

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

LENDAS AMAZÔNICAS:  
OS VÁRIOS PRISMAS

Bolsista: Kaliny Magalhães Capuchu, Cnpq

MANAUS – AM

2009

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/0021/2008

LENDAS AMAZÔNICAS:

OS VÁRIOS PRISMAS

Bolsista: Kaliny Magalhães Capuchu, Cnpq

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Antonia Silva Lima

MANAUS – AM

2009

## SUMÁRIO

<b>1</b>	
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	4
<b>2 OBJETIVOS</b> .....	7
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	8
3.1 A TEORIA DE VLADIMIR PROOP.....	10
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	17
<b>5 RESULTADOS PARCIAIS</b> .....	19
5.1 IDENTIFICAÇÃO DAS VERSÕES.....	19
5.2 ESTABELECIMENTO DE CRITÉRIOS PARA ESCOLHA DAS VERSÕES.....	20
5.3 AS LENDAS EM ESTUDO.....	24
5.3.1 As versões da lenda da Mandioca.....	24
5.3.2 As versões da lenda do Rio Solimões.....	30
5.3.3 As versões da lenda de Como Apareceu a Noite. ....	32
<b>6 CRONOGRAMA</b> .....	41
<b>7 REFERÊNCIAS</b> .....	44

## INTRODUÇÃO

As lendas amazônicas são fontes de saberes milenares, são o resultado da convivência do homem com o seu meio. Essa relação do homem com aquilo que lhe envolve, o levou a formular histórias fantásticas, que buscavam responder inúmeras questões relacionadas com a existência das coisas, do mundo e de si próprio. Assim, nasceram as lendas que até os dias de hoje permanecem em nosso acervo cultural. É nesse cenário que subsistem as populações indígenas, com sua religiosidade. Existem também os ribeirinhos, povos da floresta em geral, que sobrevivem no encantamento de uma realidade lendária, onde usam a lenda para prevenir danos morais, éticos e ecológicos. Assim, este homem constrói a sua sobrevivência.

A reflexão lendária na Amazônia possui uma riqueza milenar que necessita ser conservada como referencial ético-cultural-religioso: “É assim que estou falando. Vocês meus netos, têm que tomar cuidado. Têm que cuidar de todo esse ensinamento. A tradição deve permanecer. Ela vem antes de nós e vai seguir em frente.” (XAVANTE, apud JATOBÉ. 2001, p.2).

A lenda é uma manifestação da vitalidade e transformação de um povo, é uma força dialética, e por isso, gostaríamos de verificar uma parte desse vasto campo de saberes. Trata-se de respostas às questões sobre a origem do mundo, dos elementos, dos fenômenos e do homem. A lenda, nesse sentido traduz-se como mito de origem-história sagrada que mostra o surgimento de uma determinada realidade (ELIADE,2002).

O estudo, inicialmente, projetado, teve como base a pesquisa de iniciação científica realizada nos anos 2003 e 2004 com o título “A presença de palavras indígenas em lendas amazônicas: um estudo de cinco lendas numa linguagem infanto-

juvenil”. A partir desta investigação, foi gerada a curiosidade de estudarmos as várias versões das referidas lendas. Buscamos contribuir com a divulgação e com o processo de valorização da cultura de tradição oral amazônica.

Faremos um estudo, verificando semelhanças e diferenças entre uma versão e outra nos seguintes pontos: cenário da história; as personagens; a seqüência da história; a projeção das ações das personagens; e outros que poderão ser identificados nas lendas. Tais pontos estão fundamentados na teoria de Wladimir Propp, estudioso do folclore russo, que criou o método morfológico do conto maravilhoso (PROPP, 1971). Tal método 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.

As funções associam-se aos pares para compor as seqüências da história. Na análise de uma história, deve-se identificar, em primeiro lugar, de quantas seqüências ela é composta. Elas podem vir uma após a outra ou entrelaçadas, como se abrissem espaço para permitir que outra seqüência se intercale.

Encontramos grandezas constantes e grandezas variáveis. O que muda são os nomes (e, com eles, as características) das personagens; o que não muda são suas ações, ou funções. Propp analisou em torno de 100 contos para formular a teoria morfológica do conto de magia.

A preocupação com a continuidade desta pesquisa se dá em função da idéia inicial de investigarmos cinco lendas Amazônicas. Tínhamos eleito para o estudo: a lenda da Vitória-Régia, da lara, de Como apareceu a noite, do Guaraná e da Mandioca. Por sugestão do Comitê de Avaliação, reduzimos o universo da pesquisa para três lendas: do guaraná, da Vitória-Régia e da lara, visando à viabilidade e aprofundamento do estudo. Para renovação, queremos retomar as lendas que foram retiradas para darmos continuidade ao projeto. Essas lendas são: Como apareceu a noite, da Mandioca e acrescentamos a lenda do rio Solimões. Estamos investigando tais histórias, buscando identificar pontos de semelhança e diferenças entre as várias versões dessas narrativas e ao mesmo tempo contribuir com o processo de construção de conhecimento acerca da cultura de tradição oral amazônica. Com o estudo projetado, poderemos oferecer subsídios que contribuirão com as gerações atuais para que possam conhecer o manancial existente na literatura de tradição oral, cuja origem se dá na cultura de seus antepassados.

O estudo de lendas amazônicas aponta-nos que a cultura de tradição oral estará sendo tomada como acervo cultural do Estado do Amazonas, pois que se traduz em uma sabedoria popular dos povos amazônicos. São milhares de histórias que sintetizam e sistematizam a visão de mundo e expressam seus anseios, suas indagações acerca da vida, resultando num acervo cultural de nossas origens que necessita ser conhecido, explorado e valorizado na contemporaneidade como forma de identificação cultural de novas gerações.

## 2 OBJETIVOS

- Dar continuidade à pesquisa de identificação das versões das lendas amazônicas: Como apareceu a noite, lenda da Mandioca e lenda do rio Solimões.
- Analise das versões das lendas, verificando o que difere e o que se assemelha entre uma versão com a outra.
- Criar um banco de dados com as versões identificadas para se dar continuidade a estudos posteriores, servindo de acervo (subsídios) para divulgação das lendas nos espaços escolares e outros.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O homem, desde a sua gênese, carrega dentro de si a inquietude de saber as origens e os motivos. De muitas formas, ele tenta comunicá-lo falando do inefável, daquilo que o surpreende, do sagrado e do mistério. A lenda, portanto, é a tentativa de dizer o indizível. A lenda é uma resposta à tentativa arcaica e perene de responder às questões sobre a origem do mundo, dos elementos, dos fenômenos. Sempre teve essa função: expressar a indagação do ser humano sobre o universo e sobre o próprio ser.

Por conta dessas características, muitas lendas amazônicas são mitos de origem, lembrando que o mito de origem conta e justifica uma situação nova, por exemplo, o homem se deparou pela primeira vez com o fogo, se recorreu a narrativas míticas da existência, fundando o temporal no intemporal.

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.)

A importância desse saber mítico lendário da região amazônica 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 engessado ao passado, ele traz sua marca no atual, naquilo que se constrói hoje como saber, como diz Brandão (2003)<sup>1</sup>, a grande utilidade dos mitos, está não só no ensinamento dos caminhos que percorrem a Consciência Coletiva de uma determinada cultura durante sua formação, mas na delimitação do mapa do tesouro



cultural através do qual a Consciência Coletiva pode, a qualquer momento, voltar para realimentar-se e continuar se expandindo.

O saber mítico lendário, na região amazônica, permeia nossas cidades, municípios, bairros, ruas. Não há como negar a influência desses elementos culturais em nosso meio é como se houvesse um pacto mítico. Como nos discorre Buzzi (1995), chamando esse ambiente de união mítica:

Por toda parte, diretamente e antes de nossas idéias, preconceitos, conformismo e expectativas de toda sorte, a amplitude do concreto irrompe dentro e fora de nós, compacta e incontornável. Por toda a parte, nosso olhar vê o pássaro que canta na ramagem da árvore em flor, pendente na ribanceira, juntos as águas do rio que corre repentina [...] A amplitude do concreto – sem nome os envolve corpo a corpo, ininterruptamente, numa aliança indiscutível, bem antes de nossas consciências. Esta aliança é mítica.

A identidade cultural dos povos amazônicos tem laços inquebráveis com o saber lendário, ele contribui para a formação desse caráter cultural. Dessa forma, a aceitação e identificação desse homem com todos esses valores transmitidos e com o lugar onde vive é mister para a análise das lendas aqui trabalhadas.

A busca em torno da permanência dinâmica de continuidade do manancial do lendário amazônico é condição primeira para o processo de reconhecimento do sujeito amazônico em sua singularidade, ou seja, esse aspecto lendário é questão de identidade do homem dessa região com relação ao homem de outras regiões do país e do mundo. Através do conhecimento da floresta 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 que vive.

