

PNLD
Literário

VENDA
PROIBIDA

6º ao 9º ano



FNDE MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

código do livro

0572L20602024IL

HERÓIS

E SUAS JORNADAS

10 CONTOS MITOLÓGICOS

Ilustrações de Daniel Araujo Daniel Bueno Fernando Vilela
Geraldo Valério Jô Oliveira Laerte Silvino Pati Perez
Luciana Grether Carvalho Lupe Vasconcelos Taisa Borges

MELHORAMENTOS
LIVRARIAS

ROSANA RIOS

HERÓIS E SUAS JORNADAS



10 CONTOS MITOLÓGICOS



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rios, Rosana

Heróis e suas jornadas: 10 contos mitológicos / Rosana Rios. –
São Paulo: Melhoramentos Livrarias, 2018. 1ª edição.

ISBN 978-85-8155-101-2

1. Contos - Literatura juvenil I. Título.

18-15556

CDD-028.5

Índice para catálogo sistemático:

1. Contos : Literatura juvenil 028.5

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Em respeito ao meio ambiente, as folhas deste livro foram produzidas com fibras obtidas de árvores de florestas plantadas, com origem certificada.

Obra conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

Texto © Rosana Rios

Ilustrações © Daniel Araujo, Daniel Bueno, Fernando Vilela, Geraldo Valério, Jô Oliveira, Laerte Silvino, Luciana Grether Carvalho, Lupe Vasconcelos, Pati Perez e Taisa Borges.

Fotos das ilustrações originais do mito Ísis e o sarcófago de Osíris: AC Junior

Fotografias das biografias: Acervo pessoal

Projeto gráfico e diagramação: Amarelinha Design Gráfico

Capa: Editora Melhoramentos

Direitos de publicação:

© 2018 Melhoramentos de São Paulo Livrarias Ltda.

Todos os direitos reservados.

1ª edição, fevereiro de 2021

ISBN: 978-85-8155-101-2

Atendimento ao consumidor:

sac@melhoramentos.com.br

Impresso no Brasil no Parque Gráfico da Editora FTD S.A.

CNPJ: 61.186.490/0016-33



Por dentro de Heróis e Suas Jornadas

AUTORA

A autora Rosana Rios tem cerca de trinta anos de carreira e já publicou por volta de 150 livros para crianças e jovens. Pesquisa mitos e contos populares desde que era criança, época em que leu *Os Doze Trabalhos de Hércules*, de Monteiro Lobato, obra na qual o autor reconta o mito grego das aventuras do herói Hércules, incluindo os personagens do Sítio do Pica-Pau Amarelo. Talvez inspirada nessa marcante leitura de sua infância, Rosana Rios reconta em *Heróis e Suas Jornadas – 10 contos mitológicos* histórias mitológicas provenientes dos cinco continentes do planeta, cujas tramas se passam em regiões diversas, como a Grécia de Hércules por exemplo. Além de heróis e deuses, são personagens dos contos bruxas, fadas, demônios, druidas, reis, princesas, guerreiros, orixás, xamãs, curandeiros e muitos outros, num passeio por culturas de diferentes povos. Trata-se de narrativas que se aproximam das lendas, ao explicar fenômenos naturais ou culturais; dos mitos sagrados, ao fazer referências a divindades e guias espirituais; dos contos de fadas, ao apresentar desafios a serem vencidos

por um herói. Cada uma das histórias é ilustrada por um artista diferente, o que garante a presença de diferentes técnicas e estilos, enriquecendo ainda mais a obra. Ao término de cada conto, há três seções fixas: “Qual a origem destas histórias?”, “Divindades” e “Ilustrador”, com textos informativos. Do mesmo modo, nas páginas finais há um anexo com texto informativo complementar, específico sobre os povos de origem de cada conto: Parintintin, Iorubá, Maori, Asteca, entre outros.

OBRA

Em sua opinião, qual o melhor jeito de conhecer diferentes povos e suas singulares culturas sem precisar viajar até a região onde vivem? Já pensou que as histórias que os povos contam há séculos podem revelar muito sobre seu modo de vida? Esse é um dos convites que o livro *Heróis e Suas Jornadas – 10 contos mitológicos* faz ao leitor. Os personagens, cenários e conflitos apresentados em cada conto traduzem a diversidade cultural dos cinco continentes do planeta e apontam semelhanças, sobretudo no comportamento humano: a busca por justiça, o desejo de desvendar mistérios sobre as divindades, o amor, a vaidade e a ganância dos homens. Além disso, os temas e as abordagens são enriquecidos por informações apresentadas ao término de cada conto, revelando a origem da história, e também nas páginas finais do livro. As ilustrações são outro destaque. A interpretação visual das histórias por dez grandes artistas que fazem

uso de técnicas distintas atrai ainda mais a atenção do leitor e pode disparar novas conversas sobre os textos.

