

DICIONÁRIO DAS RELIGIÕES

Mircea Eliade e Ioan P. Couliano

Com a colaboração de H. S. Wiesner

Tradução
IVONE CASTILHO BENEDETTI

Martins Fontes
São Paulo 1999

Religiões da
PRÉ-HISTÓRIA

- 26.1 O termo “pré-história” abrange o imenso período que vai do aparecimento dos primeiros ancestrais do homem (pelo menos seis milhões de anos) até o surgimento local da escrita. Na prática, os vestígios mais antigos da pré-história, passíveis de serem interpretados em termos religiosos, foram datados de cerca de 60000 a.C. Geralmente foram adotados dois métodos: a aplicação de modelos análogos pertencentes às religiões conhecidas de povos sem escrita e o repúdio a qualquer modelo. O primeiro método, por mais imperfeito que seja, é o único utilizável em história das religiões. Tenta reconstituir o horizonte mental dos povos da pré-história a partir do sentido dado pelos diferentes povos estudados pelos etnógrafos a práticas comprovadas arqueologicamente, como, por exemplo, o enterro em posição embrionária ou o enterro dos mortos puro e simples. É efetivamente legítimo e mesmo obrigatório pensar que nenhuma ação humana existiria se não tivesse um sentido. Toda prática funerária deve, pois, corresponder a uma crença que a torna necessária. Como temos todo um repertório de noções que explicam o enterro (ele garante o crescimento de um novo ser, um destino “vegetal” que implica a sobrevivência no além, a ressurreição, etc.), é provável que o homem pré-histórico lhe atribuisse um significado análogo aos que conhecemos. Evidentemente, o uso de modelos análogos tem seus limites, e nunca nos permitirá ter acesso direto ao universo pré-histórico.

26.2 A espécie humanóide conhecida pelo nome de *Neanderthal*, desaparecida por volta de 30000 a.C., certamente acreditava numa espécie de sobrevivência dos mortos, que eram enterrados sobre o flanco direito, com a cabeça para o leste. Nas sepulturas do paleolítico médio foram encontrados instrumentos primitivos, quartzo e âmbar. As deformações apresentadas por alguns crânios sugerem a extração do cérebro.

A chamada "arte" do paleolítico superior consiste nas célebres Vênus esteatopígicas, que freqüentemente apresentavam órgãos sexuais acentuados, e nas pinturas rupestres, geralmente zoomorfas e ideomorfas, sem, contudo, excluírem-se os motivos antropomorfos. Nas personagens mascaradas das grutas franco-cantábricas viu-se uma referência a "sessões xamânicas" (↔ 31.1).

É no mesolítico, quando a principal forma de economia parece ser a caça, que tem início a domesticação de animais e a descoberta do valor alimentar dos cereais selvagens. Também do mesolítico proviriam as instituições tipicamente masculinas nas quais o homem imita o comportamento dos carnívoros. Ainda no início da década de 1970 apareceu uma ficção etológica segundo a qual esse comportamento seria bem mais antigo e teria contribuído para a "humanização". Certos etólogos acreditavam mesmo que a agressividade assassina teria sido a fatalidade de nossa raça. Na verdade, trata-se de hipóteses sem outro fundamento além das crenças pessoais de certos eruditos em certas épocas. Adquirido recentemente, o comportamento dos caçadores não poderia marcar definitivamente a história humana. Etólogos como Konrad Lorenz levavam sua desconfiança sobre o homem até o ponto de atribuírem-lhe – apenas a ele entre os animais – a qualidade relativa de não ter inibições que lhe impediriam matar seus congêneres. Essa posição foi rejeitada no próprio seio da sociobiologia por estudiosos como E. O. Wilson.