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”. Essa afirmação de Brandão esclarece o verdadeiro significado do mito diante da realidade, que é perpetuar

---

<sup>1</sup> Apesar de esse autor tratar dos mitos gregos, nós utilizamos essa passagem para reforçar o que neste trabalho estamos abordando em torno do conceito de lenda, que a nosso ver, têm uma relação direta com o mito.

a cultura de um povo. Essa perpetuação 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 de nosso Estado nos oferece essa realidade mítica, nas festas, danças e histórias.

Por sua tradição, a lenda transmite um conhecimento que solidifica a existência humana; ela dá um suporte para que a pessoa encontre razão da sua interpretação de mundo. A lenda, por ter função comunicativa, axiológica, ética e estética, desenvolve papel primordial na formação e manutenção de culturas, como a amazônica. 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 nos permite 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 PROPP<sup>2</sup>

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.

---

<sup>2</sup> 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. Essa afirmação já foi feita pelo professor Giancarlo na sua obra *Yautí na canoa do tempo: um estudo de fábulas do jabuti na tradição tupi* (1998), fruto de sua dissertação de mestrado.

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 analisa-los a partir das funções das personagens.

Por função, entende-se o método de um 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 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. Pois 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 acontecem. 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 dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles 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;
  - a. 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 dos 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, conceitua 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 das lendas a partir do registro existente na literatura da área. O trabalho de investigação foi com as seguintes lendas: Mandioca, Rio Solimões e Como Apareceu a Noite. São três lendas selecionadas para estudo em torno dos seguintes pontos: cenário da história, as personagens, a sequência das histórias, a projeção das ações das personagens e outros que poderão ser identificados nas lendas. O estudo se deu 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 em desenvolvimento são os seguintes:

- ✓ Seleção da bibliografia a ser utilizada;
- ✓ Identificação das versões das lendas;
- ✓ 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 lendas;
- ✓ Análise comparativa das versões;
- ✓ Elaboração de quadro comparativo a partir de pontos identificados: cenário da história, as personagens, a sequência da história, a projeção das ações das personagens e outros que a lenda, em seu conjunto, poderá apresentar.

Com tal estudo, estaremos construindo um acervo de lendas amazônicas para aqueles que desejarem conhecer e ou se aprimorar na temática dos mitos amazônicos. A cultura de tradição oral faz parte de nossas origens, oferecendo subsídios para entendimento de como as pessoas se comportam e concebem sua cultura.

## 5 RESULTADOS

Os resultados apresentados dizem respeito ao que se conseguiu investigar em torno da seleção da bibliografia, acerca da escolha das versões analisadas, identificando-as no que diz respeito a pontos semelhantes e não semelhantes nas histórias. É feito, além da análise comparativa das versões, a elaboração de quadro comparativo a partir dos referidos pontos, como resultado da análise das versões das lendas da Mandioca, Rio Solimões e Como apareceu a noite.

### 5.1 IDENTIFICAÇÃO DAS VERSÕES

A pesquisa bibliográfica do presente estudo foi realizada durante os meses de agosto, setembro e outubro de 2008. Foram diversas visitas às instituições da cidade de Manaus, tais como: Biblioteca da Universidade Federal do Amazonas, Biblioteca Pública Municipal João Bosco Pantoja Evangelista, Museu Amazônico, Biblioteca do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, Biblioteca do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia – INPA, 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 Pública Municipal João Bosco Pantoja Evangelista, onde começaram os limites, no sentido de acesso às obras além da escassez das fontes sobre lendas amazônicas.

Seguindo a atividade de identificação das lendas para estudo, visitamos, também, a Biblioteca do Centro Cultural dos Povos da Amazônia. Já na Biblioteca do

Museu Amazônico e na Biblioteca do Inpa, identificamos uma variedade de versões das lendas amazônicas. Além desses locais, buscamos outros que nos ofereceram versões de estudiosos sobre o tema, presentes em livros com as lendas adaptadas para crianças. Coletamos ao todo sete versões da lenda da mandioca, três versões do Rio Solimões e quatorze versões de Como Apareceu a noite

Apesar da escassez de fontes escritas acerca da cultura de tradição oral amazônica, encontramos um número de versões suficiente para nos oferecer os dados, que investigando com este estudo. As lendas amazônicas, enquanto riqueza cultural, encontram-se espalhadas pela oralidade, mas escondidas nos registros que, na maioria das vezes, não estão disponibilizados àqueles que têm a curiosidade de estudar o manancial lendário da região amazônica.

## 5.2 ESTABELECIMENTO DE CRITÉRIOS PARA ESCOLHA DAS VERSÕES

O trabalho de investigação das lendas não se limitou apenas na identificação das versões, outro ponto originou-se no meio de uma vasta quantidade de versões tão distintas, mas com estruturas semelhantes ou mesmo iguais. Para seleção das versões, estabelecemos os seguintes critérios: autor conhecido e consagrado na literatura (autor de renome nacional); a fonte de origem da versão coletada pelo autor; versão que mais se aproxima da matriz indígena; versão de maior circulação na sociedade versus uma versão de menor circulação; a linguagem e a versão mais preocupada com o leitor. Elaboramos o quadro a seguir, como forma didática de organização e disposição das versões selecionadas:

### LENDA DA MANDIOCA

<b>Autor conhecido e consagrado na literatura/autor de renome nacional.</b>	<b>A fonte de origem da versão coletada pelo autor.</b>	<b>Versão que mais se aproxima da matriz indígena.</b>	<b>Versão de maior circulação na sociedade x uma versão de</b>	<b>Linguagem</b>	<b>Texto voltado para que tipo de leitor: adulto ou criança?</b>	<b>Observação</b>

				<b>menor circulação.</b>			
1	MAGALHÃES, José Vieira Couto de.	O Selvagem. São Paulo. Ed. da Universidade de São Paulo, 1975.					
2	BRASIL, Altino Berthier.	Amazônia reino da fantasia. Porto Alegre: Ed. Posenato Arte e Cultura, 1987.					Recolhido pelo autor através de entrevistas com caboclos e índios.
3	AGOSTINHO, Pedro.	Mitos e outras narrativas kamayura. Bahia, 1974.				Texto voltado para adultos.	
4	PEREIRA, Manoel Nunes.	Moronguetá: um decameron indígena, 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.					
5	BRITTO, Apolonildo Sena.	Lendário Amazônico. Manaus: Norte Editorial. 2007.					

### LENDA RIO SOLIMÕES

<b>Autor conhecido e consagrado na literatura/autor de renome nacional</b>	<b>A fonte de origem da versão coletada pelo autor</b>	<b>Versão que mais se aproxima da matriz indígena</b>	<b>Versão de maior circulação na sociedade x uma versão de menor circulação</b>	<b>Linguagem</b>	<b>Texto voltado para que tipo de leitor: adulto ou criança?</b>	<b>Observaçã o</b>
1	RODRIGUES, J. Barbosa.	Poranduba amazonense. Rio,				

		1890					
2	MILWARD, Maria Portugal.	Lendas do Brasil maravilhoso. 2. ed. Rio de Janeiro: Avanço, 1985.			Linguagem voltada para o mundo infantil.	Adaptação para crianças.	
3	ANTONACCIO, Gaitano.	Algumas lendas da Amazônia. Manaus, Editora Garcia Ltda., 2006.					

### LENDA: COMO APARECEU A NOITE

<b>Autor conhecido e consagrado na literatura/autor de renome nacional</b>	<b>A fonte de origem da versão coletada pelo autor</b>	<b>Versão que mais se aproxima da matriz indígena</b>	<b>Versão de maior circulação na sociedade x uma versão de menor circulação</b>	<b>Linguagem</b>	<b>Texto voltado para que tipo de leitor: adulto ou criança?</b>	<b>Observações</b>
1	MAGALHÃES, José Vieira Couto de.	O Selvagem. São Paulo. Ed. da Universidade de São Paulo, 1975.				
2	OLIVEIRA, Coutinho.	Lendas Amazônicas.[s.l.:s.n]			Para crianças.	Adaptação para crianças.
3	PEREIRA, Manoel Nunes.	Moronguetá: um decameron indígena. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980. (Como nasceu a noite).			Linguagem voltada para o mundo infantil.	Adaptação para crianças.
4	PEREIRA, Manoel Nunes.	Moronguetá: um decameron indígena, 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira,				

		1980. (Mito da origem da noite).					
5	BRASIL, Altino Berthier.	O Caríua e outros contos. amazônicos. Manaus, Governo do Estado do Amazonas, Fundação Cultural.1982.					
6	MILWARD, Maria Portugal.	Lendas do Brasil maravilhoso. 2. ed. Rio de Janeiro: Avanço, 1985.			Linguagem voltada para o mundo infantil.	Adaptação para crianças.	
7	LUKESCH, Anton.	Mito e vida dos índios Caiapós. Tradução de Trude Arneitz von Laschan Solstein.São Paulo: Pioneira. Ed. Da Universidade de São Paulo, 1976.					

Para a lenda da Mandioca, selecionamos cinco versões, do Rio Solimões, três versões, e de Como Apareceu a Noite, sete.

