

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE APOIO À PESQUISA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

A LENDA DE JURUPARI:
UM ESTUDO COMPARATIVO

Bolsista: Karine do Nascimento Araújo, FAPEAM

MANAUS – AM
2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE APOIO À PESQUISA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

RELATÓRIO FINAL:
PIB-SA/0079/2010
A lenda de Jurupari:
um estudo comparativo

Bolsista: Karine do Nascimento Araújo, FAPEAM

Orientadora: Prof^a Dr^a Antonia Silva Lima

MANAUS – AM
2011

RESUMO

A realidade amazônica é lendária por excelência, possui uma consciência comunitária que nos permite compreender o homem primitivo e, por conseguinte, a nós mesmos. Isso porque, o mito de origem é considerado uma história verdadeira, pois trata de fenômenos que vieram a existir, demonstrando o surgimento de uma determinada realidade. Essa pesquisa tem como base um estudo comparativo das versões da lenda de Jurupari a partir de investigações bibliográficas de registros existentes na literatura da área. O trabalho de investigação com a lenda de Jurupari é em torno dos seguintes pontos: cenário da história, as personagens, a seqüência das histórias, a projeção das ações das personagens e outros que poderão ser identificados nas lendas. Tais pontos estão fundamentados na Teoria de Vladimir Propp, autor do Método Morfológico do Conto Maravilhoso. O trabalho com a lenda é uma tentativa de uma visão da estrutura das várias versões da lenda de Jurupari, mostrando as diferenças e semelhanças existentes entre uma versão e outra. Tal estudo visa a contribuir com a valorização da cultura de tradição oral amazônica, a ser divulgada entre as gerações mais jovens e a responder a questões referentes à existência e à origem de fatos e seres. Além de oferecer informações acerca do assunto para as gerações atuais, para que possam conhecer as fontes existentes na literatura de tradição oral amazônica, cuja origem se dá na cultura de seus antepassados. Como resultado do estudo feito, vimos que a lenda de Jurupari apresenta duas vertentes distintas: uma religiosa, relatada pelos missionários que tentavam impor o catolicismo aos índios, onde a figura de Jurupari é a de um demônio; e outra vertente, a indígena, que possui várias versões, onde o Jurupari é visto como um legislador, que veio ao mundo para restaurar a ordem e por o poder de comando que estava nas mãos das mulheres para os homens.

Palavras-chave: Lenda, Jurupari, cultura de tradição oral amazônica

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
2 OBJETIVOS	06
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	06
3.1 A TEORIA DE VLADIMIR PROOP	08
4 METODOLOGIA	13
5 RESULTADOS	15
5.1 IDENTIFICAÇÃO DAS VERSÕES	15
5.2 AS LENDAS ESTUDADAS	16
6 ANÁLISE COMPARATIVA DAS LENDAS	28
6.1 Análise comparativa das versões da lenda de Jurupari.....	28
6.1.2 Quadro Comparativo das versões	30
7 CONCLUSÃO	36
8 CRONOGRAMA	37
9 REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

Na região Amazônica, quando falamos das lendas, em sua origem, vivemos uma tradição cercada de exotismo, de magia e, de um conjunto de impossibilidades ao plano das racionalidades. Ao termos consciência dessa situação, percebemos que a diversidade dos mitos na Amazônia traz uma importante contribuição para a formação cultural desses povos. A lenda é uma tentativa arcaica de responder a questões como a origem do mundo, dos fenômenos, dos lugares e do próprio homem. Devido a essa característica, as lendas amazônicas são, em sua maioria, mitos de origem.

O mito de origem narra e justifica uma situação nova, o surgimento de uma nova realidade, de um novo ser. Segundo Eliade (2002), essas narrativas são consideradas histórias sagradas que demonstram o surgimento de uma determinada realidade. Assim, a grandeza desse saber mítico lendário da região amazônica passa por questões históricas, antropológicas, psicológicas, enfim, o que chamamos hoje de cultura recebeu influência dessa consciência mítica.

Tendo como referência esse fato, realizamos um estudo, aproximando as várias versões da lenda de Jurupari, por ser uma história relevante no acervo lendário amazônico, em se tratando de temáticas voltadas para as origens e o futuro de um povo. Tal narrativa aponta para as várias possibilidades de conhecermos como os autores projetam as ações das personagens e as sequências da história.

O estudo, inicialmente, projetado, teve como base a pesquisa de iniciação científica realizada nos anos 2007 e 2008 com o título “Lendas Amazônicas: os vários prismas”. A partir desta investigação, a nossa curiosidade foi impulsionada para trabalharmos a lenda de Jurupari, por suas várias matizes de interpretação dessa figura lendária, que ora assemelha-se com um monstro assustador, ora é um enviado para resolver os problemas de fome na Terra.

Fizemos um estudo, verificando semelhanças e diferenças entre uma versão e outra nos seguintes pontos: a composição da história, cenários, as personagens, a seqüência da história, a projeção das ações das personagens; e outros que poderão ser identificados nas lendas. Tais pontos estão baseados

na teoria de Wladimir Propp, estudioso do folclore russo, que criou o método morfológico do conto maravilhoso (PROPP, 1971). Tal método é elaborado a partir de estudos com contos de fadas (contos de magia russos). Vladimir Propp apresenta um estudo das formas e leis da estrutura do conto, identificando a seqüência narrativa e as funções das personagens.

2 OBJETIVOS

- Analisar a composição da Lenda de Jurupari em diferentes autores.
- Identificar as versões da Lenda de Jurupari, verificando semelhanças e diferenças entre elas, quanto à composição da história, seqüências, personagens e cenários.
- Construir um quadro comparativo, a partir de pontos identificados quanto à composição dessas diferenças nas versões a serem investigadas.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Desde a sua origem, o homem carrega consigo a inquietude de saber as origens e os motivos de todas as coisas. São várias as formas que ele tenta comunicar-se, falando daquilo que o surpreende, do sagrado e do misterioso. A lenda, portanto, é a tentativa de dizer o indizível. A lenda é uma resposta à tentativa antiga e eterna de responder às questões sobre a origem do mundo, dos elementos, dos fenômenos.

Por essas características, muitas lendas amazônicas são mitos de origem, visto que essa narrativa conta e justifica uma situação nova, como por exemplo, a origem do fogo, de uma planta, de um rio, ou de um ser. Os mitos de origem são histórias sagradas, que mostram o surgimento de uma determinada realidade. Esses mitos são considerados histórias verdadeiras, porque os fenômenos dos quais tratam vieram a existir. Conforme Chauí (2003)

o mito é uma narrativa sobre a origem de alguma coisa (origem dos astros, da terra, dos homens, das plantas, dos animais, do fogo, da água, dos ventos, do bem e do mal, da saúde e da doença, da morte, dos instrumentos de trabalho, das raças das guerras, do poder etc.)

Na região amazônica, a importância desse saber mítico lendário perpassa por questões históricas, antropológicas, psicológicas, enfim, o que chamamos hoje de cultura recebeu grande influência dessa consciência mítica. O valor do mítico lendário não fica preso ao passado, ele traz sua marca no atual, naquilo que se constrói hoje como saber.

O saber mítico lendário permeia as cidades, municípios, bairros, ruas da região amazônica. Não há como negar a influência desses elementos culturais em nosso meio é como se houvesse um pacto mítico. Segundo Junito de Souza Brandão (1993), “Os mitos são, por isso, os depositários de símbolos tradicionais no funcionamento do self cultural, cujo principal produto é a formação e manutenção da identidade de um povo”.

Tal afirmação de Brandão esclarece o verdadeiro significado do mito diante da realidade, que é multiplicar a cultura de um povo. Essa multiplicação está vigente na realidade amazônica, e ver-se que na verdade só se compreende o mítico quando se experimenta a realidade onde ele se manifesta. O dia-a-dia das pessoas de uma determinada localidade nos oferece essa realidade mítica, nas festas, danças e histórias.