O mesolítico está associado a várias invenções importantes: arco, corda, rede, barco. Se acreditarmos, como ainda o fazem os sociobiólogos neodarwinistas, na especialização econômica dos sexos, então o mérito da descoberta da agricultura caberá exclusivamente às mulheres. A "revolução neolítica" ocorre por volta de 8000 a.C. Aproximadamente em 7000, uma nova economia baseada na cultura dos cereais aparece na bacia mediterrânea, na Itália, em Creta, na Grécia, na Anatólia meridional, na Síria e na Palestina (o "Crescente Fértil"). Com a agricultura, os ritmos da vida e as crenças religiosas mudam radicalmente. Entre os caçadores, o destino

humano está intimamente ligado ao da caça; entre os agricultores, o objeto de solidariedade mística passa a ser a vegetação: os cereais na bacia mediterrânea e na América Central e as plantas tuberosas no Sudeste Asiático e na América tropical. Com a agricultura, a religião passa a girar em torno dos mistérios da mulher: ela é comparada à terra nutriz, sua gestação é o símbolo da vida oculta da semente e da regeneração; seu ciclo menstrual passa a ser vinculado a todos os ciclos naturais, como o da lua, das marés, das plantas e das estações. A religião é centrada nas deusas, descendentes das Vênus esteatopígicas do paleolítico. Estatuetas suas foram encontradas nas escavações de Hacilar, Çatal Hüyük, Jericó (por volta de 7000 a.C.), mas elas se multiplicam durante o período que Marija A. Gimbutas chama de "Europa antiga", que vai de 6500 a.C. até as invasões dos indo-europeus. Mas a estudiosa báltico-americana acredita que na Europa antiga uma cultura matrilocal pacífica teria perdurado vinte mil anos, do paleolítico ao neolítico e ao calcolítico. As deusas são muitas vezes representadas como mulheres-pássaros ou serpentes, têm traseiro avantajado (que com bastante freqüência serve para representar os testículos em estatuetas fálicas) e seus companheiros são diversos animais, como o touro, o urso, o bode, o cervo, o sapo, a tartaruga, etc. Os indo-europeus, nômades, patriarcais e violentos, teriam destruído os valores religiosos das regiões conquistadas, sem, porém, conseguir suprimir as antigas deusas que, com os nomes de Ártemis, Hécate ou Kubaba/Kybele, teriam continuado a ter culto e fiéis.

A Idade do Ferro traz, com a nova tecnologia, uma rica mitologia que submete os metais a um tratamento "agrícola", atribuindo-lhes um processo de gestação e de amadurecimento no ventre da terra. Aqui encontramos o embrião da ideologia alquímica.

26.3 *As culturas matrilocais e eventualmente gineocráticas* do neolítico produziram os cerca de 50.000 monumentos megalíticos encontrados em Portugal, na Espanha, na França, na Inglaterra, no norte da Alemanha, na Suécia, etc. Compreendem templos, túmulos, menires, estelas. Em sua leitura da morfologia dos monumentos e da estrutura simbólica dos petroglifos, Marija Gimbutas chegou à conclusão de que eles sempre fazem referência à Grande Deusa, vista freqüentemente com o aspecto terrível de Rainha dos Mortos. A interpretação é sugestiva, mas não foi unanimemente aceita.

- 26.4 *Bibliografia.* Eliade, H 1/1-15; M. Edwardsen e J. Waller, *Prehistoric Religions: An Overview*, in ER 11, 505-6; M. Gimbutas, *Old Europe*, in ER 11, 505-15, e *Megalithic Religion: Prehistoric Evidence*, in ER 9, 336-44; B. A. Litvinskii, *The Eurasian Steppes and Inner Asia*, in ER 11, 516-22; K. J. Nartr, *Palaeolithic Religion*, in ER 11, 149-59; D. Srejovic, *Neolithic Religion*, in ER 10, 352-60; J. S. Lansing, *Historical Cultures*, in ER 9, 344-6.

Muitos temas referentes às religiões da pré-história foram discutidos no volume redigido por Emmanuel Anati, *The Intellectual Expressions of Prehistoric Man: Art and Religion*, Capo di Ponte/Milão, 1983.