### 5.3 AS LENDAS ESTUDADAS<sup>3</sup>

#### 5.3.1 As versões da Lenda da Mandioca

##### **Lenda da Mandioca<sup>4</sup>**

<sup>3</sup> Para análise dos passos e seqüências das lendas, baseamo-nos, conforme já mencionado neste trabalho, na morfologia de Vladimir Propp.

<sup>4</sup> Versão de Jose Vieira Couto de Magalhães (1975), com o título: O Selvagem.

Nessa versão da lenda, a história se dá na cidade de Santarém. Certo dia, apareceu grávida a filha de um chefe selvagem. Esse chefe queria punir o autor da desonra de sua filha, então jogou maldições e humilhou a filha para saber quem foi o malfeitor. Porém, diante de castigos severos a filha continuou inflexível, dizendo nunca ter tido relações com nenhum homem. O chefe então resolveu matá-la, quando lhe apareceu em sonho um homem branco, que lhe dissera para não matar a moça, pois era inocente e não tinha tido relações com homem algum. Depois dos nove meses, deu à luz a uma menina linda de cor branca. Esse último fato causou surpresa na tribo e nas vizinhanças que vieram visitá-la para ver essa desconhecida raça. A menina, que teve o nome de Mani, andou e falou precocemente, morreu a cabo de um ano, sem ter adoecido e sem dar mostras de dor. Foi enterrada dentro da própria casa, sua sepultura era descoberta e regada diariamente, segundo o costume do seu povo. Depois de um tempo, começou a brotar da cova uma planta que, por ser desconhecida, deixaram de arrancar. Cresceu, floresceu e deu frutos. Até que finalmente a terra fendeu-se; cavaram-na e julgaram reconhecer no fruto que encontraram o corpo de Mani. Comeram-no e assim aprenderam a usar da mandioca.

*A situação inicial:* a gravidez da filha de um chefe selvagem.

*A primeira seqüência:* quando há um dano, ou seja, o pai humilha, castiga a filha e manda matá-la.

*A segunda seqüência:* ocorre um outro dano, a criança morre e volta como um ser vegetal, a mandioca.

*As funções executadas pelas personagens:*

Primeira seqüência

- Dano: O chefe da tribo manda matar sua filha, por estar grávida. Este dano não se efetiva totalmente, porque o pai não chega a matar a filha. Ela sofreu uma ameaça.

Segunda seqüência



- Dano: a criança morre sem ter adoecido nem sentido dor.
- Reparação: da cova da menina brota a planta da mandioca.
- Regresso: a criança volta como planta.

### **Lenda da Mandioca<sup>5</sup>**

Na versão de Berthier, os Paresi acreditavam que a mandioca era oriunda da transformação do corpo de uma jovem índia chamada Atioló. Esta moça, sentindo-se desprezada pelo pai, que só amava o filho, e desejando ser útil aos seus, pediu à mãe que a enterrasse viva. A mãe acabou aceitando o desejo da jovem, enterrando-a no meio da mata. Sem falhar um só dia, pela madrugada, a mãe regava a sepultura com incontidas lágrimas. Assim, uma plantinha começou a despontar, crescendo, cada dia mais. Depois de um longo inverno a mãe perdeu o local do túmulo. Certa manhã, contudo, ao cruzar por um aceiro, ouviu um estrondo que partia de um arbusto avermelhado. Uma voz desconhecida mandou que arrancasse as ramas e experimentasse as raízes partidas. A mãe Paresi obedeceu, tendo descoberto a mandioca, que foi introduzida entre o seu povo. Esse foi um presente de Enorê, o Pai Supremo, destinado a garantir alimento aos filhos da selva.

A proto-história: Os índios Paresi, acreditavam que a mandioca surgiu da transformação do corpo da índia Atioló.

*A situação inicial:* a moça sentindo-se desprezada pelo pai pede à mãe que a enterre viva.

*A primeira seqüência e única:* quando a mãe enterra a filha viva. Essa seqüência termina quando da cova de Atiolô brota a mandioca.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Dano: a moça é enterrada viva pela mãe.
- Reparação: o corpo de Atioló se transforma em planta.
- Regresso: a índia volta como Mandioca.

---

<sup>5</sup>Versão de Altino Berthier Brasil (1987), com o título: Amazônia reino da fantasia.

## Lenda da Mandioca<sup>6</sup>

Nessa versão da lenda da Mandioca, um índio que se chamava Pakue( gaivota) morava dentro d'água. Certo dia, Pakue apareceu na aldeia de outro índio que não tinha o que comer e casou-se com uma moça dessa tribo. Ele, com vontade de comer beiju, pediu a mulher alguma coisa para comer. Ela não tinha nada, apenas água de uma raiz. Então, Pakue a chamou para ir na sua terra para ver como é que se fazia beiju. Eles foram. Entraram dentro d' água onde havia uma casa grande. A mãe de Pakue ficou muito alegre ao ver que o filho casara. Ela mostrou beiju, peixe cozido e assado, a esposa de Pakue comeu lá e no outro dia voltaram com o beiju. Todos da tribo foram para casa da mulher pra ver como fazia o beiju. Foi então que Pakue resolveu fazer roça e nasceu muita mandioca. O pai da mulher de Pakue pediu que ele arranjasse beiju e mandioca. A cunhada de Pakue não saia de casa. Por ser moça nova, a mulher de Pakue disse para ele não mexer com a garota. Os dois começaram a apanhar mandioca todo dia. Pakue disse que estava doente, tudo mentira dele. Um certo dia, Pakue ficou em casa sozinho e acabou desonrando a menina. Quando o pai fez um cesto pra ela ficar dentro, não cabia mais e descobriram que a menina tinha tido relações. Mandaram Pakue embora. Ele foi buscar seu povo e arrancaram todas as mandiocas que plantara. Porém, ele ainda voltou e deixou três ramos de mandioca para sua mulher que estava grávida. O pai da mulher de Pakue plantou a rama e assim nasceu devagarzinho a mandioca.

*A situação inicial:* apresenta o índio Pakue e seu casamento com uma índia de outra tribo.

*A primeira seqüência:* quando Pakue apresenta o desejo de comer beiju e mandioca. A seqüência termina quando ele retorna e faz roça.

*A segunda seqüência:* Pakue se aproxima da cunhada mantendo relações com ela, a mãe da moça muito brava e expulsa Pakue da tribo.

*A terceira seqüência:* Pakue e seu povo arrancam toda mandioca da tribo de sua esposa. A seqüência termina quando a mulher acha as ramos de mandioca e suaplanta. Brotando novamente mandioca na tribo.

---

<sup>6</sup> Versão de Pedro Agostinho (1974), com o título: Mitos e outras narrativas Kamayura.

As *funções* executadas pelas personagens:

Primeira sequência

- Carência: Pakue sente desejo de comer beiju e mandioca.
- Partida: Ele e a mulher vão atrás da mandioca.
- Retorno: Eles voltam com a mandioca.

Segunda sequência

- Dano: Pakue mantém relações com a cunhada e é expulso da tribo.

Terceira sequência

- Dano: Ele insatisfeito arranca toda a mandioca da roça.
- Reparação: O pai da mulher de Pakue acha a rama de mandioca e planta.
- Recompensa: a tribo passa a cultivar a mandioca.

### **Lenda da Mandioca<sup>7</sup>**

Na versão de Nunes Pereira, o grande tuxaua das Onças – Auiató-pót – tinha uma filha chamada Iveroi, muito bonita e que ainda não tinha se juntado com nenhum homem, pois seu pai comia todos os seus pretendentes. O sapo Ó-óc, gostando muito da moça, disse à avó que ia pedir sua mãe em casamento para o pai da moça. A velha disse para o neto não ir, pois Auiató-pót lhe comeria. Porém, o neto estava irredutível e queria a moça de qualquer maneira como sua companheira. Então, a velha disse para ele ir, mas com muito cuidado. O sapo Ó-óc foi. Auiató-pót morava por cima da porta de casa e estava sempre vigiando a entrada. O sapo Ó-óc sabia. Por isso, quando chegou à frente da casa falou que queria pedir a sua filha como companheira. Então o pai mandou que o sapo entrasse, porém Ó-oc disse que não ia entrar ainda e perguntou mais uma vez se Iveroi poderia ser sua companheira. O pai afirmou, mas ele teria que buscá-la dentro de casa, pois o grande tuxaua queria devorá-lo. Porém Ó-oc que era amigo do Vento pediu que levasse a palha da casa para poder ver onde sua amada estava. Então ele suspendeu a palha e saltou do caminho para o meio da sala onde

---

<sup>7</sup> Versão de Manoel Nunes Pereira (1980), com o título: Moronguêta: um Decameron indígena.

estava Iveroi. Quando o pai viu essa sena perguntou admirado como ele havia entrado. Ó-oc que não era tolo, disse que tinha entrado pela porta e dormiu com Iveroi. No dia seguinte, o sapo fez o mesmo processo par sair. Contudo, Auiató-pót queria comer o sapo. Pediu que Ó-óc pegasse peixe para ele. O sapo pegou os peixes e jogou na frente da porta para o grande tuxaua das onças. Mas ele ainda tava com fome e pediu que o sapo fosse no mato pegar bacabeira para ele. O sapo foi e com a ajuda dos passarinhos foi pegar a bacabeira. Quando a onça estava debaixo da palmeira pediu que o sapo jogasse um passarinho. Ó-oc jogou um pedaço de breu deixando a onça furiosa. O sapo correu e no meio do caminho encontrou um bando de mulheres e pediu que uma antiga companheira lhe escondesse. A onça apareceu e perguntou onde estava o sapo Ó-óc e disse que seguiria seus passos novamente. Caso não achasse devoraria todas as mulheres. Depois que a onça saiu, o sapo disse que se ele voltasse as mulheres poderiam jogar uma pedra de fogo na boca dele. E foi isso mesmo que aconteceu, quando a onça voltou quis comer as mulheres e elas jogaram a pedra de fogo na boca da onça, ele engoliu e morreu. O sapo voltou e rapidamente jogou o corpo da onça no rio, que acabou virando jacaré. Um dia Iveroi pediu ao seu companheiro para ir ver o jacaré. O sapo disse que não era bom, pois seus tios que moravam perto eram feiticeiros. Iveroi teimou e foi ver o jacaré. Assim, ela acabou sendo enfeitiçada e do seu corpo fizeram a Mandioca.