Através do conhecimento da floresta, em particular, da floresta amazônica, o mito se apresenta e se propaga como narrativas e lendas que fazem parte da identidade do índio, do caboclo. Enfim, daqueles que são encantados pelos diferentes modos e maneiras de retratar a realidade que é resultado dessa relação entre o homem e sua cultura e o meio em que vive.

A realidade amazônica é lendária por excelência. Sendo assim, possui uma verdade dogmática. É um mundo que precisa ser encarado conforme o sentido da tradição de quem neste mundo habita. A lenda possui uma consciência comunitária. Conforme Eliade (2002), o homem nunca realmente se despreendeu do pensamento mítico, o mundo moderno não abriu mão das mitologias do passado, ainda hoje se vive repleto por mitologias, que tomam rumos diferentes, mas que conduzem as mesmas questões da criação mítica,

que no início pretendia explicar o mundo e hoje em dia é usada para preencher o vazio do homem pós-moderno.

A lenda permite-nos compreender o homem primitivo e, por conseguinte, a nós mesmos. O homem primitivo não pode ser encarado como o negativo de nossa civilização, mas sim, como sua matriz primordial. Somos hoje a soma desses saberes, acrescidos àqueles que foram se desenvolvendo no decorrer da história do homem.

3.1 A TEORIA DE VLADIMIR PROPP¹

O método morfológico do conto maravilhoso proposto por Vladimir Iakovlevich Propp, especialista em folclore e etnologia, foi criado a partir de estudos com contos de fadas (contos de magia russos). Nesse estudo, ele apresenta as formas e leis da estrutura do conto, com intuito de desvendar a especificidade do conto fantástico enquanto gênero literário.

A importância da morfologia do conto resulta na descrição de uma história, das partes que a constituem e das relações existentes destas partes entre si e com o conjunto. Nos contos, encontramos grandezas constantes e grandezas variáveis. Na primeira, as funções das personagens não são modificadas e estão relacionadas com as ações de cada uma na obra. Já a segunda, o que é modificado em cada obra são os nomes e os atributos das personagens. Assim, o conto maravilhoso caracteriza, freqüentemente, ações iguais a personagens diferentes, permitindo analisá-los a partir das funções das personagens.

Por função, entende-se o método de uma personagem, definido do ponto de vista do seu valor para o desenvolvimento da ação. Para destacar as funções, é necessário defini-las. Em primeiro lugar, não se deve considerar a personagem que pratica a ação. Na maioria dos casos, a definição se indica por meio de um substantivo que divulga a ação (proibição, interrogatório, fuga etc.). Em segundo lugar, deve-se notar que a ação não pode ser definida fora

¹ Utilizamos a teoria de Propp para análise das lendas, em função de a estrutura da narrativa ser a mesma apresentada nos contos de fada, ou seja, seqüência narrativa, funções e as esferas de ações das personagens.

de seu espaço no desenrolar do relato. Deve-se analisar o sentido que possui uma dada função no desenvolvimento da história.

Segundo Propp, pode-se chamar de conto de magia todo desenvolvimento narrativo que tem com início um dano ou uma carência, passando por outras funções intermediárias e que termina com o casamento ou recompensa, ou outras ações usadas como desenlace. A este desenrolar da história, denominamos SEQÜÊNCIA. “A cada novo prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova seqüência”. (1984, p.85)

O autor ainda adverte que o conto pode abranger diversas seqüências e quando analisamos um texto devemos identificar, primeiramente, de quantas seqüências a história é composta. Elas podem vir uma após a outra ou entrelaçadas, como se abrissem lugar para deixar que outra seqüência se intercale.

A figura do herói e o seu percurso na narrativa, como também a ordem seqüencial das funções no procedimento de composição da história, volve-se em uma espécie de esquematizar o trajeto lógico onde se revelam as funções em seqüências ordenadas – início, meio e fim. Nas histórias, há também elementos animados e não animados, como um feiticeiro, um anel mágico, uma varinha de condão etc., aparecem como personagens. Determinado unicamente pelo fazer, em relação com o fazer global da história narrada.

O estudo do conto maravilhoso, proposto por Propp, procura verificar na composição narrativa quais funções surgem, se são ou não em número limitado e em que ordem ocorrem. Dessa forma, busca quatro teses básicas, fundamentais para entendermos a relação principal para qualquer pesquisa que envolva os contos de magia. As quatro teses básicas são as seguintes, assim escritas na obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*(1984, p.27-28):

- a. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções das personagens, independentemente da maneira pela qual elas as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto;
- b. o número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado;
- c. a seqüência das funções é sempre idêntica (nem todos os contos maravilhosos apresentam todas as funções).
- d. Todos os contos de magia são monotípicos (mesmo tipo) quanto à construção.

O interesse de Propp é mostrar que o conto maravilhoso aplica ações iguais a personagens distintas. O meio pelo qual se regulariza uma função pode alterar, sendo variável. O que realmente é de valor nessa narrativa é saber o que fazem essas personagens.

O conto maravilhoso, habitualmente, começa com certa situação inicial (descrição da família, ou o do futuro herói (por exemplo, um soldado), é apresentado pela menção de seu nome ou indicação de sua situação). “[...] embora essa situação não constitua uma função, não deixa de ser um elemento morfológico importante” (PROPP, 1984, p.31).

No estudo feito pelo folclorista russo, identificam-se as seguintes funções, que podem ser efetuadas por personagens nas narrativas:

- Afastamento – pode ser de uma pessoa da geração mais velha, de alguém próximo do herói ou morte dos pais, podendo ser também, membros de geração mais nova que se afastam;
 - Proibição – impõe – se ao herói uma interdição;
 - Designação – ordem proposta, levar algo em algum lugar;
 - Transgressão – a ordem é transgredida. Surge aqui, a figura do antagonista do herói, o agressor. Procura destruir a paz da família feliz, provocando alguma desgraça, algum prejuízo;
 - Interrogatório – antagonista procura obter uma informação;
 - Informação – antagonista recebe informação sobre sua vítima;
 - Ardil – o antagonista tenta ludibriar sua vítima;
 - Cumplicidade – a vítima deixa-se enganar, ajudando involuntariamente seu inimigo;
 - Dano – prejuízo causado pelo antagonista a um dos membros da família;
 - Carência – falta alguma coisa, deseja-se obter algo;
 - Mediação – momento de conexão. É divulgada a notícia do dano ou da carência;
 - Início da reação – o herói – buscador aceita a missão ou decide reagir;
 - Partida – o herói deixa casa; parte em busca do vilão que fugiu;
 - Primeira função do doador – o herói é submetido a uma prova;

- Reação do herói – reage diante das ações do futuro doador – o herói supera, responde presta serviço ao morto, liberta um prisioneiro; poupa alguém que suplica, efetua a partilha e reconcilia os contendores, o herói vence, etc.;
- Fornecimento – o meio mágico passa às mãos do herói – recepção do meio mágico – aliados;
- Definição – deslocamento – o herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura;
- Combate – o herói defronta-se com o antagonista;
- Marca, estigma – o herói é marcado, a marca é impressa em seu corpo recebe um anel ou uma toalha, ou outras formas de estigma;
- Vitória – o antagonista é vencido – um combate em campo aberto, numa competição, perde no jogo de cartas, é derrotado na prova da balança, é morto em combate, é expulso imediatamente;
- Reparação o dano inicial ou a carência são reparados – o objeto da busca é conseguido, mediante a astúcia, o objeto é recuperado etc.;
- Regresso – o herói regressa – a volta pode acontecer em seguida, e quase sempre da mesma forma que a partida; o regresso pode tomar, às vezes, o aspecto de uma fuga;
- Perseguição – o herói sofre perseguição – o pesquisador vai atrás do herói, reclama o culpado, transforma-se rapidamente em diferentes animais, em algo atraente e se coloca no caminho do herói, tenta devorar o herói etc.;
- Salvamento ou resgate – o herói é salvo da perseguição;
- Chegada incógnito – o herói chega incógnito à sua casa ou a outro país – o herói volta ao lar;
- Pretensões infundidas – um falso herói apresenta pretensões infundidas (um impostor tenta fazer – se passar pelo herói);
- Tarefa difícil – é proposta uma tarefa difícil ao herói;
- Realização – a tarefa é realizada;
- Reconhecimento - o herói é reconhecido – graças a uma marca ou estigma (ferida, estrela, um objeto - anel, lenço, pedra, medalha, etc.);

- Desmascaramento - o falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado;
- Transfiguração – o herói recebe uma nova aparência graças à intervenção do auxiliar mágico; constrói um palácio maravilhoso, veste-se com novas roupas;
- Castigo; punição – o inimigo é castigado – leva um tiro, é desmascarado, é amarrado em algo, suicida-se etc.
- Casamento ou recompensa – o herói casa-se e sobe ao trono – recebe ao mesmo tempo uma esposa e um reino.

