

ITAN: histórias  
☉ sistema  
oracular  
jeje-nagô 🌞

Dendêzeiro



Equipe  
KAWÉ\*

Quando os negros foram trazidos da África para o Brasil pelo sistema de escravidão, consigo trouxeram também um conhecimento amplo que sustentava suas relações entre si, e possibilitava uma compreensão do universo e da vida totalmente diferente da cultura da Europa. O sistema de exploração de braço escravo fez com que os negros oriundos da África Ocidental, principalmente do Golfo de Benin, terminassem por

\*Pesquisadores do  
Núcleo de Estudos afro-  
brianos Regionais/USEC

aportar na América. Por mais discriminados e isolados de seus contemporâneos, fundamentos de sua cultura sobreviveram também no Brasil. Isso se deve em grande parte ao fato de eles não separarem, tal qual ocorre na cultura de origem européia, a vida cotidiana das práticas de re-ligação com o divino. Entre os inúmeros fenômenos das culturas importadas da África, o sistema oracular, através do qual se consultava as divindades, era de importância fundamental, uma vez que a convivência diuturna entre *criadores* e *criaturas* era fenômeno evidente entre os africanos.

Um dos sistemas básicos da consulta ao oráculo era o *jogo de Ifá*, constituído de 16 sinais (*odu*) básicos, com várias histórias (*itan*) que configuravam cada um deles. As histórias, porém, encerravam princípios básicos de ética e moral, através dos quais se estruturavam e se sustentavam as relações entre os humanos e os divinos e também dos humanos entre si. Assim, pessoas e animais se configuravam verdadeiros personagens, portadores de qualidades e defeitos, nas histórias que serviam de base à leitura e interpretação do *odu*. Tendo em vista que o conteúdo de cada *odu* abarca inúmeras histórias, o sistema exigia uma memória excelente, além da capacidade em atinar qual das histórias fazia sentido em relação à pergunta feita pelo consulente. Daí porque os sacerdotes de Ifá, normalmente, em África, tinham uma vida de um certo recolhimento e dedicavam sua existência aos estudos de tal conhecimento.



No Brasil, por força do sistema escravagista que negou-se estupidamente a reconhecer os valores das várias culturas africanas, os sacerdotes do culto a Ifá, os babalaôs, não sobreviveram. Em conseqüência, o jogo-de-búzios se popularizou, substituindo o jogo do *opelê Ifá*. Ocorre, porém, que o jogo-de-búzios é oriundo do jogo do *opelê* e conserva a prática da leitura dos *odu*. Assim, criou-se uma possibilidade de sobrevivência do sistema oracular e suas histórias elucidativas. Um outro fator a considerar também é que, por força do contexto cultural construído no Brasil colônia, também o sistema de origem européia adotava as histórias infanto-juvenis para transmitir fundamentos de ética e de moral tão necessários em qualquer sociedade humana. Por isso mesmo, as histórias do sistema oracular passaram a fazer parte do repertório contado nas varandas da casa-grande, na roda do terreiro das fazendas ao luar, nas senzalas. Evidentemente, um sem número delas se perdeu com o passar do tempo, enquanto outras se firmaram e

constituem atualmente parte integrante do cabedal cultural do Brasil. Da boca dos contadores, elas passaram também à escola, daí ao livro<sup>1</sup> e já chegaram ao vídeo, ao cinema, ao teatro, às novelas, ao filme. E as histórias<sup>2</sup>, os contos, as narrativas tão bem integraram-se ao patrimônio brasileiro que, para a maioria, já não se guarda mais a memória de sua origem.

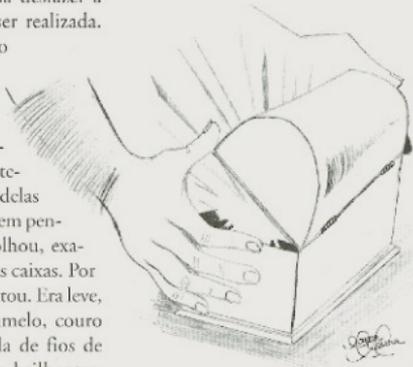
## A ESCOLHA DO DESTINO

Um homem vivia em paz no meio de seu povo. Era um excelente mercador, sua voz cristalina e sonora atraía multidões. Todos os seus produtos eram vendidos rapidamente, de forma que ele quase não dava conta do atendimento a quem o procurava. Mas ele era inconformado com o seu destino. Gostaria de ter nascido um grande cantor para arrebatar as pessoas com a maravilha de sua voz. Ainda que sua fama de mercador corresse o mundo, ele queria mesmo ter nascido com outra sorte.