*A situação inicial:* apresenta o grande tuxaua das Onças, a filha Iveroi e a paixão do sapo Ó-óc por ela.

*A primeira seqüência:* quando sapo Ó-óc apaixonado vai atrás da moça para ser sua companheira, há uma carência. O grande tuxaua quer comer o sapo. Então começa a buscar maneiras para devorara-lo, até que morre e vira um jacaré.

*A segunda seqüência:* Começa quando Iveroi deseja ver o jacaré. A moça é enfeitiçada e morta pelos tios Muricauria. Do seu corpo, os tios fizeram a mandioca. Do corpo do seu filho fizeram a tapioca, o qual se encontrava em sua barriga.

As *funções* executadas pelas personagens:

Primeira seqüência

- Carência: Ó-óc quer se casar com Iveroi.

- Partida: O sapo Ó-óc vai até a casa da moça.
- Perseguição: Auiató-pót tenta pegar o sapo Ó-óc.

#### Segunda sequência

- Carência: Iveroi deseja ver o Jacaré.
- Transgressão: Teimosa vai ao rio.
- Dano: Iveroi é morta.
- Reparação: Do corpo de Iveroi tiraram a mandioca.
- Regresso: a moça volta como mandioca.

### **Lenda da Mandioca<sup>8</sup>**

Nessa versão, a história se passa na tribo dos Manau, chefiada pelo tuxaua Ambori que tinha uma filha chamada Itaci. A jovem ficou grávida, provocando um escândalo na tribo. O tuxaua pressionou a filha para saber quem era o autor, porém a moça não sabia quem era. Foi quando o tuxaua tomou a decisão de matar a própria filha. Porém a noite apareceu em seu sonho um caruana (gênio benfeitor dos índios) que afirmava que a filha era inocente. Depois de nove meses a filha deu a luz a uma menina linda e branca. A criança recebeu o nome de Mani e ao completar um ano de vida morreu, misteriosamente. Foi cavada uma cova dentro da maloca onde os índios regavam a sepultura, onde a mãe de Mani derramava as suas lágrimas. Tempo depois floresceu uma planta. Os índios comeram as raízes e a partir daí começaram a cultivar a mandioca.

*A situação inicial:* a gravidez da filha do tuxaua.

*A primeira seqüência:* quando há um dano, ou seja, manda matar a filha.

*A segunda seqüência:* quando a criança morre e volta como um ser vegetal, a mandioca.

---

<sup>8</sup> Versão de Apolonildo Sena (2007), com o título: Lendário Amazônico.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Dano: O chefe da tribo manda matar sua filha, por estar grávida.
- Dano: a criança morre misteriosamente.
- Transfiguração: da cova da menina brota planta da mandioca.
- Reparação: a criança é transformada em planta
- Regresso: a criança volta como planta.

### 5.3.2 As versões da Lenda do Rio Solimões

#### **Lenda do Rio Solimões<sup>9</sup>**

Nessa versão, a lua era noiva do sol, e com ele queria se casar, mas, se isso acontecesse, destruir-se-hia o mundo. O amor ardente do sol queimaria todo o mundo e as lágrimas da lua inundariam toda a terra. Separaram-se. A lua chorou para um lado e o sol para o outro. A lua chorou todo o dia e toda a noite, foi então que as lágrimas correram por cima da terra até o mar. O mar esbraveceu e por isso não pôde a lua misturar as lagrimas com as águas do mar, que meio ano corre para cima , meio ano para baixo. Foram as lágrimas da lua que deram origem ao nosso rio Amazonas.

*A situação inicial:* apresenta o amor que a lua sentia pelo sol e o que aconteceria se ficassem juntos.

*A primeira seqüência:* o Sol e a lua tiveram que se separar e as lágrimas da lua formaram o Rio Amazonas.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Carência: A lua está apaixonada pelo sol e este por ela
- Dano: A lua não pode se casar com o sol porque senão destruiriam o mundo. Separaram-se.
- Reparação: a transformação das lágrimas da lua nas águas do rio Amazonas
- Recompensa: A existência do rio que beneficia à comunidade circundante.

---

<sup>9</sup> Versão de J. Barbosa Rodrigues (1890), com o título: Poranduba Amazonense.

### **Lenda do Rio Solimões<sup>10</sup>**

De um beijo do sol e das lágrimas da lua, nasceu o Amazonas. No princípio, Tupã Iguaçucaba, supremo senhor do universo, criou o sol. Esse se sentia solitário e um dia de melancolia implorou a Tupã uma companheira. Então, Tupã criou a Lua. Muito tempo se passou até que um dia o sol, olhando a lua, achou-a linda e quis tê-la por esposa. Tupã, consultado, negou consentimento, alegando que essa união determinaria o descontrole da gravitação do universo e separou os dois amorosos, colocando a lua à sua esquerda e o sol a sua direita. Não se conformando com isso a lua chorou todo um dia, e toda uma noite, e suas lágrimas caindo inundaram a terra. Tupã ao ver isso decretou tabu entre a lua e o sol. A terra tremeu, sacudida em convulsões. O pranto da lua, depositando-se no imenso recôncavo interior, rompeu, rasgou até alcançar as águas verdes do mar. Foi assim que o rio Amazonas nasceu.

*A situação inicial:* a criação do sol e da lua e como se apaixonaram.

*A primeira e única seqüência:* o Sol e a lua tiveram que se separar e as lágrimas da lua formaram o Rio Amazonas.

*As funções executadas pelas personagens:*

- Carência: A lua está apaixonada pelo sol e este por ela
- Dano: A lua não pode se casar com o sol porque senão destruiriam o mundo. Então Tupã os separou.
- Reparação: a transformação das lágrimas da lua nas águas do rio Amazonas
- Recompensa: A existência do rio que beneficia a todos da região.

### **Lenda do Rio Solimões<sup>11</sup>**

Nessa versão, a história se passa na região do Tocantins na tribo dos Jurunas. Certo dia, estando os filhos de Cinaâ, o pajé, foram pedir água para Juriti e este perguntou porque o pai deles não conseguia água para os filhos. Os meninos retornaram chorando para sua tribo e o pai disse para não procurarem mais Juriti, pois

---

<sup>10</sup> Versão de Maria Portugal Milward (1985), com o título Lendas do Brasil Maravilhoso.

era muito perigoso. Porém, com a sede, os jovens voltaram ao rio Juriti e quebraram todos os tambores que guardavam água. Assim, que as águas começaram a jorrar, Juriti se transformou num bicho. Os peixes que estavam nos tambores fugiram atrás das águas, mas um dele engoliu um dos irmãos, de nome Rubiatá, deixando o mesmo apenas com as pernas para fora. Os outros dois irmãos de Rubiatá começaram a correr e foram deixando no caminho grandes rios e cachoeiras. Um dos peixes grandes seguiu atrás dos dois, formando com eles o rio Xingu. Assim, prosseguiram, até chegarem ao Amazonas. Quando acalmou tudo, os dois irmãos pegaram Rubiatá, que se encontrava morto, cortaram suas pernas, tiraram - lhe o sangue e sopraram Rubiatá, que voltou à vida. Em seguida, sopraram as águas do Amazonas que, imediatamente, ficou longo e com uma profundidade imensa. Segundo essa lenda, nasceram os rios Xingu e Amazonas.

*A proto-história:* A terra, para eles, quando o mundo foi criado era completamente árida seca, não existia mar nem rios.

*A situação inicial:* apresenta o local onde aconteceu a história.

*A primeira seqüência:* Os filhos de Cinã desejam beber água.

*A segunda seqüência:* Eles voltam ao rio Juruti e quebram os tambores.

*As funções executadas pelas personagens:*

Primeira seqüência

- Carência: Os meninos desejam beber água.
- Afastamento: Eles vão ao rio Juriti.
- Transgressão: transgridem as ordens do pai.