No conto maravilhoso, além das trinta e uma funções, existem outras partes constituintes que, apesar de não determinarem o desenrolar da trama, são também elementos de grande importância.

Os elementos auxiliares servem de ligação entre funções, ou seja, dentro de um conto esses elementos desenvolvem todo um sistema de dados que às vezes se reveste de formas artísticas bastante vivas. São estes dados que, no desenrolar da ação, ligam uma função à outra.

Já os elementos que beneficiam a triplicação podem triplicar-se em determinados detalhes reservado de caráter atributivo (o dragão de três cabeças) bem como funções isoladas e pares de funções (perseguição - salvamento), grupos de funções ou seqüências inteiras. Muitas vezes, a ação pode se reproduzir de forma mecânica, porém outras vezes, para evitar que a ação prossiga, devem ser inseridos certos elementos que detenham o desenvolvimento e exijam a repetição.

As motivações são as razões das personagens, que os levam a praticar esta ou aquela ação. Além disso, estabelecem um elemento menos preciso e menos determinado que as funções ou laços de união.

Além desses constituintes do conto maravilhoso, há ainda sete esferas de ação ou esferas funcionais, na qual cada uma dessas constitui o fazer de determinada classe de personagens. Dessa maneira, as funções se agrupam, através de determinadas esferas, que correspondem às personagens que as realizam.

As esferas de ação estabelecidas para compor o desenvolvimento da história são as seguintes: esfera de ação do antagonista ou malfeitor – abrange o dano, o combate e outras maneiras de luta contra o herói e a perseguição; a

esfera de ação do doador ou provedor – compreende a preparação da transmissão do objeto mágico ao herói; esfera de ação auxiliar – compreende o deslocamento do herói no espaço, a reparação do dano ou da carência, o salvamento durante a perseguição, a resolução das tarefas difíceis, a transfiguração do herói; esfera de ação da princesa (personagem procurado) e seu pai – compreende a proposição das tarefas difíceis, a imposição de um estigma, o desmascaramento, o reconhecimento, o castigo do segundo malfeitor e o casamento; a esfera de ação do mandante – inclui somente o envio do herói (momento de conexão); esfera de ação do herói – compreende a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, o combate, a realização de tarefas difíceis, o casamento; esfera de ação do falso herói – compreende também a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, sempre negativa e , como função específica, as pretensões enganosas.

As funções das personagens estabelecidas por Propp conceituam o conto de magia como uma narrativa na qual trinta e uma funções são desempenhadas por sete classes de atores: o antagonista (ou vilão); o doador (ou provedor); o auxiliar, a vítima; o mandatário; o herói; o impostor (ou falso herói).

Dessa forma, deve-se analisar um conto, inicialmente, pela divisão das seqüências para poder então desmembrar-se em suas partes constituintes. Essas últimas são de fundamental importância, as funções das personagens, acrescentado de elementos de união, de motivações, além de elementos atributivos ou acessórios que se agrupam para compor esse tipo de narrativa.

4 METODOLOGIA

A metodologia desenvolvida traduz-se numa pesquisa bibliográfica, em que trabalhamos com as versões identificadas da lenda de Jurupari, a partir do registro existente na literatura da área. Foram várias versões dessa narrativa selecionadas para o estudo, em torno dos seguintes pontos: cenário da história, as personagens, a seqüência das histórias, a projeção das ações das personagens e outros que poderão ser identificados no estudo da lenda. O

estudo foi através do método comparativo, verificando semelhanças e diferenças entre pontos citados. Segundo Lakatos (1991), o método comparativo é desenvolvido em estudo e pesquisa de diversos tipos de grupos, colaborando para uma compreensão dos pontos comuns e os não comuns que mostram as aproximações e as diversidades em cada cultura. Os passos desenvolvidos foram os seguintes:

- ✓ Seleção da bibliografia a ser utilizada;
- ✓ identificação das versões da lenda de Jurupari;
- ✓ escolha das versões a serem analisadas;
- ✓ leitura detalhada das histórias para identificação de pontos semelhantes e não semelhantes nas histórias;
- ✓ registro e sistematização dos pontos encontrados nas narrativas;
- ✓ análise comparativa das versões;
- ✓ elaboração de quadro comparativo, a partir de pontos identificados: cenário da história, as personagens (protagonista, antagonista, personagem secundário), a seqüência da história, a projeção das ações das personagens, temáticas abordadas, situação problema, desenrolar, clímax, solução, desfecho e outros que a lenda, em seu conjunto, poderá apresentar.

A cultura de tradição oral faz parte de nossas origens, oferecendo subsídios para entendimento de como as pessoas se comportam e concebem sua cultura. Sendo assim, com tal estudo, estaremos contribuindo para o acervo acerca da mitologia universal. Esse referencial teórico servirá para aqueles que desejarem conhecer e ou se aprimorar na temática dos mitos amazônicos, oferecendo subsídios para entendimento de como as pessoas se comportam e concebem sua cultura.

5 RESULTADOS

Os resultados apresentados dizem respeito ao que se investigou em torno da seleção da bibliografia, da leitura detalhada e da escolha das versões analisadas, identificando-as no que diz respeito a pontos semelhantes e não semelhantes nas versões da lenda estudada. Todavia, somos sabedores que não esgotamos o estudo em torno dessa narrativa, uma vez que são muitos os olhares, dependendo das experiências de cada pesquisador em se tratando de uma temática que faz parte da cultura de tradição oral.

5.1 IDENTIFICAÇÃO DAS VERSÕES

A pesquisa bibliográfica do presente estudo foi realizada durante os meses de agosto, setembro e outubro de 2010. Foram diversas visitas às instituições da cidade de Manaus, tais como: Biblioteca da Universidade Federal do Amazonas, Biblioteca do INPA, Biblioteca do Museu Amazônico, e do Museu do Índio entre outros. Foi um trabalho de coleta árduo, com limites e muitas dificuldades, mas conseguimos chegar às fontes bibliográficas desejadas.

Inicialmente, recolhemos as versões encontradas na Biblioteca da Universidade Federal do Amazonas, na qual tivemos total acesso aos livros, além de contar com resultados de pesquisas como monografias, dissertações e teses e outras fontes acerca do assunto. A segunda instituição visitada foi a biblioteca do Instituto de Pesquisas da Amazônia – INPA, onde começaram as dificuldades com relação à escassez de registros da lenda. A biblioteca possui um acervo bom sobre a cultura da região amazônica, entretanto, as bibliografias eram, basicamente, as mesmas da biblioteca da UFAM.

Nas bibliotecas do Museu Amazônico e do Museu do Índio encontramos relatos de índios que seguem a tradição do canto das flautas sagradas de Jurupari, mas nenhuma versão diferente da que já havia sido encontrada.

Além desses locais, buscamos outros, que nos ofereceram versões de estudiosos sobre o tema e, que, ajudaram a corroborar ainda mais o nosso estudo. Coletamos, até o momento, sete versões.