Religiões da
MESOPOTÂMIA

- 23.1 No VII milênio a.C., a região situada em torno dos rios Tigre e Eufrates, o Iraque de hoje, era habitada por pastores e agricultores. Por volta de 3500 a.C., o desenvolvimento da escrita marca a passagem da pré-história para a história. Entre os objetos encontrados nas escavações de Ubaid e Uruk, descobre-se fina cerâmica pintada, estatuetas e edifícios cuja arquitetura e decoração apresentam complexidade crescente. Encontram-se exemplos da língua indígena na toponímia da região meridional, onde surgirão os sumerianos, trazendo sua própria língua e um sistema para marcar e numerar os rebanhos, que se tornará sua primeira escrita. Os acadianos, que falavam uma língua semítica, preservaram e reinterpretaram as tradições e as divindades sumerianas durante séculos de guerra entre as cidades-estados e de invasões vindas de todas as direções. Desde o século XVIII a.C., pode-se falar de duas entidades territoriais: a Assíria, ao norte, e a Babilônia, ao sul. Os arquivos reais do período assírio-babilônico, mais especialmente dos séculos VII e VI, fornecem-nos mitos e materiais épicos já muito antigos na época em que foram copiados.
- 23.2 *Os deuses.* Na época mais remota da religião mesopotâmica a que temos acesso, as forças divinas são as forças da natureza. Cada deus sumeriano tem seu território, inerente à divindade. A propriedade imobiliária dos antigos templos pertence ao deus, as pessoas são seus servos, os sacerdotes são seus intendentess e domésticos. Os rios e os prados tinham seus deuses locais, cuja essência naquela época

ainda estava intimamente ligada à dos fenômenos naturais. As forças dinâmicas da natureza eram supostamente provocadas e ao mesmo tempo manifestadas por deuses como Ishkur/Adad presente no raio; Amaushumgalna, que produzia a germinação das tamareiras; e Inana, deusa dos depósitos repletos de frutas.

As deidades primordiais foram assumindo progressivamente as formas humanas e os papéis sociais que lhes eram atribuídos pelos sacerdotes e escribas. À testa do panteão nascente estava An, o céu, pai dos deuses, cujo nome é ao mesmo tempo símbolo do céu e da divindade. Quando a história escrita começa na Suméria, por volta de 3500 a.C., An já era um *deus otiosus*. Papel mais ativo de chefe da assembléia divina cabia a Enlil, cujo templo principal ficava no centro religioso de Nipur. Quase todos os deuses afinal conquistariam uma esposa, mas a Grande Deusa mesopotâmica era Inana, que os acadianos assimilaram a Ishtar. Importante em grande número de mitos, ela era o planeta Vênus e seus domínios eram a fertilidade, o amor e a guerra. Seu pai era o deus lunar Nana (Sin) e seu irmão, o deus solar Utu (Shamash). Enki (Ea) é o astucioso deus da água de irrigação que ajudou os homens a criarem técnicas e a sobreviverem ao grande dilúvio enviado para eliminá-los. Dumuzi (Tamuz) é o deus da fertilidade e do crescimento de certos animais e de certas plantas em diversos mitos; desempenha o trágico papel daquele que morre jovem. Nergal tornou-se, por aliança, o deus do mundo infernal.

Em todas as épocas, a personalidade dos deuses era pouco definida. Era possível a troca de traços de caráter entre eles. Mesmo com a antropomorfização dos deuses, as hierofanias não deixaram de manifestar-se na natureza. O nome de rios geralmente eram escritos em seguida ao sinal que indicava *deus*. Os indivíduos muitas vezes tinham deuses pessoais como protetores; nos sinetes cilíndricos eles são vistos a abrirem as portas dos grandes deuses.

23.3 *Utilização política da religião.* O templo sumeriano era uma instituição simultaneamente religiosa, política e administrativa. As cidades tinham assembléias de anciãos dedicadas à arbitragem e à eleição de comandantes e generais em tempo de guerra. Estes, com o crescimento de sua riqueza e de seu poder, foram transformados em reis e em dinastias reais. Os reis tinham todo o interesse em serem representados como favoritos dos deuses. O primeiro rei a apropriar-se da iconografia divina foi Naram Sin (c. 2254-2218 a.C.), neto do grande rei e conquistador acadiano Sargão. É mostrado numa estela usando

os chifres exclusivos da divindade e dominando seus homens no campo de batalha.