Segunda seqüência

- Dano: Rubiatá é morto.
- Reparação: Rubiatá volta à vida depois que seus irmãos lhe cortam as pernas e sopram seu sangue.
- Recompensa: Nascem os rios Xingu e Amazonas.

---

<sup>11</sup> Versão de Gaitano Antonacio (2006), com o título: Algumas lendas da Amazônia.



### 5.3.3 As versões da Lenda: Como apareceu a noite.

#### **Lenda Como Apareceu a Noite** <sup>12</sup>

Na versão de Couto de Magalhães, no princípio, não havia noite, só dia. A noite estava adormecida no fundo das águas. Não havia animais e todas as coisas falavam. A filha da Cobra Grande casara com um moço. Esse moço tinha três fâmulos fiéis. Um dia, pedia para os três saírem, pois a mulher não queria dormir com ele. Eles foram. E o moço chamou a mulher pra dormir com ele. A filha da Cobra Grande perguntou se já era noite e ele respondeu que não havia noite, apenas dia. Porém, a moça disse que seu pai tem a noite e se ele quisesse dormir com ele tinha que buscar a noite. Então o moço chamou os três fâmulos e os mandou buscar um caroço de tucumã na casa da Cobra Grande. Os três chegaram na casa da Cobra, esta lhes entregou um caroço de tucumã bem fechado e disse para eles não abrirem o caroço, porque todas as coisas poderiam se perder. Os fâmulos foram e no meio do caminho começaram a ouvir um barulho assim: tem, tem, tem... xi... Era o barulho de grilos e dos sapinhos que cantam de noite. Lá se foram, quando entraram na canoa, curiosos, resolveram abrir o coco de Tucumã. De repente tudo escureceu. E seguiram viagem. A moça, em sua casa, disse ao marido que os fâmulos soltaram a noite e que deveriam esperar até o outro dia. Então todas as coisas que estavam espelhadas pelo bosque se transformaram em animais e pássaros. As coisas que estavam espalhadas pelo rio se transformaram em patos e em peixes. Do paneiro, gerou-se a onça; o pescador e sua canoa se transformaram em pato; de sua cabeça nasceram a cabeça e o bico do pato; da canoa, o corpo do pato; dos remos, as pernas do pato. A filha da Cobra Grande, quando via a estrela -d`alva, disse ao marido que a madrugada vinha rompendo e resolveu dividir o dia e a noite. Quando os três fâmulos chegaram, o moço lhes disse que não foram fieis, abriram o caroço de tucumã, soltaram a noite e todas as coisas se perderam, e vocês também, que se transformaram em macacos.

---

<sup>12</sup> Versão de José Vieira Couto de Magalhães (1975), com o título: O Selvagem.

*A proto-história:* No princípio do mundo não havia noite e todas as coisas falavam.

*A situação inicial:* A filha da Cobra Grande casara-se com um moço que tinha três fâmulos.

*A primeira e única seqüência :* ocorre quando a filha da Cobra grande deseja ter a noite para dormir com o marido e termina quando a noite aparece.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Carência: A filha da Cobra-grande deseja a noite.
- Partida: Os fâmulos vão atrás do caroço de tucumã.
- Proibição: A Cobra Grande adverte aos fâmulos que não abram o caroço de tucumã.
- Transgressão: Os fâmulos ficam curiosos e abrem o caroço de tucumã sem ter chegado à casa da moça.
- Dano: os fâmulos abrem o caroço de tucumã e tudo se transforma, aparecendo a noite.
- Castigo: os fâmulos são transformados em macacos.
- Reparação: a noite e o dia são divididos.

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>13</sup>**

Naquele tempo sempre era dia, pois a noite ainda estava dormindo no fundo das águas. A filha da Cobra-grande era casada com um moço que tinha três ajudantes muito

---

<sup>13</sup> Versão de José Coutinho Oliveira [s.l.:s.n.], com o título: Lendas Amazônicas.

fiéis. Um dia, o moço chamou os servidores e disse a eles que fossem passear, pois a mulher dele não queria dormir, ainda não era noite. O marido explicou que não havia noite. A mulher disse ao marido que seu pai tinha a noite e pediu que o marido fosse buscar. O marido, então, mandou chamar os três ajudantes, e os mandou a casa do pai dela para trazerem um caroço de Tucumã. Estes foram até a Cobra Grande que lhes deu o caroço e avisou para não abrirem, em hipótese alguma, o caroço de tucumã. Eles voltaram para casa. Quando estavam bem perto, com a curiosidade aumentada, resolveram abrir o caroço de tucumã. Derreteram o breu do caroço e tudo escureceu. A moça em casa disse para o marido que os ajudantes tinham soltado a noite. Muitas coisas estranhas aconteceram. Logo, quando a filha da cobra grande viu a estrela d'Alva anunciou ao marido que separaria a noite do dia. Quando os três ajudantes voltaram o marido lhes dissera que foram muito curiosos. Abriram o coco de tucumã, soltando a noite. Foi quando todas as coisas se perderam. Como castigo os três foram transformados em macacos, e para sempre pularão de galho em galho.

*A situação inicial:* A filha da Cobra Grande casara-se com um moço que tinha três ajudantes fieis.

*A primeira e única seqüência:* ocorre quando a filha da Cobra grande deseja ter a noite para dormir com o marido e termina quando a noite aparece.

*As funções executadas pelas personagens:*

- Carência: A filha da Cobra-grande deseja a noite.
  - Partida: Os três ajudantes vão atrás do caroço de tucumã.
  - Proibição: A Cobra Grande adverte aos ajudantes que não abram o caroço de tucumã.
  - Transgressão: Os ajudantes ficam curiosos e abrem o caroço de tucumã sem ter chegado à casa da moça.
  - Dano: Os ajudantes abrem o caroço de tucumã e tudo se transforma, aparecendo a noite.
  - Castigo: os ajudantes são transformados em macacos.
  - Reparação: A filha da Cobra Grande dividi a noite e o dia.
-

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>14</sup>**

Antigamente não havia noite na terra do Cauaiua- Paritintim. Sá havia dia. Um velho querendo dormir, perguntou a Coruja como fazia para dormir. A Coruja respondeu que conhecia a noite e como ela era. Pediu que o velho lhe arranjasse milho preto. O Velho foi arranjar o milho preto, encheu uma cabaça e a levou para Coruja. Logo que o Velho entregou a cabaça, a Coruja tratou de tapar a boca da vasilha com o barro. Depois cantou: Ipeton ohopá. Ari orokia. Ipeton ohopá. Ari orokia. No final da canção partiu a cabaça no meio. E a noite apareceu.

*A situação inicial:* Não havia noite, apenas dia.

*A primeira e única seqüência:* o Velho tem uma carência, deseja dormir e pergunta para a Coruja como se dorme. Essa seqüência termina quando a noite aparece.

*As funções executadas pelas personagens:*

- Carência: o Velho deseja dormir.
- Tarefa difícil: O velho tem que conseguir o milho preto.
- Realização de tarefa: O velho arranja o milho preto.
- Recompensa: A coruja faz a noite aparecer.

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>15</sup>**

Nessa outra versão de Nunes Pereira, a história se passa na aldeia dos Maué. Depois da criação do mundo, não havia noite para os índios dormirem. O índio Uánhã, sabendo que a Surucucu, a Aranha, a Jararaca, o Lacrau e a Centopéia eram donos da noite disse à sua gente que ia buscar a Noite para seu povo. Então foi atrás da noite, levando consigo arcos e flechas. Ao chegar à casa da Surucucu, Uánhã disse que queria comprar a noite e ofereceu em troca o seu arco e flecha. A cobra não aceitou,

---

<sup>14</sup> Versão de Nunes Pereira (1980), com o título: Moronguêta: um Decameron indígena.

<sup>15</sup> Versão de Nunes Pereira (1980), com o título: Moronguêta: um Decameron indígena.

pois não faria nada com um arco e uma flecha. Uánhã não sossegou e foi buscar uma liga para as pernas. Levou para Surucucu e amarrou a liga no seu rabo, porém a cobra não entregou a Noite. No outro dia Uánhã voltou levando venenos. A Surucucu precisava de venenos e por isso arrumou a noite em uma cestinha e entregou para o jovem. Os amigos de Uánhã ao vê-lo sair na casa da Surucucu foram perguntar se ele conseguira a noite. O índio respondeu que sim, despertando a curiosidade dos amigos que pediram para abrir a cesta. Porém a Surucucu lhe recomendara que só abrisse a cestinha em casa. Os companheiros de Uánhã insistiram tanto e acabaram abrindo a cesta. Dessa última saiu a Noite: a primeira Noite. Os companheiros do rapaz começaram a gritar e fugiram com medo, deixando apenas o índio. Foi então que os parentes da Surucucu apareceram - a Jararaca, o Lacrau e a Centopéia - que já tinham dividido os venenos cercaram Uánhã. A Jararaca, malvada, picou em seu pé. Uánhã sentiu dor, reconheceu a Jararaca e lhes disse que seus companheiros iam lhe matar. Após dito isso, todas as outras parentas da Surucucu lhe picaram até que Uánhã morrer. O jovem tinha feito um trato com um amigo, que caso o encontrasse morto, faria um banho de folhas mágicas e com ele banharia o cadáver. E foi isso que aconteceu. Uánhã ressuscitou, e, pondo-se a caminho, foi buscar na casa da Surucucu a grande noite, porque a outra havia sido muito curta. Entregou venenos à Surucucu. Esta para tornar a noite grande, misturou jenipapo com todas as imundices que encontrou. Essa foi a noite que Uánhã arranhou para os Maué.