As lendas amazônicas, enquanto riqueza cultural, encontram-se espalhadas pela oralidade, mas ainda são poucos os registros que, na maioria das vezes, não estão disponibilizados àqueles que têm a curiosidade de estudar os mistérios lendários da região amazônica.

5.2 AS LENDAS ESTUDADAS

5.2.1 As versões da lenda de Jurupari.

Lenda de Jurupari ²

Na versão de Ermano Stradelli temos que no princípio do mundo uma terrível epidemia grassou entre os habitantes da Serra do Tunui, atacando, exclusivamente, os homens, causando, assim, grande preocupação entre as mulheres que temiam a extinção de sua raça. Começaram a promover assembléias para solucionarem o fato. Em uma dessas assembléias, que se deram as margens de Muypa, as mulheres foram surpreendidas por um velho pajé que indignado por estarem tramando contra os velhos e desobedecendo às ordens, diz que “[...] a geração que nascerá amanhã excluirá para sempre as mulheres de todos os assuntos de alguma importância”. E indo se banhar ao rio na companhia de todas as mulheres, fecundou a todas elas com o “germe da vida”

Dez luas mais tarde, no mesmo dia e hora, todas as mulheres deram à luz. Entre os recém-nascidos, uma menina ao qual chamaram de Seucy da Terra, por ser o retrato da Seucy do Céu.

Um dia quando crescida, desejou comer o fruto da cucura. Encontrou a fruta e comeu. De tão suculenta que era a fruta, parte do suco foi escorrendo pelos seios até as partes íntimas. Deu-se conta que não era mais virgem e que em suas vísceras havia algo ocultado. O tempo expôs o segredo. Os habitantes da tribo a interrogaram para saber quem havia sido o malfeitor. Seucy lhes contou a história da Cucura. Dez luas depois, ela deu a luz a uma linda criança que se assemelhava ao Sol. Os habitantes o proclamaram tuxaua

² Versão de Ermano Stradelli (2004), com tradução de Alcionílio Bruzzi com o título: Crenças e lendas dos Uaupés..

e deram-lhe o nome de Jurupari, o gerado da fruta. A direção das coisas estava em grande parte em poder das mulheres, e isso acarretou em divergências que acabaram por dividir a tribo em dois partidos. Durante esse tempo, ocorreu o desaparecimento de Jurupari, que só retornou 15 anos depois para assumir o seu posto de tuxaua. Entretanto, faltava um adereço para a composição de tuxaua: a pedra-do-mando. Jurupari programou uma reunião para o dia seguinte onde só os homens poderiam comparecer o que causou revolução entre as mulheres que se sentiram excluídas. Na mesma noite Jurupari se transportou até a Serra do Gancho da Lua, onde recebeu os adornos e a pedra-do-mando das mãos de Renstalro³, tornando-se assim o chefe do povoado. Ao chegar ao povoado instituiu as novas leis que proibia as mulheres de participar das festas dos homens. A violadora da proibição era condenada a morte. Se o homem ousasse violar as leis em virtude de uma mulher também ele era condenado. As mulheres que ousaram ir à reunião como espiãs, foram transformadas em pedra, inclusive a mãe de Jurupari. As mulheres juraram dar fim em Jurupari para continuarem com o poder. Jurupari, a fim de evitar novos castigos, construiu sua casa bem distante do lugar onde vivia para assim realizar em segredo suas reuniões. Para isso contou com a ajuda de cinco velhos. Certo dia os velhos deixaram-se embalar pelos sons festivos da tribo dos nunuiba. Após várias tentativas de sedução das moças Nunuibas, para que os velhos contassem o segredo que escondiam, eles, enfim, contaram. As Nunuibas, desde então, não deram mais notícias. Certo dia, um dos velhos, Ualrí e algumas crianças foram colher uacu. O velho pediu às crianças que enquanto ia colher os frutos que não fizessem fogueira para assá-los. Mas as crianças esquecidas desobedeceram às ordens. O velho vingou-se delas, invocando uma tempestade e, logo, em seguida, se transformou em uma casa onde os meninos foram se abrigar da tempestade. Assim, todos os meninos ficaram presos na barriga de Ualrí. Porém, o povo naniuiba vingou-se de Ualrí matando-o em uma fogueira. Dos restos de Ualrí saíram vários animais e ervas venenosa. No local, nasceu uma enorme paxiúba que mais tarde Jurupari a transformou em instrumentos musicais. Jurupari percorreu a vários povoados e instituiu suas leis apesar de as mulheres tentarem descobrir seus segredos. Ao

³ Nome da lua em língua tariana, de acordo com Stradelli

final de sua jornada na Terra, Jurupari revelou a um de seus companheiros o propósito de sua vinda até a Terra. Revelou a Caryda que foi enviado para procurar uma mulher perfeita ao deus Sol, e a perfeição desejada é a de que a mulher saiba guardar um segredo e não seja curiosa. Porém Jurupari não conseguiu encontrar tal mulher e assim partiu dizendo a Caryda que se um dia se encontrassem no mesmo lugar juntamente com o Sol, significaria que apareceu na Terra a mulher perfeita.

Proto-história: Narra a história do enviado do deus Sol, para instaurar novas leis e instituir o poder, que as mulheres detinham, para os homens.

Situação Inicial: No princípio do mundo uma terrível epidemia laçou os habitantes da serra do Tunui.

A primeira sequência: Inicia quando as mulheres, preocupadas com o perigo de terem a raça extinta, resolvem confabular às escondidas e termina quando elas engravidam e dão à luz aos seus filhos.

Ações executadas pelas personagens:

- Carência: As mulheres temendo a extinção de sua raça desejavam procriar sua espécie.

A segunda sequência: Inicia com o nascimento dos filhos das mulheres onde entre eles havia uma menina a qual deram o nome de Seucy e termina com o nascimento de Jurupari, o gerado da fruta.

A terceira sequência: Inicia com a nomeação de Jurupari a tuxaua da tribo quando ele ainda tinha apenas uma lua de idade e termina quando Jurupari regressa a tribo após quinze anos ausente.

Ações executadas pelas personagens:

- Transgressão: A tribo é dividida em dois partidos: o das mulheres e o dos homens.
- Afastamento: Jurupari se afasta das vistas das pessoas retornando somente quinze anos depois.
- Interrogatório: As mulheres interrogam dos velhos, com ameaças, sobre o desaparecimento de Jurupari.
- Carência: Seucy sente a falta do filho, Jurupari.

A quarta sequência: Inicia com o retorno de Jurupari a tribo e termina quando Jurupari resolve mandar cinco velhos da tribo construir uma casa longe dali.

Ações executadas pelas personagens:

- Fornecimento: O matiri que transportou Jurupari até a Serra do Gancho.
- Definição: Jurupari por meio do Matiri é transportado até a Serra do Gancho em busca da pedra-do-mando.
- Transgressão: As mulheres tentam a qualquer custo saber o segredo da reunião de Jurupari e, com isso, várias delas recebem o castigo, transformadas em pedra.

A quinta sequência: Inicia com a partida dos cinco velhos que construirão a casa de Jurupari e termina com a morte de um dos velhos, Ualrí.

Ações executadas pelas personagens:

- Carência: os velhos sentiam falta de mulheres.
- Ardil: As mulheres Nunuiiba embebedaram aos velhos para saber de seus segredos.
- Interrogatório: As mulheres Nunuíba tentam a todo custo saber informações sobre o segredo que os velhos escondem.
- Dano: A morte do velho Ualrí.
- Reparação: Dos restos mortais de Ualrí nasce a paxiúba.
- Castigo: Diadue é acertada por uma pedra oriunda dos restos mortais de Ualrí e perde sua beleza.

A sexta sequência: Ocorre quando Jurupari revela ao seu companheiro Carida o real motivo que o trouxe a terra

Ações executadas pelas personagens:

- Tarefa difícil: Jurupari veio a terra em busca de uma mulher perfeita para o Sol.
- Carência: Procura a mulher perfeita.
- Afastamento: Jurupari desaparece das vistas de Caryda.