Achados mais recentes mostram que se recorria à adivinhação antes das campanhas militares e que grande número de reis acreditava serem certos deuses os causadores e beneficiários de seu sucesso. A ascensão da cidade santa de Babilônia era a ascensão de seu deus; realmente, no *Enuma Elish* babilônico vê-se Marduk alçar-se ao pínaculo do panteão e substituir Enlil. Na versão assíria, o deus epônimo de Assur toma o lugar de Marduk.

A religião da realeza utilizava um sistema complexo de adivinhação. Observações astronômicas precisas, base da disciplina universal em que se converterá a astrologia, indicavam os sentimentos dos deuses e prediziam secas, guerras ou crises na existência pessoal do rei. Rituais que consistiam em oração, purificação e aplacamento dos deuses eram realizados em resposta aos prognósticos extraídos do extispício (exame das vísceras dos animais) ou da interpretação dos sonhos (oniromancia). O festival do Ano Novo exigia a participação do rei, presente também no rito do matrimônio sagrado em Uruk, onde desposava a deusa Inana para garantir a prosperidade do país durante o ano seguinte.

23.4 *Práticas populares.* Os grandes complexos de templos tinham a seu serviço toda uma burocracia formada por sacerdotes, escribas, astrólogos e artesãos profissionais. Sacerdotes especializados ocupavam-se com os cuidados cotidianos dispensados às imagens divinas, alimentando-as, lavando-as, vestindo-as e divertindo-as. A maioria dos praticantes podia fazer oferendas de alimentos ou de estatuetas votivas diante do altar do deus e participar das festividades e das representações do mito que acompanhavam as festas divinas. O povo também recorria às fórmulas mágicas e encantamentos, com a finalidade de curar doenças, garantir a fertilidade dos casais, enfeitiçar e desenfeitiçar. Os encantamentos curativos invocavam frequentemente um ou vários deuses, imploravam seu perdão para ofensas conhecidas ou ignoradas e, nas versões escritas, continham espaços em branco para a inserção do nome do beneficiário. Muito populares eram as estatuetas de terracota de deuses e espíritos que, “animados” por mágicos profissionais, eram guardadas nas casas ou enterradas no seu interior para garantir proteção. Os nomes próprios, na maioria teóforos, mostram que as pessoas confiavam em seus deuses pessoais para obterem saúde e prosperidade.

23.5 *Enuma Elish* ("Quando no alto"), o poema babilônico da criação, está associado às festas de ano novo (Akitu), celebradas todas as primaveras na cidade de Babilônia. A narrativa exalta Marduk como o maior dos deuses; isso indica que provavelmente foi composto, no século XII a.C., quando a estátua de Marduk fora levada de volta a Babilônia e a supremacia política da cidade era considerada um triunfo mítico de seu deus.

A primeira das sete tabuinhas do poema revela as condições primordiais do universo, quando existiam apenas a água doce (Apsu, macho) e a água salgada (Tiamat, fêmea). As novas gerações de deuses perturbam as antigas com seu barulho. Apsu declara-lhes guerra, mas é morto por Ea, que produz um filho, Marduk. Tiamat deseja vingar Apsu, e entre os jovens deuses apenas Marduk ousa desafiar o monstro feminino. Obtém o reinado dos deuses e leva consigo seus ventos e raios para o combate. Os ventos precipitam-se para dentro da boca aberta de Tiamat e ela é morta por uma flechada. Seus aliados são cercados e capturados e entre os troféus da vitória figuram as tábuas do destino roubadas por Kingu, esposo de Tiamat.

Marduk cortou o corpo de Tiamat em duas metades simétricas e criou assim o mundo. Do sangue de Kingu, fabricou os homens para servirem aos deuses. Como recompensa, recebeu a soberania divina e foi-lhe dedicado um grande templo em Babilônia. Vários elementos dessas narrativas têm correspondências no Gênese e nas imagens de Javé vitorioso nos Salmos e no Livro de Jó.