*A situação inicial:* Não havia noite, então Uánhã sabendo quem era os donos da noite, resolveu trazê-la para sua tribo.

*A primeira seqüência:* Uánhã tem uma carência, deseja a noite para sua tribo. Essa seqüência termina quando a noite aparece.

*A segunda seqüência:* A Jararaca e suas parentes mordem o índio que morre, este ressuscita e novamente vai buscar a noite com a Surucucu.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Carência: Uánhã deseja a noite.
- Partida: Ele vai atrás da Noite.
- Transgressão: Uánhã com os companheiros abrem à cestinha onde se encontra a primeira noite.

- Dano: A Jararaca pica Uánhã, que morre.
- Regresso: Uánhã ressuscita e vai novamente atrás da noite.
- Reparação: a Noite aparece.

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>16</sup>**

No princípio não existia as trevas. Tudo era claridade. A noite estava adormecida no fundo das águas. A filha da Cobra Grande se casara com um moço. Por ter nascido nas profundezas das águas estava acostumada com escuridão. Passadas as núpcias, recusou-se a morar com o marido caso ele não lhe trouxesse a noite que seu pai possuía. O jovem chamou três de seus servos mais fieis e lhes encarregou a missão de trazer a Noite da casa da Cobra Grande. Quando chegaram ao destino da missão, foi entregue para os servos um caroço de tucumã bem fechado e recomendado para não abrirem o caroço antes de chegarem ao destino final. Os escravos saíram contentes e curiosos. Ao longo do caminho do caroço de tucumã partiam ruídos abafados de grilos e sapinhos. Eles não agüentaram a curiosidade e abrirem o caroço de Tucumã. De repente, tudo escureceu. A moça em sua casa disse a marido que seus servos tinham soltado a noite e teriam que esperar até de manhã para poder concertar os danos causados por essa desobediência, mas todas as coisas começaram a se transformar. A filha da Cobra Grande que já tinha separado o dia da noite estava esperando os servos. Quando estes chegaram levaram uma boa descompostura do chefe. Abrirem o coco de tucumã, soltando a noite. Todas as coisas se perturbaram e agora, como castigo, vocês andarão em galho de arvore, como macacos.

*A situação inicial:* A filha da Cobra Grande casara-se com um moço.

*A primeira e única seqüência:* ocorre quando a filha da Cobra grande, acostumada com a escuridão, deseja ter a noite para dormir com o marido e termina quando a noite aparece.

*As funções executadas pelas personagens:*

- Carência: A filha da Cobra-grande deseja a noite.
- Partida: O moço chama três servos para irem atrás da Noite.

- Proibição: A Cobra grande adverte os servos para não abrirem o caroço de tucumã.
- Transgressão: Os servos abrem o caroço de tucumã.
- Dano: Os servos abrem o caroço de tucumã e tudo se transforma, aparecendo a noite.
- Castigo: os servos são transformados em macacos.
- Reparação: a filha da Cobra Grande dividiu a noite e o dia.

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>17</sup>**

Antigamente não existia escuridão. Todo o universo era urgido pelo resplendor fecundo do grande criador, que estava envolto na grandeza magnânima do primeiro beijo de Tupã. As trevas dormiam no silêncio misterioso das grandezas das águas, guardadas por Boi-Uma em seu palácio, cheio de sortilégios e encantamentos. A filha da Cobra Grande enamorou-se de um moço que era filho do sol e casou-se com ele. Porém, para dormir com ele pediu que trouxesse a noite. O marido foi fazer o desejo da mulher e pediu aos servos para irem buscar a noite com a Cobra Grande. Eles foram, pegaram o caroço de tucumã que continha a noite e retornaram para casa. No meio do caminho, curiosos resolveram abrir o coco de tucumã. Tudo escureceu e muitas coisas se perderam. Na mesma hora, em sua casa, a filha da cobra grande dissera ao marido que os servos tinham soltado a noite. Os dois esperavam o raia do dia, quando a filha da Cobra Grande viu a estrela Dalva e separou a noite do dia. No momento em que os servos chegaram o seu chefe lhes deu uma bronca e como castigo transformaram-se em macacos.

*A proto- história:* Todo o universo, unido pelo resplendor fecundo do “fiat” criador, estava envolto na grandeza magnânima do primeiro beijo de Tupã.

*A situação inicial:* A filha da Cobra Grande casara-se com um moço, filho do sol.

---

<sup>16</sup> Versão de Berthier Brasil (1982), com o título: O Caríua e outros Contos.

<sup>17</sup> Versão de Maria Milward(1985), com o título: Lendas do Brasil Maravilhoso.

A *primeira e única seqüência*: ocorre quando a filha da Cobra grande, acostumada com a escuridão, deseja ter a noite para dormir com o marido e termina quando a noite aparece.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Carência: A filha da Cobra-grande deseja a noite.
- Partida: O moço chama três servos que vão atrás do caroço de tucumã.
- Proibição: A Cobra Grande adverte os servos para que não abram o caroço de tucumã antes do tempo.
- Transgressão: Os servos abrem o caroço de tucumã.
- Dano: Os servos abrem o caroço de tucumã e tudo se transforma, aparecendo a noite.
- Castigo: os servos são transformados em macacos.
- Reparação: a filha da Cobra Grande separou a noite do dia.

### **Lenda: Como Apareceu a Noite<sup>18</sup>**

Nos tempos antigos, só havia o dia; o Sol sempre brilhava, não havia a noite. Aconteceu que certo dia, os homens, voltando da guerra contra os colonos, trouxeram à aldeia a filha de Dyoibekro. Naquele tempo os índio só conheciam o dia. Mas, a filha de Dyoibekro não gostava do dia e pediu aos indígenas para buscarem a noite, pois com ela poderiam dormir. Eles foram. No meio do caminho encontraram muitas coisas estranhas. Pegaram uma trilha para a casa de Dyoibekro e de repente tudo escureceu. Dyoibekro perguntou por sua filha e acabou dando a noite dentro de uma cabaça firmemente fechada com um cipó. Dyoibekro advertiu para que durante a volta não abrisse a cabaça. Então, os índios prepararam-se para volta. No meio do caminho, um deles, homem mau, arrancou o amarrado de cipó e abriu a cabaça. Um escorpião pulou para fora e mordeu a sua mão. O homem chorava e gritava de dor, quando um dos seus companheiros pegou seu braço ferido e o atirou para o ar. De repente, o homem mau, que libertara a noite, se transformou em coruja e voou pelos ares. Mas, a noite escapou

---

<sup>18</sup> Versão de Anton Lukesch (1976), com o Título: Mito e Vida dos índios Caiapós.



da cabaça aberta. Não foi um pouco dela que saiu, mas sim, toda por inteira e a noite ficou com os índios. Desde então eles tiveram a noite, na qual puderam dormir.

*A situação inicial:* A filha de Dyoibekro foi aprisionada pelos índios e levada para a tribo deles.

*A primeira e única seqüência:* ocorre quando a filha de Dyoibekro deseja ter a noite para dormir e termina quando os índios conseguem a noite.

As *funções* executadas pelas personagens:

- Carência: A filha de Dyoibekro deseja a noite.
- Partida: Os índios vão atrás da noite na casa da filha de Dyoibekro
- Proibição: Dyoibekro adverti os índios para não abrirem a cabaça.
- Transgressão: Um índio mau abre o cipó e abre cabaça.
- Dano: O índio mau ao abrir a cabaça é mordido por um escorpião, a noite é solta.
- Castigo: o índio foi transformado em coruja.
- Recompensa: os índios conseguiram a noite.

## 6 ANÁLISE COMPARATIVA DAS VERSÕES

### 6.1 Lenda da Mandioca

- Semelhanças

Quanto à localização geográfica, as versões de Couto de Magalhães, de Altino Berthier Brasil e Apolonildo Sena descrevem a localização da história. Porém na versão de Couto de Magalhães a história se passa em Santarém, na versão de Altino Berthier, há uma denominação da tribo “os Paresis” (da família lingüística Aruak do Alto Jurema, MT), na de Apolonildo Sena a história se passa na tribo dos Manaus.

As versões de Couto de Magalhães e Apolonildo Sena se assemelham quanto as personagens, pois há Chefe Selvagem/Tuxaua Amborim, a filha do chefe selvagem/Itaci, sua filha, Mani ( a criança), e as pessoas da tribo.