A Lenda de Jurupari⁴

⁴ Versão de Ettore Biocca com o título Os trovões e Jurupari, do livro Crenças e lendas dos Uaupes.

Nessa versão, Jurupari é filho dos trovões e foi enviado ao mundo para legislar e instruir. Jurupari era filho de uma virgem e de um trovão. Seu corpo era recoberto de orifícios de onde soavam os cantos.

Dentre os vários meninos da aldeia, Jurupari escolheu três, aos quais lhes dava instruções sobre tudo o que deviam saber. Um dia, Jurupari levou os meninos à festa do Uacu, porém proibiu-os de comer o Uacu assado. Os meninos não deram ouvidos e quando as frutas caíram da árvore, assaram e comeram. Jurupari furioso, lançou um enorme gancho de pedras, procurando matar os meninos. Jurupari invocou a chuva e o vento e o seu corpo se reverteu em um enorme abrigo para onde os meninos correram. Um dos meninos ficou de fora e Jurupari o levou até a sua casa de pedra. Os meninos que estavam na barriga começaram a apodrecer e o outro menino transformou-se num Anacã e começou a bicar, pouco a pouco a pedra até formar um buraco. Saiu voando até chegar junto aos seus pais e contar toda a história.

Os da aldeia começaram a pensar numa forma de vingar-se Jurupari. Decidiram fazer um caxiri e convidaram Jurupari para ir dançar com eles. Jurupari recusou e como insistissem, foi até a aldeia explicar aos pais dos meninos o motivo de tê-los matado. Logo após, vomitou os ossos dos meninos. Jurupari retornou a sua casa. As tentativas dos Tariano e dos Baniwa em fazer Jurupari tomar do caxiri eram constantes, mas Jurupari sempre se recusava. Porém, ensinou ao Anacã como devia ser preparado o caxiri de que beberia. Ele queria morrer. Prepararam o novo caxiri e tornaram a chamá-lo. Dessa vez, o tomou e quando já estava tonto, o empurraram na fogueira. Jurupari transformou-se em paxiúba que nasceu no lugar onde ele fora queimado. Os frutos dessa palmeira se disseminaram por várias partes, fazendo nascer novas paxiúbas, das quais viraram instrumentos. As mulheres não podem ver esses instrumentos. Os homens matam as mulheres que virem os instrumentos. O povo indígena não quis viver onde Jurupari morreu, pois daquele local há plantas que são venenosas e todos os seres vivos que por ali se aproximam, morrem.

Proto-história: Narra a história da origem da terra.

Situação inicial: Jurupari foi a primeira criança filha dos trovões.

A primeira sequência: Inicia com o fato de Jurupari ser a primeira criança filha dos trovões e termina com Jurupari retornando a sua maloca após o dabucuri

Ações executadas pelas personagens:

- Proibição: Jurupari proibiu a mãe de vê-lo dizendo que não podia ser olhado.

A segunda sequência: Inicia com a desobediência dos meninos e termina com a fuga de um dos meninos.

Ações executadas pelas personagens:

- Proibição: Jurupari proíbe os meninos de comerem Uacu.
- Castigo: Jurupari arma uma emboscada e engole os meninos.
- Fornecimento: O menino se transforma em Anacã e foge do esconderijo.

A terceira sequência: Inicia com a proposta de vingança contra Jurupari e termina com os ossos dos meninos que Jurupari vomita.

Ações executadas pelas personagens:

- Ardil: os pais dos meninos mortos tentam enganar Jurupari, convidando-o para tomar caxiri.

A quarta sequência: Inicia com o retorno de Jurupari até sua casa e termina com o nascimento da paxiúba no local onde Jurupari se encontra.

Ações executadas pelas personagens:

- Ardil: Os pais dos meninos preparam outro caxiri a fim de que Jurupari tomasse.
- Cumplicidade: Jurupari ensina ao menino o tipo de caxiri que ele tomará.
- Dano: Jurupari morre.
- Reparação: Dos restos de Jurupari nasce uma paxiúba.

A Lenda de Jurupari⁵

Houve um tempo em que somente as mulheres governavam os povos enquanto os homens, nas matas, colhiam os alimentos e caçavam para as tribos. Um dia, a bela jovem Ceuci resolveu banhar-se nas águas, feliz a comer uma cucura do mato, sem perceber que o caldo da cucura alcançou o ventre e

⁵ Versão de José Arrabal, com o título “Lendas brasileiras: Norte, nordeste e sudeste – versão infantil.

cobriu seu corpo. O Sol que a tudo assistia encantou-se com a moça e banhou Ceuci com seus raios. E a moça em meio a tudo aquilo sentiu-se mãe da criança que herdou do Sol. Não custou muito e nasceu o menino em um dia de sol alegre. O menino assim que mamou, desapareceu dos braços de sua mãe retornando treze anos depois numa manhã de sol quente. Era um moço muito lindo e intocável.

Apresentou-se a tribo com o nome de Jurupari, filho do Sol e dizendo que veio ao mundo reformar os costumes dos que nele vivem, instituindo o poder aos homens. Reuniu-os e instituiu entre eles as leis que deveriam vigorar. E aqueles que desobedecessem eram severamente punidos. Jurupari não poupou nem a própria mãe quando esta ousou desobedecer às ordens indo as escondidas ver os rituais que só eram permitidos aos homens.

Após vinte anos, Jurupari deixou os povos da mata indo para um lugar que todos desconheciam. Às vezes, aparecia nos sonhos das pessoas, fazendo-os lembrar suas leis. Com o tempo, o homem branco espalhou pelas aldeias a história de que Jurupari era um demônio que apertava a garganta das pessoas enquanto dormiam. O homem branco tratou de mudar as leis do filho do Sol confundindo e enfraquecendo a confiança dos povos a quem chamava de índios.

Proto-história: Narra a história do enviado do Sol para instaurar a ordem na terra.

Situação inicial: No princípio, as mulheres é que governavam.

A primeira sequência: Inicia com Ceuci comendo do fruto da cucura e termina com e termina com o desaparecimento de seu filho.

Ações executadas pelas personagens:

- Afastamento: Jurupari abandona a mãe assim que nasce.
- Carência: a mãe sente falta do filho.

A segunda sequência Inicia com o reaparecimento de Jurupari e termina com a partida de Jurupari para um local que ninguém conhecia.

Ações executadas pelas personagens:

- Designação: Jurupari instaura as leis.

- Castigo: As mulheres que desobedeceram as ordens de Jurupari foram punidas, inclusive a mãe de Jurupari.
- Afastamento: Após anos instaurando as leis aos povos, Jurupari se afasta para um local desconhecido.

A Lenda de Jurupari⁶

Existia um boato de que as mulheres da tribo estavam proibidas de esculpir figuras de encantados ou espíritos do fundo do rio. Entre as cunhas da casa, existia uma chamada Silvia, que era o centro das atenções dos rapazes do local devido a sua beleza. Entretanto era muito teimosa e não ouvia os conselhos dos mais velhos. Passava o dia esculpindo no barro figuras de entidades desconhecidas. Quando lhe perguntavam o que era aquilo, respondia que era com quem sonhava todas as noites. Quando ela queimava a figura, ia até a beira do barranco e jogava na água, balbuciando algo que ninguém conseguia ouvir.

Uma noite, ouviram um ruído que vinha do local onde a jovem dormia. Ninguém deu atenção, pois pensavam que ela estava sonhando como sempre. Pela manhã, chamaram-na, mas a moça não respondeu. Procuraram-na pelas imediações e nem sinal dela. Os dias e as noites foram passando e nada de ela aparecer. O pai desesperado decidiu consultar um sábio curandeiro. A resposta foi a de que havia sido Jurupari que a carregara para o fundo do rio encantando-a.

Proto – história: As mulheres não podiam esculpir figuras encantadas ou espíritos do fundo do rio, pois invocariam entidades malignas para si.

Situação inicial: Uma das cunhas, Silvia, passava o dia esculpindo figuras de entidades desconhecidas.