23.6 *Gilgamesh*, rei de Uruk, talvez tenha sido um rei das dinastias antigas e conservaram-se algumas narrativas sobre ele em língua sumeriana. O poema acadiano que chegou até nós foi redigido e desenvolvido por um escriba, provavelmente na metade do período babilônico, com o acréscimo do relato do dilúvio de Atrahasis. Essa versão mais completa da lenda inicia-se com o louvor às grandes construções de Uruk, cidade famosa por seu templo a Inana e por seus muros monumentais de tijolos. Gilgamesh, rei que era dois terços divino e um terço humano, tiranizava seu povo com exigências excessivas de trabalho e um direito de senhor que ele fazia respeitar à risca. Os deuses criaram Enkidu, selvagem que vivia em paz com os animais. Enviaram-lhe uma prostituta para humanizá-lo e ela o levou consigo para Uruk, onde Enkidu enfrentou Gilgamesh. Seguiu-se um combate terrível, ao fim do qual os dois rivais tornaram-se ótimos amigos e dirigiram-se juntos para as montanhas de cedros a fim

de matar o monstro Humbaba. Convidado por Ishtar a desposá-la, Gilgamesh insulta-a lembrando-lhe que todos os seus amantes haviam tomado o caminho dos Infernos. A vingança de Ishtar não tarda: ela envia ao encaço de Gilgamesh o terrível touro celeste, mas Gilgamesh e Enkidu matam-no. Os deuses decidem punir os dois tirando a vida de Enkidu. O destino de Gilgamesh parece selado, mas o herói vai até as fontes dos rios para encontrar-se com o único homem que conquistara a imortalidade, o distante Utnapishtim. Chegando às montanhas perfumadas pelas portas do Sol, Gilgamesh encontra o assustador homem-escorpião e sua esposa, que o deixam penetrar no túnel. Chegando ao mar do fim do mundo, ele encontra a ninfa Siduri, que tenta dissuadi-lo de sua proeza, mas Gilgamesh prossegue em sua busca além das águas da morte, onde encontra Utnapishtim e lhe pede o segredo da imortalidade. Nesse ponto o redator da narrativa insere o episódio do dilúvio: advertido por Ea da iminência do cataclismo, Utnapishtim construía uma arca e a enchera, após o que ele e a mulher foram transformados em deuses e instalados naquelas paragens distantes. Afí está uma variante abreviada de histórias do dilúvio, como a do rei Ziusudra, que foi incentivado por Enki a construir uma arca para escapar do dilúvio cujo objetivo era destruir a raça barulhenta e ingrata dos homens. A história de Atrahasis ("o sapientíssimo") representa a versão acadiana do mesmo relato. Gilgamesh não tem êxito na conquista da imortalidade, quer por não ter sido capaz de resistir à prova do sono, quer por ter perdido a planta que lhe conferiria a juventude eterna. De volta a Uruk, deverá consolar-se com a perenidade dos monumentos da cidade.

23.7 *Bibliografia*. Eliade, H 1, 16-24; T. Jacobsen, *Mesopotamian Religions: An Overview*, in ER 9, 447-66.

Textos trad. para o francês, em J. B. Pritchard (org.), *Ancient Near Eastern Texts relating to the Old Testament*, Princeton, 1969. Existem várias introduções às religiões mesopotâmicas, como as de Edouard Dhorme, *Les Religions de Babylonie et d'Assyrie*, Paris, 1945; Jean Bottéro, *La Religion babylonienne*, Paris, 1952; S. N. Kramer, *The Sumerians*, Chicago, 1963; Thorkild Jacobsen, *The Treasures of Darkness: A History of Mesopotamian Religion*, New Haven, 1976.