Quanto a Situação Inicial, as versões de Couto de Magalhães e Apolonildo Sena são idênticas, pois narra a gravidez da filha de um chefe tribal e a tortura que ele faz para saber quem é o pai da criança.

As versões de Couto de Magalhães, de Nunes Pereira e Apolonildo Sena se assemelham quanto ao número de seqüências da história, duas cada uma. Porém apenas as versões de Couto de Magalhães, Apolonildo Sena a primeira seqüência inicia-se quando há um dano, isto é, *o protagonista ou algum de seus familiares sofrem uma perda* (um dano) , o chefe selvagem/ tuxaua castiga a filha e manda matá-la ao saber que esta grávida. Essa seqüência termina quando um homem branco aparece em seus sonhos e lhe afirma que a filha não tem culpa de nada. Já a segunda seqüência, tem seu início com outro dano, agora é pra todos da tribo, a criança, denominada Mani morre. Essa seqüência termina com o regresso de Mani, agora transformada em um ser vegetal, a Mandioca.

- Diferenças

Quanto a localização geográfica e o cenário da história as versões de Pedro Agostinho e Nunes Pereira se diferenciam das outras, pois, não mostra a localização da tribo nem o cenário que se passa a narrativa.

No que diz respeito as personagens, a versão de Berthier Brasil as personagens principais da história são: Atiolô, uma jovem índia; a mãe de Atiolô; e Enorê, o pai supremo. Na versão de Pedro Agostinho as personagens são completamente distinta da versão de Berthier Brasil, nessa teremos Pakue, Mãe e Mulher de Pakué, e a irmã e pai da mulher de Pakué. Já na versão de Nunes Pereira existe: o grande tuxaua das onças, Auito-pot; Iveroi, a filha do tuxaua; o sapo Ó-óc; e os tios do sapo, os Muricariua.

Apenas a versão de Berthier Brasil contém a proto-história, conta uma situação que aconteceu antes, assim, nessa versão a proto-história é apresentada quando os índios Paresis, acreditavam que a mandioca surgiu da transformação do corpo de uma índia, chamada Atiolô.

Quanto a Situação inicial, as versões de Berthier Brasil, de Pedro Agostinho, de Nunes Pereira são diferentes das versões de Couto de Magalhães e Apolonildo Sena, são distintas também entre si, veja porquê: na versão de Berthier Brasil a Situação inicial se dá quando Atiolô sentindo-se desprezada pelo pai pede à mãe que a enterre viva; já na versão de Pedro Agostinho a situação inicial apresenta o índio Pakue e seu casamento com uma índia de outra tribo; diferentemente com o que acontece na versão de Nunes Pereira, na qual a situação inicial apresenta o grande tuxaua da Onças, a sua filha Iveroi e a paixão do sapo Ó-óc por ela.

As versões de Couto de Magalhães, de Pedro Agostinho, de Nunes Pereira e Apolonildo Sena são idênticas quanto ao número de seqüências da história, duas cada uma. Porém diferente das versões de Couto de Magalhães, Apolonildo Sena a versão de Nunes Pereira é diferente das outras no que diz respeito ao enredo da narrativa. Em Nunes Pereira a primeira seqüência começa quando o sapo Ó-óc apaixonado vai atrás de Iveroi, para ser sua companheira. A segunda seqüência inicia quando Iveroi deseja ver o jacaré. Então a moça sofre um dano, ou seja, é enfeitiçada e morta pelos tios Muricauria e termina quando ela ressurgiu como um vegetal, a mandioca. Em Pedro Agostinho teremos três seqüências: a primeira seqüência iniciará quando Pakue sofre uma carência, deseja comer beiju e mandioca em sua terra de origem. Essa seqüência termina quando ele retorna e faz roça nessa tribo; a segunda seqüência ocorre quando Pakue causa um dano, desonra a cunhada e é expulso da tribo; já a terceira seqüência ocorre quando Pakue e seu povo arranca toda a mandioca e termina quando a mulher de Pakue acha a mandioca e a tribo começa a cultivar a mandioca. A versão de Berthier Brasil também se distingue das outras, pois contém apenas uma seqüência.

Essa seqüência inicia-se quando a mãe de Atiolô enterra a filha viva e termina quando da cova de Atiolô brota a mandioca.

#### 6.1.1 Quadro Comparativo ( Lenda da Mandioca)

#### 6.2 Lenda do Rio Solimões

- Semelhanças

Quanto aos elementos socioculturais e geográficos a versão de Maria Milward e Barbosa Rodrigues não descreve o cenário nem a localização da tribo na história.

As características das personagens nas versões de Maria Milward e Barbosa Rodrigues assemelham-se, pois nessas o Tupã tem como característica ser supremo, senhor do universo.

Nessas duas versões há outro ponto de semelhança, a Situação Inicial, que segundo Propp descreve certa situação para iniciar o desenrolar da narrativa. Nessas versões apresentam-se as personagens principais, o sol e a lua, como se apaixonaram e o que aconteceriam se dois ficassem juntos.

Nas versões de Maria Milward e Barbosa Rodrigues são semelhantes quanto às seqüências, pois as duas contêm apenas uma. A seqüência se inicia quando a Lua e Sol por terem um amor proibido se separaram e finaliza quando as lágrimas da lua se transformam nas águas do Rio Amazonas. As ações executadas pelas personagens das narrativas também são idênticas: a carência, a lua se apaixonou pelo sol; o dano, o sol e a lua não podem ficar juntos, então para o bem do universo eles se separam; a reparação, as lágrimas da lua se transformam nas águas do Rio Amazonas; e recompensa, a existência do rio beneficia a comunidade.

- Diferenças.

Quanto aos elementos socioculturais e geográficos a versão de Gaitano Antonaccio, a história se passa na região do Tocantins na tribo dos Jurunas.

As personagens na versão de Gaitano são bem diferentes: Cinaã, o pajé e seus filhos, Juriti e Rubiatá, um dos filhos de Cinaã. Nessa história, nenhuma personagem é caracterizada.

A proto-história nessa versão se dá através da terra que antes dos acontecimentos era árida e seca e que não existia mar nem rios.

Já a Situação Inicial, apresenta o local onde aconteceu a história, região do Tocantins na tribo dos Jurunas.

Na versão de Gaitano, teremos duas sequencias. A primeira se inicia quando os filhos de Cinaã desejam tomar água. A segunda sequência, quando eles voltam ao rio Juruti, desobedecendo as ordens do pai e quebram os tambores de água. Assim, teremos as seguintes funções executadas pelas personagens: carência, os meninos desejam beber água; afastamento, os filhos de Cinaã vão ao rio Juruti; transgressão, eles transgridem as ordens do pai; dano, Rubiatá é morto pela correnteza; reparação, Rubiabá volta à vida; recompensa, nascem os rios Xingu e Amazonas.

### 6.2.1 Quadro Comparativo ( Lenda do Rio Solimões)

### 6.3 Lenda de Como Apareceu a Noite

- Semelhanças

Quanto aos elementos socioculturais e geográficos as versões de Couto de Magalhães, de Coutinho Oliveira, de Berthier Brasil, Maria Milward e de Anton Lukesch, não descrevem o cenário e nem a localização da tribo.

As personagens nas versões de Couto de Magalhães, de Coutinho Oliveira, de Berthier Brasil, Maria Milward também são semelhantes. Nessas versões as personagens principais são: a Filha da Cobra Grande; a Cobra Grande; o marido da Filha da Cobra Grande e os três servos fiéis.

No que diz respeito a Situação Inicial nas versões de Couto de Magalhães, de Coutinho Oliveira, de Berthier Brasil, Maria Milward são bem parecidas, a filha da Cobra Grande casara-se com um moço que tinha três ajudantes fiéis.

As mesmas versões que se assemelham na Situação Inicial também serão idênticas nas seqüências da história. Essas versões terão uma única seqüência, que se inicia com o desejo da filha da Cobra Grande, ou seja, ela tem uma carência, deseja obter a noite para poder dormir com o marido. Então o marido manda seus servos buscarem a noite na casa da Cobra Grande. Esse último, lhes dá uma proibição, uma ordem para não abrirem o carço que está a noite. Porém, eles transgridem a ordem e abrem o carço de tucumã. A seqüência termina quando eles são transformados em macacos e a Filha da Cobra Grande consegue reparar o erro dos ajudantes, separar o dia da noite. As versões de Pereira Nunes ( Como Nasceu a Noite) e de Aton Lukesh também se assemelham quanto ao número de sequencia, uma. Porém as histórias são distintas na primeira versão a seqüência se inicia quando um velho sente uma carência, deseja a noite então pergunta para coruja como conseguir a noite. Esta lhe dá uma tarefa difícil, tem que trazer milho preto para conquistar a noite. Ele consegue e a coruja lhe recompensa com a noite. A versão de Lukesh, a sequencia inicia-se com um o desejo da filha de Dyobekro em querer a noite. Depois passa pela partida dos índios, que vão atrás da noite, da transgressão, um índio mau resolve abrir a cabaça que se encontra a noite e tudo se transforma. Essa sequencia termina quando os índios conseguem a noite.