A primeira sequência: Ocorre com o desaparecimento da cunha Silvia.

Ações executadas pelas personagens:

- Dano: a cunha Silvia desaparece.
- Reparação: A cunha foi encantada.

⁶ Versão de Moacir Andrade(1985) com o título O Jurupari.

A Lenda de Jurupari⁷

Conta a história que Ceucy havia desrespeitado a lei comendo cucura. A cucura fora feita de material do homem primordial. Estava de jejum religioso, mas assim mesmo quis provar da fruta gostosa. Provou, comeu, gostou e deu para as companheiras. O sumo foi escorrendo peito abaixo e entrando pela vagina. Ela e as companheiras ficaram grávidas. O pajé então disse que só vingariam as crianças machos, as fêmeas seriam dadas como comida para sucuruí. Nasceram duas crianças machos: uma que foi falando coisas bonitas para os homens e ruins para as mulheres, e a outra que não falava nada e fedia a pitiú, pois tinha uma pele de bicho feio. Deram a criança falante o nome de Jurupari sábio

Jurupari sábio reuniu a todos e falou dizendo que as mulheres não serviam para governar os homens porque eram faladoras e incontinentes. Foi nessa reunião que descobriu sua mãe disfarçada ouvindo a conversa. Matou a ela e as outras que lá estavam servindo de exemplo a todos de que as leis deveriam ser seguidas.

Proto – história: Narra a história do surgimento da cucura e porque ela é proibida.

Situação inicial: Ceucy desobedece as leis e come da cucura.

A primeira sequência: Inicia quando Ceucy e suas companheiras ficaram grávidas e termina com o nascimento das crianças.

Ações executadas pelas personagens:

- Dano: Só vingariam as crianças machos, as fêmeas seriam dadas como comida para sucuruí.

A segunda sequência: Ocorre quando Jurupari descobre que sua mãe está escutando a conversa as escondidas e resolve matá-la para servir de exemplo as outras.

Ações executadas pelas personagens:

- Dano: Jurupari mata sua mãe.

⁷ Mito número 8 coletada por Mário Ypiranga Monteiro, do ciclo de mitos sobre Iurupari.

A Lenda de Jurupari⁸

No princípio, apareceu no rio Ukaiary uma grande porção de mulheres, acompanhadas de velhos já impotentes, pelo que não podiam ter filhos. Apareceu-lhes um dia o feiticeiro que viera com elas e perguntou o motivo da tristeza. Elas responderam que não podiam mais ter filhos porque seus maridos estavam impotentes. O feiticeiro disse a elas que tomassem um banho no rio. Quando retornaram o feiticeiro disse a elas que elas teriam filhos porque já haviam sido emprenhadas pela cobra grande. Passadas dez luas nasceram no mesmo dia todas as crianças. A mais moça foi a que teve a filha mais bonita, sendo que quando cresceu era desejada por todos os rapazes.

Certo dia, andando pelo mato, encontrou com uns macacos comendo fruta de Uaku. Sentiu vontade de comer e os macacos deram a fruta. Comeu tantas e sem perceber o caldo escorria-lhe até o caminho das crianças.

Passaram-se as luas e a barriga foi crescendo. Os rapazes da tribo perguntavam quem a havia emprenhado e ela respondia que não sabia, que só havia comido Uaku. Passadas algumas luas teve o filho. A noite quando foi dormir, o filho desapareceu. Chorou muito procurando-o por toda parte mas não o achou. Ao se aproximar do Uaku ouviu uma criança chorar, porém não a achou. Dormiu ali mesmo e ao acordar pela manhã sentiu os seios secos. A criança havia mamado. E assim eram todos os dias até que um ano depois a criança não chorava e nem mamava mais.

Um dia apareceu o filho já homem e saindo-lhe fogo das mãos e da cabeça. Os feiticeiros deram-lhe o nome de Izi⁹. O povo o nomeou como chefe, mas ele recusou porque lhe faltava a pedra nanacy. A pedra se encontrava na Serra do Gancho da Lua. Mulheres e homens discutiam para saber quem iria buscar a pedra. Nesse meio tempo, Izi foi até lá buscar a pedra. Ao retornar contou o segredo aos velhos. As mulheres queriam a todo custo saber do segredo e seduziram os velhos. Ao saber queriam se fazer chefes. Izi matou um dos velhos que contou e transformou os outros em pestes. Matou também a mulher sedutora. Depois deu uma grande festa, reuniu quatro velhos e deu novas

⁸Versão de Barbosa Rodrigues(1974), com o título: Izi ou Yurupari

⁹ Nome de jurupari para os tarianos.

ordens. As mulheres que tentaram escutar a conversa morreram e viraram pedra, inclusive a mãe de Izi.

Anos depois, uns rapazes estavam debaixo do Uaku quando chegou um pajé de Izi dizendo para os rapazes jejuarem. Os rapazes não deram ouvidos. Um dia o pajé se vingou da desobediência e engoliu os rapazes. Os pais dos rapazes zangados com o pajé, mandaram preparar um cachiry para que o pajé bebesse. Embebedaram-no e o queimaram. A noite, das cinzas do pajé nasceu o Uatanhon.

Proto – história: No princípio as mulheres desejavam ter filhos, mas seus maridos eram impotentes.

Situação inicial: O feiticeiro ordena que as mulheres tomem um banho no rio. Após terem tomado o banho, o feiticeiro anuncia que todas foram emprenhadas pela cobra-grande.

A primeira sequência: Inicia quando a moça come Uaku, ficando grávida e termina com o reaparecimento da criança.

Ações executadas pelas personagens:

- Dano: O desaparecimento do filho.
- Carência: A mãe sofre procurando pelo filho.
- Reparação: Mesmo sem aparecer, a criança mamava todos os dias o leite da mãe.

A segunda sequência: Inicia com a nomeação de Izi a chefe e termina com a morte da mãe de Izi.

Ações executadas pelas personagens:

- Transgressão: As mulheres queriam a todo custo saber o segredo.
- Ardil: As mulheres ludibriam os velhos e descobrem o segredo.
- Cumplicidade: Os velhos se deixam enganar pelas mulheres.
- Castigo: Izi mata os velhos e a mulher e transforma as demais em pedra.

A terceira sequência: Inicia com a desobediência dos rapazes ao pajé de Izi e termina com o nascimento do Uatanhon.

Ações executadas pelas personagens:

- Castigo: os rapazes que desobedeceram foram engolidos pelo pajé.

- Dano: Os pais dos rapazes matam o pajé.
- Recompensa: Das cinzas do pajé morto, nasce o Uatanhon.

A Lenda de Jurupari¹⁰

Com a colonização dos jesuítas que a todo custo queriam catequizar os índios, surgiu a história de que a figura de Jurupari era demoníaca. Os tapuios o temem, pois os jesuítas o fizeram acreditar que os pesadelos (sonhos ruins) eram atribuídos a Jurupari. Segundo esta versão, Jurupari é uma entidade demoníaca que visita os seres humanos durante o sono e os assusta com a visão de perigos horríveis, tremendos, impedindo-os ao mesmo tempo de gritar por socorro. Muitos o confundem com o Anhangá, gênio ou espírito que os indígenas brasileiros acreditavam ser protetor dos animais terrestres, mas perseguidor dos humanos.

Proto – História: Conta que os jesuítas com a finalidade de catequizar aos índios, atribuíram a figura de demônio para Jurupari.

Situação inicial: surgiu a história de que a figura de Jurupari era demoníaca.

Essa versão não tem uma sequência dos acontecimentos, por isso não identificamos nela funções das personagens.

¹⁰Versão de Barbosa Rodrigues(1974), com o título: Os Yuruparis

6 ANÁLISE COMPARATIVA DAS VERSÕES

6.1 Lendas de Jurupari

- Semelhanças

Quanto à localização geográfica, em todas as versões a localização é uma tribo indígena. Quanto à composição da história, nas versões de Stradelli, nas versões do povo Tariano, descritas por Ettore Biocca, e na versão de José Arrabal a figura lendária de Jurupari é vista como a de um legislador que veio ao mundo para legislar.