Religião do
CANAÃ

7.0 Os povos das planícies da Síria e da Arábia estiveram em migração perpétua durante milhares de anos. Uma população de língua semítica apareceu na Palestina antes de 3000 a.C., na chamada Idade do Bronze Antiga. Por volta de 2200 a.C., as invasões dos amoritas provocaram novas mudanças nas estruturas socioculturais, situação essa que se repetiu com a chegada dos israelitas no fim do segundo milênio. Na costa do Mediterrâneo, os cultos agrícolas misturavam-se aos panteões celestes dos pastores nômades. Além dos santuários e das estatuetas encontradas nas escavações arqueológicas, nossas fontes referentes às tradições religiosas desses povos resumiram-se, durante muito tempo, às informações fragmentárias e muito polêmicas contidas no Antigo Testamento, a algumas inscrições cuneiformes de Mari e Tell el-Amarna e a algumas passagens de autores helenistas e romanos. Em 1929, as escavações de Ras Shamra trouxeram de volta à luz a antiga cidade de Ugarit, representante da civilização cananéia no fim da Idade do Bronze (c. 1365-1175 a.C.).

Situado na costa da Síria, o porto de Ugarit existia desde o início do segundo milênio. Por volta de 1350 a.C. surgiu uma escrita cuneiforme, feita por incisão de um estilete em argila úmida. Antes que a invasão dos povos marítimos, em cerca de 1175 a.C., destruísse aquela civilização, numerosos textos foram imortalizados dessa maneira, compreendendo inscrições votivas, feitiços, orações, listas de deuses e, sobretudo, antigos mitos de idade indeterminada.

7.1 No pináculo do *panteão de Ugarit* está o deus El, criador do universo e pai dos deuses, transcendente e benévolo, mas distante e impotente nos assuntos humanos, nos quais foi substituído pelo implacável Baal, filho de Dagon, deus da tempestade que se assemelha à divindade mesopotâmica Adad. Os escribas e a tradição popular reconhecem mais de um El e mais de um Baal, e seus nomes significam, genericamente aliás, “deus” e “senhor”. Certos Elim e Baalim eram, provavelmente, distinguidos por seus locais de culto; outros, em virtude de qualidades especiais que lhes eram atribuídas. Baal é o Poderoso, o Alto, o Cavaleiro das Nuvens, o Príncipe, Senhor da Terra. Nos textos míticos, seus inimigos são Yamm (o “Mar”), os “Vorazes” maléficos e Mot (a “Morte”) cuja vitória sobre ele é temporária.

A esposa de El é a deusa-rainha Asherah (Athirat), que tem atributos marinhos. Mais ativa é Anat, irmã ou esposa de Baal, poderosa deusa do Amor e da Guerra, às vezes representada em pé, sobre o dorso de um leão. Reunidas na pessoa de Ashtart-wa-Anat, as duas deusas iriam mais tarde transformar-se na divindade síria Atárgatis, cujos atributos marinhos e culto da fertilidade resistirão até os primórdios do cristianismo. Entre os outros deuses de Ugarit, há Arswa-Shamem (Terra-e-Céu), um deus e uma deusa lunares, algumas filhas de deuses: a estrela matutina e a estrela vespertina (Vênus), Kothar o ferreiro, Rashap o mau e outros deuses trazidos de fora. Os ancestrais, principalmente os pertencentes a uma linhagem real, eram deificados e cultuados, paralelamente a toda uma assembléia de divindades inferiores sem nomes individuais.

7.2 *O culto cananeu*, tal como pode ser reconstituído a partir das estatuetas de metal e de terracota, concentrava-se em dois casais divinos: El e Athirat, soberanos do outro mundo, e Baal e Anat, soberanos deste mundo. A cidade de Ugarit abrigava os templos de Baal e de Dagon, e provavelmente também de outros. Os grandes templos, que possuíam rebanhos e depósitos de azeite e de vinho, deixaram mais vestígios que os pequenos santuários dos cultos populares. O rei e a rainha presidiam ao culto do Estado e participavam ativamente dos rituais, das festas e das preces para obter a proteção divina para a cidade. Os sacerdotes (*khnim*, que corresponde ao hebreu *kohanim*) e os funcionários religiosos chamados *qdshm* eram encarregados dos templos e das cerimônias de culto, que compreendiam oferendas, sacrifícios, purificações e os cuidados prestados à estátua da divindade.