- Diferenças

No que diz respeito a localização geográfica e o cenário da história as duas versões de Nunes Pereira (a primeira com o título de Como Nasceu a Noite, e a segunda com o título de Mito da Origem da Noite) se diferenciam entre si e das demais, pois descreve o cenário e a localização da tribo. Na versão de Como Nasceu a Noite, Nunes Pereiranão descreve necessariamente a localização de tribo cita apenas o cenário, a terra do Cauaiua Parintintim. Já na versão, Mito da Origem da noite, a história se passa na aldeia dos Maué.

Quanto as personagens da narrativa as versões de Nunes Pereira (Como Nasceu a Noite e Mito da Origem da Noite) e as versão de Anton Lukesch também se diferenciam quanto as personagens e suas características. Na versão intitulada Como Nasceu a Noite de Nunes Pereira as personagens são um velho e uma Coruja. Já na versão Mito da Origem da Noite, Nunes Pereira descreva as personagens principais como: o índio Uanhã e os donos da noite, que são: a Surucucu, a Jararaca, a Aranha, o Lacrau e a Centopéia. Na versão de Lukesch as personagens são a filha de Dyoibekro, Dyoibekro, os índios, e um índio mau.

Outra diferença entre as versões é a Proto-história, ocorrerá um acontecimento anterior, para então ocorrer a Situação Inicial. Na versão de Couto de Magalhães acontecerá uma proto-história, no princípio do mundo não havia noite e todas as coisas falavam. Na versão de Maria Milward a proto-história ocorre quando ela narra que todo o universo ungido pelo resplendor fecundo do “Fiat” criador, estava envolto na grandeza magnânima do primeiro beijo de tupã.

Quanto a Situação Inicial se divergem as versões de Pereira Nunes (Como Nasceu a Noite e Mito da Origem da Noite) e de Anton Lukesch. Em Nunes Pereira, Como Apareceu a Noite, a situação inicial apresenta a terra do Cauaiua- Paritintim. Na versão Mito da Origem da Noite, Nunes Pereira diz que não havia noite, então Uanhã sabendo quem eram os donos da noite, resolveu trazê-la para sua tribo. Em Lukesh, a filha de Dyoibekro é aprisionado pelos índios e levada para tribo deles.

A única versão que diferencia das outras quanto a quantidade é a versão de Pereira Nunes, Mito da Origem da Noite, com duas seqüência. A primeira seqüência inicia-se quando Uanhã tem uma carência, deseja a noite para sua tribo. A segunda sequencia acontece dentro da primeira e é quando Uanhã sofre um dano, é mordido pela Jararaca e suas parentes e morre. As sequencias terminam quando ele volta e consegue a noite para sua tribo.



### 6.3.1 Quadro Comparativo ( Lenda de Como Apareceu a Noite)

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa, intitulada as lendas amazônicas: os vários prismas, que tem como objetivo identificar as várias versões das lendas da Mandioca, Rio Solimões e Como Apareceu a Noite, chegou a conclusão de que existe uma variedade de versões dessas lendas, uma vez que os povos da Amazônia são exímios em narrar sua visão de mundo, sua interpretação sobre a natureza e dos fenômenos que ocorrem com ela.

Nas narrativas identificadas e estudadas percebemos que são muitas as situações criadas pelos autores, considerando a diversidade do cenário onde se dá a história, isso se dá devido aos seus verdadeiros autores, muitas versões foram coletadas oralmente por integrante de diversas tribos, ou porque é conveniente ao autor daquela versão localizar o cenário em determinado lugar. Além disso, as vezes o autor nem mesmo localiza o cenário ( espaço geográfico/ sociocultural onde se dá a história).

Das versões estudadas, vimos que a seqüência da narrativa é semelhante quanto aos passos da história e quanto as ações das personagens, aplicando dessa forma a teoria do conto maravilhoso de Vladimir Proop, a partir de sua investigação com contos de fada. Percebemos que nos mitos de origem as funções das personagens ocorrem de forma semelhante: o herói que apresenta uma carência, passa a lutar para resolvê-la, sofre um ou mais danos, no final de tudo é resgatado por um auxiliar sobrenatural, que o transforma em uma espécie ou vegetal ou animal.

A lenda da Mandioca em suas várias versões, apresenta sempre uma mulher que pode ser uma jovem índia ou uma menina que morre. Mas aparece novamente em forma de uma planta , a Mandioca, que servirá ao povo de sua comunidade. Apresenta na maioria das versões a presença da mãe que age como auxiliar sobre natural, que através de suas ações, rega a cova da filha morta, garantindo assim o retorno da menina, não mais na forma humana, mas como planta. Cada versão dessa lenda tem a marca de seu autor, mas 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 amazônicas.

Quanto a lenda do Rio Solimões, apesar de identificadas poucas versões, tem como passos principais o amor da Lua pelo Sol, desejando viver esse amor. Porém esse amor é impossível, pois poderiam acabar com o mundo. Então Tupã, os separa definitivamente. A Lua decepcionada, chora, chora muito, até formar o Rio Solimões. Tais passos, garantem a continuidade da existência dessa linda lenda no meio da tradição oral. Cada versão dessa narrativa aponta para comportamentos semelhantes



Ano		2008					2009							
1	Identificação das versões das lendas.	R	R	R										
2	Escolha das versões a serem analisadas.				R									
3	Leitura detalhada das histórias para identificação de pontos semelhantes e não semelhantes nas história .				R	R	R							
4	Registro e sistematizaçã o dos pontos encontrados nas lendas.					R	R							
5	Elaboração de relatório parcial.						R							



**9 REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, José. **Os mistérios da Amazônia**. Manaus: Uirapuru, 2004.

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

ANTONACIO, Gaitano. **Algumas Lendas da Amazônia**. Manaus: Garcia Ltda, 2006.

ANTONY, Leandro. **Folclore Amazonense**. Manaus: Edições Fundação Cultural do Amazonas, 1976.

BETTENCOURT, Gastão de. **A Amazônica no Fabulário e na Arte**. Lisboa, Pro Domo, 1946, Pref. Da “Terra de Icamiaba”.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Dicionário mítico – etimológico da mitologia grega** . Volume I e II. Petrópolis: Vozes. RJ 2000.

\_\_\_\_\_. **Mitologia Grega**. Petrópolis: Vozes, 1993, v. I e II

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

BRASIL, Altino Berthier. **Amazônia: Reino da Fantasia**. Porto Alegre: Posenato Arte e Cultura, 1987.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1999.

CASCUDO, Luis Câmara. **Dicionário do Folclore brasileiro**. São Paulo: Global, 2001.

CHAUI, Marilena. **Convite a Filosofia**. Editora Ática, SP, 2003.

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

\_\_\_\_\_. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FITTIPALDI, Ciça. **A lenda do Guaraná: mito dos índios sateré-maué**. Melhoramentos, [s. d.]

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. São Paulo: LTC editora, Ed. Santuário, 1989?

GUSDORF, George. **Mito e Metafísica**. São Paulo: Convívio, 1980.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós – Modernidade**. Rio de Janeiro. DP&A, 1997.

HAMPATÊ BÂ. A tradição viva. In: **Historia geral da África I. – Metodologia e pré – história da África**. Ática. São Paulo. 1980.

JATOBÁ, Maria do Socorro Silva. **A memória da Criação do Mundo: A Palavra a Técnica Mnemônica**. Governo do estado do Amazonas, Editora Valer, Manaus, 2001.

JUNG, Carl Gustavo. **Psicologia da Religião ocidental e oriental**. Petrópolis: Vozes, 1983.

KEHÍRI, TORĀMU. **Antes o mundo não existia: mitologia dos antigos** Desana – Kehiripōrā/Tōrāmu Kehiri, Umusi Pārōkumu; 2º edição. São João Batista do Rio



Tiquié: UNIRT; São Gabriel da Cachoeira: FOIRN, 1995. (Coleção Narradora Indígenas do Rio Negro).

LIMA, Antônia Silva de. **A lenda da Vitória Régia: dois olhares para um mesmo destino**. Tese de doutorado. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2003.

LOPES DA SILVA, Aracy. Índios, **Coleção Ponto – Por – Ponto**, São Paulo: Ática, 1988.

\_\_\_\_\_ (Org). **A temática Indígena na Escola: novos subsídios para professores de 1º e 2º graus**. Brasília, MEC/MARI/UNESCO, 1995.

MAY, Rollo. **A procura do mito**. Editora Manole. São Paulo, 1992

MILWARD, Maria Portugal. **Lendas do Brasil Maravilhoso**. 2º ed. Rio de Janeiro: Ed. Avanço, 1985.

MONTEIRO, Mario Ypiranga. **Antropologia do Guaraná**. Trabalho do Instituto Nacional de Pesquisa da Amazônia, 1965

OLIVEIRA, José Coutinho. **Lendas Amazônicas**. [s.l.:s.n]

PEREIRA, Nunes. **Moronguetá: Um Decameron Indígena**. Editora Civilização Brasileira S.<sup>a</sup> Rio de Janeiro: 1967. Vol I e II.

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

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