Quanto ao tempo que levou para a personagem Jurupari nascer, nas versões de Stradelli, Biocca, Arrabal e Barbosa Rodrigues, Jurupari nasce após dez luas. No que diz respeito à personagem que é mãe de Jurupari, nas versões de Stradelli, Arrabal e Biocca, elas são virgens.

Na versão de Stradelli, Ceuci é uma virgem que foi concebida após comer do fruto cujo sumo atingiu suas partes íntimas. Na versão do povo tariana Jurupari é filho de uma virgem com um trovão. Na versão do povo dessana, jurupari uma virgem fica prenhe após mascar ipadu. Essa versão diz que as mulheres só possuíam o buraquinho de mijar, não possuíam vulva, impossibilitando a saída de Jurupari do útero da mãe. Nessas três versões da lenda, ainda podemos destacar um outro ponto recorrente, o fato de que quando Jurupari nasce, este não permanece no convívio da mãe.

Na versão de Stradelli, Jurupari desaparece logo após o nascimento, mas sua mãe o sentia sugar o leite do seu seio e andar ao seu redor, sem vê-lo. Na versão tariana, Jurupari é criado numa maloca distante da terra, mas o tempo de seu desenvolvimento é rápido e, passada uma lua, já é um homem. Na versão tariana, tal como na de Stradelli, Jurupari retorna quinze anos depois.

Na versão de Stradelli e Biocca, assemelha-se o fato de a morte de uma das personagens serem recompensada com o nascimento de uma planta, a Paxiúba, enquanto que na versão de Barbosa Rodrigues se assemelha o fato de “os jovens” terem sido engolidos como forma de castigo por terem sido desobedientes.

Outro ponto em comum nas versões de Stradelli, Biocca, Arrabal e Barbosa Rodrigues é o fato de existir uma pedra sagrada localizada na Serra do Gancho e que somente com ela Jurupari pode se tornar oficialmente Tuxaua.

Outro ponto observado em todas as variações da lenda, à exceção da versão de Fritz, é a punição dada às mulheres que de alguma forma desobedecem às leis impostas por Jurupari, e, geralmente, são transformadas em pedra. Como acontece com Ceuci:

Ceuci, mãe de Jurupari, escondeu-se para ouvir a palavra do filho. Ficou transformada em pedra. A Jurupari não se perde perdão. Não há súplica que o abrande. Só a obediência aos seus ritos fará o guerreiro imortal. (CASCUDO, 2001, p.57).

- **Diferenças**

Diferenciam-se entre si as versões de Stradelli e Biocca no que diz respeito ao nascimento de Jurupari. Em uma, Jurupari nasceu da concepção de uma virgem e o sumo de uma fruta, a cucura; na outra ele foi concebido de uma virgem com um Trovão. Quanto a situação inicial, e a primeira sequência, essas versões também se diferenciam. Com a relação a morte da personagem que é transformada em paxiúba, na versão de Stradelli quem morre é um velho chamado Ualrí, enquanto que na versão de Biocca quem morre é o próprio Jurupari.

Quanto à composição das histórias, diferenciam-se das versões de Stradelli, Biocca, Arrabal e Barbosa Rodrigues das versões de Moacir Andrade e Mário Ypiranga Monteiro, uma vez que nessas versões a

figura de Jurupari é vista como demoníaca, que aterroriza as pessoas em seus sonhos.

6.1.1 Quadro Comparativo das Versões da Lenda das Amazonas

Versão	STRADELLI Ermanno. A preciosa lenda de Jurupari, 2004	BIOCCA, Ettore. Os trovões e Jurupari, 2004	ARRABAL, José. Jurupari, o filho do Sol, 2001	ANDRADE, Moacir. O jurupari, 1985	MONTEIRO, Mário Ypiranga. Mito nº 8 sobre Jurupari, 2001	RODRIGUES, Barbosa. Izi ou Yurupari, 1974	RODRIGUES, Barbosa. Os Yuruparis, 1974
Cenário	Serra do Tunuí, Serra do Gancho da Lua e Tribo dos Nunuiba	Aldeia da tribo dos Tariana	Tribo às margens do Rio Negro	Tribo indígena.	Tribo indígena.	Rio Ukaiary	Não foi identificado um cenário nessa versão.
Personagens	Velho pajé, as mulheres, Seucy, Jurupari, Velho Ualrí, As mulheres Nunuiba, Diadue e Carida.	Os trovões, a mãe de Jurupari, as três crianças, os pais das crianças e as mulheres	Ceuci, Jurupari, as mulheres	Silvia, o pai de Silvia, curandeiro e Jurupari	Ceucy, as companheiras de Ceucy, o Pajé, Jurupari sábio.	As mulheres, o Feiticeiro, Izi, os velhos, mulher sedutora, mãe de Izi, os rapazes e o Pajé.	Jurupari.

Sequências	<p>1ª Sequência: As mulheres engravidam e dão à luz aos seus filhos.</p> <p>2ª sequência: Nascimento das crianças e nascimento de Jurupari.</p> <p>3ª sequência: Jurupari é nomeado à Tuxaua e regressa à tribo após 15 anos.</p> <p>4ª sequência: Jurupari manda que os velhos da tribo construam uma casa longe.</p> <p>5ª sequência: Os velhos partem para</p>	<p>1ª sequência Nascimento de Jurupari, primeira criança filha dos trovões</p>	<p>1ª sequência: Ceuci come a cucura e do sumo que escorre pelo seu corpo, ela engravida.</p> <p>2ª sequência: Jurupari retorna à tribo depois de anos longe.</p>	<p>1ª sequência: A cunha Silvia desaparece da tribo.</p>	<p>1ª sequência: Ceucy e as suas companheiras ficam grávidas. Nascem Jurupari e as outras crianças.</p> <p>2ª sequência: Jurupari castiga sua mãe matando-a.</p>	<p>1ª sequência: A moça com Uaku e fica grávida.</p> <p>2ª sequência: Izi é nomeado chefe. Izi mata a mãe, os velhos e as demais mulheres, transforma-as em pedra.</p>	<p>Essa versão não tem uma sequência dos acontecimentos.</p>
------------	---	--	---	--	--	--	--

	<p>outra tribo com a função de construir a casa de Jurupari. O velho Ualrí morre.</p> <p>6ª sequência: Jurupari revela a Carida o motivo de sua vinda à Terra.</p>						
<p>Ações executadas pelas personagens</p>	<p>Carência: As mulheres desejavam procriar sua espécie.</p> <p>Transgressão: A tribo é dividida em dois partidos.</p> <p>Afastamento: Jurupari se afasta das vistas das pessoas.</p> <p>Interrogató-</p>	<p>Proibição: Jurupari proibiu a mãe de vê-lo.</p> <p>Jurupari proíbe os meninos de comerem Uacu.</p> <p>Castigo: Jurupari arma uma emboscada e engole os meninos.</p>	<p>Afastamento: Jurupari abandona a mãe assim que nasce.</p> <p>Carência: a mãe sente falta do filho.</p> <p>Designação: Jurupari instaura as leis.</p> <p>Castigo: As mulheres, inclusive a mãe de Jurupari,</p>	<p>Dano: A cunha Silvia desaparece</p> <p>Reparação: A cunha foi encantada.</p>	<p>Dano: Só vingariam as crianças machos. As Fêmeas seriam dadas como comida para sucuruí.</p> <p>Jurupari mata a sua mãe.</p>	<p>Dano: O desaparecimento do filho.</p> <p>Carência: A mãe sofre procurando o filho.</p> <p>Reparação: Mesmo sem aparecer, a criança mamava todos os dias o leite da mãe.</p> <p>Transgressão: As mulheres queriam a todo o custo saber</p>	<p>Por não possuir uma sequência dos acontecimentos, essa versão, não apresenta ações das personagens.</p>