Um dia ele resolveu consultar *Ifá*, para ver se poderia mudar o seu destino. *Ifá* lhe recomendou um *ebó* a ser oferecido no olho do dendezeiro e que ele dormisse ao pé da palmeira por três noites consecutivas. Assim o homem fez. Terminado o prazo do *ebó*, ele voltou para sua cidade, enquanto aguardava a resposta do *Orun*. Então ele avistou uma grande caravana que caminhava em sua direção. Imediatamente ele pensou em se reabastecer de mercadorias, afinal estava precisando negociar. Quando chegou perto, o homem notou algo di-

ferente. Não se tratava de uma caravana de negociantes e sim de um Mago e seus acompanhantes. Então o homem pensou em falar com o Mago para tentar trocar seu destino.

Feita a proposta o Mago aceitou, mas impôs uma condição: o homem não poderia desfazer a troca, após a magia ser realizada. Aceita a condição, o Mago mostrou-lhe inúmeras e inúmeras caixas fechadas que guardavam destinos dos humanos. Ele teria que escolher uma delas pela aparência. O homem pensou, pensou, olhou, olhou, examinou muitas e muitas caixas. Por fim, uma delas o encantou. Era leve, forrada de pele de camelo, couro bem tratado, enfeitada de fios de ouro e muitas pedras brilhantes. Havia uma inscrição: voz de ouro, encantador de multidões. Era justamente isso que ele queria.



<sup>1</sup> Merecem destaque, nesse campo: o trabalho de Júlio Braga, publicado em *Cantos afro-brasileiros*, Salvador, BA, Fundação Cultural, já em segunda edição, em 1989; as publicações de Mestre Didi (Deocórcedes Maximiliano dos Santos), entre as quais *Cantos crioulos da Bahia*, editado pela Vozes em 1974 e o modelar trabalho de Agenor Miranda da Rocha, editado pela Pallas, em 1999.

<sup>2</sup> As duas histórias narradas a seguir exemplificam diferentes tipologias em que os personagens são humanos ou bichos ou seres divinos, podendo até aparecer juntos.

E ele ficou tão encantado, tão feliz que, diante de tanto contentamento, o Mago resolveu dar-lhe a caixa e fazer a troca de destino sem receber pagamento nenhum. Quando o homem abriu a caixa, ansioso pelo novo destino, lá dentro estava seu nome e, embaixo do nome, a palavra MERCADOR.

Diante de seu espanto, o Mago se revelou: "Eu sou *Orumilá*, Testemunha do Destino, aquele que esculpe no escuro. Este é o teu caminho e saiba que ninguém foge desta força dentro da pessoa que faz ela se tornar aquilo que nasceu para ser".

### O FOFOQUEIRO

Ninguém mais sabia o que fazer: havia uma fuxicada terrível, pois tudo o que se falava no palácio se espalhava pela cidade. Oxalá, o mais-velho, irritado com a situação,

ordenou que se apurasse tudo tim-tim por tim-tim. Principalmente que se observasse os freqüentadores assíduos, aqueles que tinham livre trânsito. Ninguém deveria deixar de ser observado. De repente ficou bem visto que os mais assíduos freqüentadores eram dois: o carneiro e o martim-pescador. Mas havia uma tremenda diferença entre eles, pois enquanto o carneiro era calado, reservado, manso, sempre de vistas baixas, martim-pescador era o cão por dentro do mato. Se metia nas conversas, vivia de entra-e-sai, dando notícia de tudo, parecia uma tempestade.

Então foram dizer a Oxalá que já sabiam quem era o falador. Quando anunciaram que era martim-pescador, Iansan, a Mãe dos Ventos, agitada que só ela, tomou a palavra e pediu tempo para provar a inocência de seu protegido. Oxa-



Martim-pescador



Carneiro

lá deu o tempo e Iansan saiu apresada como um raio. Daí, ela contou para o martim-pescador e para o carneiro que a festa que ia acontecer no palácio de Oxalá era porque ele ia premiar o bicho que aparecesse com a melhor fantasia vermelha. Mas isso era segredo, ninguém devia saber disso e que eles fingissem que não sabiam de nada.

Pois bem. No dia da festa, foi chegando bicho, foi chegando gente, foi chegando encantado e o salão ficou repleto. E aí todo mundo viu: somente o carneiro e seus parentes estavam todos fantasiados de vermelho. Oxalá, que tem ojeriza a cores fortes, já sabendo de tudo que Iansan contou a ele, mandou expulsar o carneiro e sua gente daquela festa e todo mundo ficou sabendo que era o manso e silencioso carneiro o fofocheiro do palácio. Apenas martim-pescador ficou morrendo de pena do carneiro. Mas é isso: **ninguém julgue o bom por bom, nem o mal por mal.**