Outros especialistas cuidavam do culto dos mortos, cujo evento principal era uma cerimônia orgiástica. Os funerais eram acompanhados por um banquete ao qual se atribuía o poder de apaziguar os mortos. Havia sacerdotes cuja função era divinatória e exercitavam-se em moldagens de fígados em argila, como os encontrados em Mari, na Mesopotâmia. As pessoas comuns provavelmente recorriam à magia e às invocações propiciatórias.

7.3 *A mitologia ugarítica* é totalmente impregnada pelas lutas pelo poder entre El e Baal e entre este e seus adversários. Entre esses conflitos, um dos mais conhecidos é o combate entre Baal e a divindade aquática Yamm, representada ora como ser humano, ora como monstro marinho. Encorajado pelo pai El, Yamm prepara-se para expulsar Baal do trono, mas este, com a ajuda das armas mágicas fabricadas por Kothar, o ferreiro divino, acabará por vencer o duelo. O combate lembra, evidentemente, a derrota do monstro marinho Tiamat, vencido pelo deus mesopotâmico Marduque, segundo a quarta tábuca da Gênese babilônica, *Enuma Elish*, assim como a vitória de Javé (Jeová) sobre o mar em certos Salmos e em Jó 26,12-13.

Quando a deusa Anat mostra seu poder em combate, Baal envia-lhe um convite à paz e, como no *Enuma Elish*, informa-lhe de seu desejo de ganhar um templo para ser adorado. Anat consegue a autorização de El e constrói-se um grande templo para Baal.

Outro combate opõe Baal a Mot, a Morte, outro rival descendente de El. No esquema da natureza, o reino de Baal está associado à fertilidade e à abundância, enquanto o reino da morte significa seca e fome. Depois de trocarem mensageiros, que visitam Mot em seu abrigo de lodo e imundície, Baal aceita ir até o mundo inferior, cercado por seu cortejo de chuva, vento e nuvens. Aqui uma lacuna interrompe a seqüência da narrativa. Quando esta é retomada, Baal está morto, causando assim o desespero de El e Anat, pois nenhum filho de El tem capacidade para subir ao seu trono. Depois de enterrar Baal, Anat reencontra Mot e, literalmente, pulveriza-o: retalha-o, esmaga-o, grelha-o, tritura-o e depois o espalha pelos campos para que seja comido pelos pássaros. A relação entre esses episódios é obscura, mas, depois do esquiteamento de Mot, El sonha que Baal e a prosperidade voltarão ao país, o que realmente acontece. Por sua vez, Mot não é eliminado; mas, sete anos depois, Baal terá sobre ele uma vitória decisiva, que lhe restituirá o reinado para toda a eternidade.

Os textos de Ugarit também contêm narrativas de Kirta e Aqhat. Ambas se iniciam com o episódio de um rei justo afligido pela esterilidade, tema retomado pelo Antigo Testamento. Os deuses põem fim ao seu desespero, mas a partir daí imiscuem-se no destino dos seres humanos. Anat decide a morte de Aqhat, o filho desejado, quando este a insulta e nega-lhe seu arco mágico. Kirta ganha uma esposa em combate, mas esquece sua promessa a Asherah e adocece. Mais tarde, um de seus filhos o acusará de injustiça no governo do reino.

Apesar das lacunas do texto, essa literatura permite-nos lançar um olhar sobre o mundo histórico, mitológico e religioso que os israelitas acabarão por ocupar e cujo reflexo transmitirão à cultura ocidental.

- 7.4 *Bibliografia.* Eliade, H 1/48-52; A. M. Cooper, *Canaanite Religion: An Overview*, in ER 3, 35-45; M. D. Coogan, *The Literature*, in ER 3, 45-68.

Os textos estão disponíveis na tradução francesa de André Caquot e outros, *Textes ougaritiques*, Paris, 1974. Os diversos aspectos dessa literatura estão ilustrados em: Roland de Vaux, *Histoire ancienne d'Israël, des origines à l'installation en Canaan*, Paris, 1971; P. Garelli, *Le Proche-Orient asiatique des origines aux invasions des Peuples de la Mer*, Paris, 1969; G. Saadé, *Ougarit: Métropole cananéenne*, Beirute, 1979; J. M. de Tarragon, *Le Culte à Ugarit*, Paris, 1980.