão escondidas, junto com o cacau, o chocolate e uma abundância de outros alimentos de boa qualidade. Retornando mais uma vez à narrativa, após os dias das pessoas de barro e dos bonecos de madeira, Quq Kumatz e seus companheiros supervisionam o ato de moer e moldar o milho; então Xmucane faz sua última aparição, a fim de dar-lhe as 9 bênçãos da

parteira. Este ato conclusivo relembra as luas da gestação de seus próprios netos e estabelece como deusa das parteiras e dos 9 Poderes da Noite que envolvem a epopéia masculina dos dias. Desta vez a operação é tão bem-sucedida que as pessoas que emergem, os antepassados dos quichés, têm uma visão semelhante à divina: videntes que vêem longe, gozam de um sentido de percepção elevado e podem ver e conhecer toda a terra e o céu imediatamente. Compreendem os quatro grandes esquemas dos quais eles mesmos são o resultado final, e comentam a respeito disso quando dão os devidos agradecimentos aos deuses. Assombrados com seu triunfo, os deuses decidem reduzir os olhos e a inteligência dessas criaturas, a fim de que vejam “como a face embaçada de um espelho” (verso 4.999). Fixam-lhes limites mortais, obrigando-as a uma ontologia sexual como progenitores dos quichés.

Como clímax da cosmogonia e de todo o texto, a criação das pessoas de milho une muitos fios da narrativa até aqui. Façanha principal da agricultura americana, desenvolvida como o produto mais importante das montanhas no terceiro milênio antes de Cristo, o próprio milho declara a filosofia segundo a qual somos o que comemos. Conclui o desenvolvimento das gramíneas-cereais, relatada nos códices, e coroa a história mais vasta — insinuada mediante referências anteriores no *Popol Vuh* —, a dos feijões tzite, dos porongos e das abóboras, dos tomates e dos pimentões na mesa dos Gêmeos. Como produto do desejo de Xmucane e da audácia dos Gêmeos, o milho, nesta forma intensificada, resolve o antagonismo entre o agricultor e o caçador, oferecendo uma razão fundamental para sua reciprocidade social. Além disso, desde que surgiu a crosta da terra, o texto afirma, por meio de intrincadas trocas de enfoque e de níveis de tempo, o contrato doméstico e a sensibilidade para toda espécie de vida que foi desrespeitada pelos homens de madeira; assegura um lugar para os mamíferos no mundo dos aves-répteis e fixa as regras de hospitalidade e o jogo social — tudo isso produzindo as condições prévias para o triunfo do milho.

Finalmente, ao propor um modo de vida ainda defendido pelos quichés de hoje (por exemplo, nas lúcidas palavras de Rigoberta Menchú), o *Popol Vuh* serve como uma carta constitucional dessa nação e, de modo geral, da sociedade humana. Além disso, e muito apropriadamente para este estágio da história planetária, ao argumentar dessa maneira não o faz em prol da supremacia humana mesquinha, mas invocando e honrando as espécies e as forças vitais que preencheram sua cosmogonia. Amarrando o último fio solto quando participam da busca do milho em Paxil, os animais modificam sua defesa unilateral da vida selvagem, reservando um lugar para eles próprios no mundo da cultura³⁰, e superando assim o binômio hegeliano Natur/Kultur.

29. Esta ligação genética é aludida na presciência que tem os Gêmeos de Xibalba (verso 3.470) e na observação irônica que fazem diante dos Senhores: “E vocês são os que governam sua criança nascida, sua criança engendrada” (versos 4.482-4); o equivalente, na *Eneida* de Virgílio, é o verso imponente: “*omnia praecepi atque animo mecum ante peregi*” (“Previ todas as coisas e viajei com elas em minha alma”) (Livro VI, verso 106). Sobre a epopéia feminina, ver *Florentino Codex*, livro 6, caps. 27-9, que registra a viagem das mulheres que, morrendo no oeste, retornam a Mictlan.

30. Esta leitura é confirmada pelas narrativas mais modernas dos kekchis-maias, coletadas em Purula (Guatemala) por Otto Schumann; sua versão da narrativa da criação implica como ajudantes o pássaro carpinteiro, o quati e outros mamíferos (que, sendo dotados de cinco dedos em cada pé, são “como nós”): “Y dijo [DIOS] a los animales que habían ayudado por eso cuando fueron a las milpas no los iban a molestar, pues ellos habían ayudado a encontrar el maíz” (in SERRA PUCHE, Mari Carmen (ed.). 1988. *Etnología: Temas y tendencias. I Coloquio Paul Kirchoff*. Universidade Nacional Autónoma de México – UNAM, p. 215).