<p>rio: As mulheres interrogam os velhos. Carência: Seucy sente a falta do filho. Fornecimento: Matiri que transporta Jurupari. Definição: Jurupari é transportado até a Serra do Gancho. Transgressão: As mulheres tentam a qualquer custo saber o segredo da reunião. Carência: os velhos sentiam falta das mulheres. Ardil: As mulheres Nunuiba embebeda</p>	<p>Forneci – mento: O menino se transforma em Anacã e foge. Ardil: Os pais dos meninos mortos tentam enganar Jurupari com um caxiri envenenado. Cumplici – dade: Jurupari ensina ao menino o tipo de caxiri que ele tomará. Dano: Jurupari morre. Repara – ção: Dos restos mortais de Jurupari nasce</p>	<p>são punidas por desobediência. Afastamento: Após anos instaurando as leis, Jurupari se afasta para um local desconhecido.</p>				<p>o segredo. Ardil: As mulheres ludibriam os velhos e descubrem o segredo. Cumplicidade: os velhos se deixam enganar pelas mulheres. Castigo: os rapazes que desobedecem são engolidos pelo pajé. Dano: Os pais dos rapazes matam o pajé. Recompensa: Das cinzas do Pajé morto, nasce o Uatanhon.</p>	
---	--	--	--	--	--	--	--

m os velhos para saber sobre o segredo. Interrogatório: As mulheres interrogam os velhos para saber do segredo. Dano: A morte do velho Ualrí. Reparação: Nasce a paxiúba dos restos mortais de Ualrí. Castigo: Diadue perde sua beleza. Tarefa difícil: Jurupari veio em busca de uma mulher perfeita para o Sol. Carência A procura da mulher perfeita.

uma paxiúba.

	Afastamento: Jurupari desaparece diante de Caryda.						
Outras observações	Proto – história: Narra a história do enviado do deus Sol, para instaurar novas leis e instituir o poder para os homens. Situação inicial: No princípio do mundo uma terrível epidemia laçou os habitantes da Serra do Tunuí.	Proto – história: Narra a história da origem da Terra. Situação inicial: Jurupari foi a primeira criança dos trovões.	Proto – história: Narra a história do enviado do Sol para instaurar a ordem na terra. Situação inicial: No princípio as mulheres é que governavam.	Proto – história: As mulheres não podiam esculpir figuras encantadas ou espíritos do fundo do rio, pois invocariam entidades malignas para si. Situação inicial: Silvia passava o dia esculpindo figuras de entidades desconhecidas.	Proto – história: Narra a história do surgimento da cucura e porque ela é proibida. Situação inicial: Ceucy desobedece as leis e come da cucura.	Proto – história: No princípio, as mulheres desejavam ter filhos, mas seus maridos eram impotentes. Situação inicial: O feiticeiro ordena que as mulheres tomem um banho no rio. Após o banho, todas ficam empenhadas.	Proto – história: Conta que os jesuítas com a finalidade de catequizar aos índios, atribuem a figura demoníaca para Jurupari. Situação inicial: surgiu a história de que a figura do Jurupari era demoníaca.

7 CONCLUSÃO

Com essa pesquisa intitulada “A lenda de Jurupari: um estudo comparativo”, que teve como objetivo identificar as várias versões da lenda do Jurupari e, após isso, fazer uma comparação entre todas as versões. Chegamos à conclusão de que cada versão possui sua particularidade e varia de tribo para tribo, assim como varia com a chegada dos colonizadores e dos jesuítas que queriam catequizar os índios, instituindo a religião católica com o propósito de por abaixo as diversidades de crenças dos índios.

Nas narrativas identificadas e analisadas, foi percebido que cada versão da lenda, descrita por cada autor distinto, revela situações que possuem uma semelhança ou total diferença. Em sua maioria, as lendas foram coletadas pelos autores, diretamente, dos chefes das tribos. Cada povo conta a sua versão para a lenda. A tribo que sofreu influências religiosas dos jesuítas, conta a sua aversão e pavor à figura que para a grande maioria das tribos amazônicas, é lendária, mítica e até profética.

Na maioria das versões da lenda de Jurupari, ele é considerado um herói, um enviado de deus para estabelecer a ordem, tirando o poder e a hegemonia que as mulheres detinham, para colocá-los nas mãos dos homens. Tal fato se deve porque as mulheres são ardis e não conseguem guardar um segredo, portanto, não servem para governar. A versão de Jurupari é um contraste total da lenda das Amazonas, pois na lenda das Amazonas as mulheres que governavam e tiravam o poder dos homens.

A lenda de Jurupari, na maioria de suas versões, apresenta sempre mulheres que ficavam insatisfeitas com as leis do legislador e tentavam a todo custo derrubá-lo, tentando descobrir algo e, quase sempre descobriam, mas tinham seu castigo. Cada versão dessa lenda tem a marca de seu autor. Esses passos são a garantia da essencialidade da lenda. Mesmo que cada narrador acrescente elementos de seu tempo, pois são esses novos elementos que garante a permanência de cada história lendária amazônica.

O estudo realizado mostrou-nos que a riqueza lendária amazônica é vasta e, que as fontes disponíveis não estão tendo os devidos cuidados, para que não se perca ou, sejam extraviadas. É necessário que haja uma preocupação por parte das bibliotecas existentes em Manaus com literatura a de tradição oral, visto que, a

<p>Elaboração de um quadro comparativo a partir de pontos identificados como cenário da história, as personagens , a seqüência da história, a projeção das ações das personagens e outros a serem identificados.</p>									R	R	R	
<p>- Elaboração do Resumo e Relatório Final (atividade obrigatória) - Preparação da Apresentação Final para o Congresso (atividade obrigatória)</p>												R R

9 REFERÊNCIAS

ANDRADE, Moacir. **Nheegaré – Ou Poranduba dos Dabacuris**: estórias dos beiradões amazônicos. Manaus: Madrugada, 1985.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Dicionário mítico etimológico de mitologia grega**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BRASIL, Altino Berthier. **O Caríua e outros contos amazônicos**. Manaus, Governo do Estado do Amazonas, Fundação Cultural, 1978.

CANTANHEDE, Antônio. **O Amazonas por dentro, contos, lendas e narrativas do Amazonas**. Manaus – Amazonas.

CHAUÍ, Marilena de Souza. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

CARVAJAL, Frei Gaspar de. Descobrimento do rio Orellana. In. ____ et alii. **Descobrimento do rio Amazonas**. São Paulo, Rio, Recife, Porto Alegre: Nacional, 1941.

CARVALHO, Sílvia Maria Schmuziger de. **Jurupari** : estudos de mitologia brasileira. São Paulo, Ática, 1979.

CASCUDO, Luís Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Global, 2001.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**. São Paulo: Mercuryo, 1992.

_____. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

KEHÍRI, TORĀMU. **Antes o mundo não existia**: mitologia dos antigos Desana-Kehíripõrã/Tõrãmu Kehíri, Umusi Pãrõkumu; 2. ed. São João Batista do Rio Tiquié:UNIRT; São Gabriel da Cachoeira: FOIRN, 1995. (Coleção Narradores Indígenas do Rio Negro).

MONTEIRO, MÁRIO Ypiranga. **Iurupari e seus princípios** - Ciclo de lendas e mitos iuruparienses. Manaus, EDUA, 2001.

PEREIRA, Nunes. **Moronguetá**: um decameron indígena. Editora Civilização Brasileira S.^a Rio de Janeiro: 1967. Vol I e II.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

SANTIAGO, Manoel . **Lendas Amazônicas**. 2. ed. Manaus: EDUA, 2003.

SILVA, P. Alcionílio Alves da. **Crenças e Lendas do Uapés**. Ecuador : Talleres Abya – Yala, 1994.

WALLACE, Alfred Russel. **Viagens pelos rios Amazonas e Negros**. Trad. Eugênio Amado. Belo Horizonte, Itatiaia; São Paulo, Universidade de São Paulo, 1979.