CURIOSIDADES

Em um país multicultural como o nosso, o contato com a diversidade de manifestações artísticas e literárias que expressam a variedade cultural nacional é muito bem-vindo. Além de favorecer a empatia, fortalece a identidade e estimula o respeito à diferença, aspectos desejáveis em qualquer circunstância educativa, sobretudo no que se refere à formação de leitores críticos. Um ponto comum entre as dez histórias apresentadas é a presença de um elemento sagrado ou divino no enredo. Por isso, ao término de cada conto, há um texto informativo explicando a relação que cada povo, narrador original das histórias, possui com as divindades. Dessa forma, propicia-se uma experiência com o sincretismo religioso, tão característico do povo brasileiro, possibilitando discussões relevantes sobre o convívio com a diversidade de credos, crenças e valores.

Os contos mitológicos que compõem o livro permitem o estabelecimento de relações entre diferentes manifestações culturais e artísticas, seja no aspecto literário, seja no plástico, já que as histórias são provenientes de diferentes povos e as ilustrações são de autoria de vários artistas brasileiros, com estilos diversos.

O gênero conto mitológico, do modo como está apresentado no livro, aproxima-se de outros gêneros, tais

como lendas, mitos, contos de aventura e contos de fadas, em sua maioria, histórias de tradição oral, algumas “clássicas”, como “Os argonautas” e “Ísis e o sarcófago de Osíris”, aqui recontadas por Rosana Rios. Tal diversidade, certamente tornará a leitura ainda mais estimulante, atingindo diferentes preferências leitoras e ampliando o repertório literário dos estudantes.

O contato com uma variedade tão grande de expressões narrativas pode despertar, ainda, curiosidade em conhecer mais de perto as várias culturas presentes no contexto das histórias. O texto anexo no final do livro, intitulado “Para saber mais” pode ser o ponto de partida para uma pesquisa mais aprofundada, já que traz, além de informações específicas, indicações bibliográficas complementares.

Mitos são histórias pertencentes à tradição de cada povo. Desde o começo da humanidade, as pessoas já narravam, umas às outras, histórias fantasiosas sobre seus heróis, deuses e antepassados. Mas a escrita ainda não tinha sido inventada, e assim muitas dessas histórias se perderam.

Felizmente vários desses mitos ancestrais foram passando de geração a geração, e hoje nós podemos conhecê-los. São histórias de pessoas que viveram em tempos passados; jornadas percorridas por personagens corajosos que visitaram lugares distantes e perigosos.

Alguns dos povos antigos acreditavam em vários deuses, em magia e em seres fantásticos. As pessoas viviam nas florestas, nas cidades ou nos desertos, em vilarejos, castelos ou tendas. E, mesmo que elas fossem muito diferentes de nós, no fundo todas tinham as mesmas emoções e os mesmos desejos que temos hoje. Pois todos os povos são e sempre foram membros de uma única família: a família humana.

Vamos, então, conhecer alguns dos mitos contados por esses nossos parentes distantes no tempo e no espaço sobre suas jornadas heroicas...

SUMÁRIO

12 BAHIRA EM BUSCA DO FOGO
Qual a origem dessa história? **17**

20 VIAGEM DE OISÍN A TIR-NA-N'OG
Qual a origem dessa história? **27**

32 ÍSIS E O SARCÓFAGO DE OSÍRIS
Qual a origem dessa história? **39**

44 O XAMÃ E O COLAR DO MERGULHÃO
Qual a origem dessa história? **51**

54 OS ARGONAUTAS
Qual a origem dessa história? **67**

72 OXALUFÃ VISITA XANGÔ
Qual a origem dessa história? **79**

80 A JORNADA DO CARPINTEIRO,
O DEMÔNIO E O TROVEJADOR
Qual a origem dessa história? **90**

94 YI EM BUSCA DA IMORTALIDADE
Qual a origem dessa história? **102**

106 VIAGEM À TERRA DAS SOMBRAS
Qual a origem dessa história? **113**

118 A TERRA DE MICTLÁN
Qual a origem dessa história? **125**

PARA SABER MAIS **129**

BIOGRAFIA DA AUTORA **136**

Bahira em busca do fogo

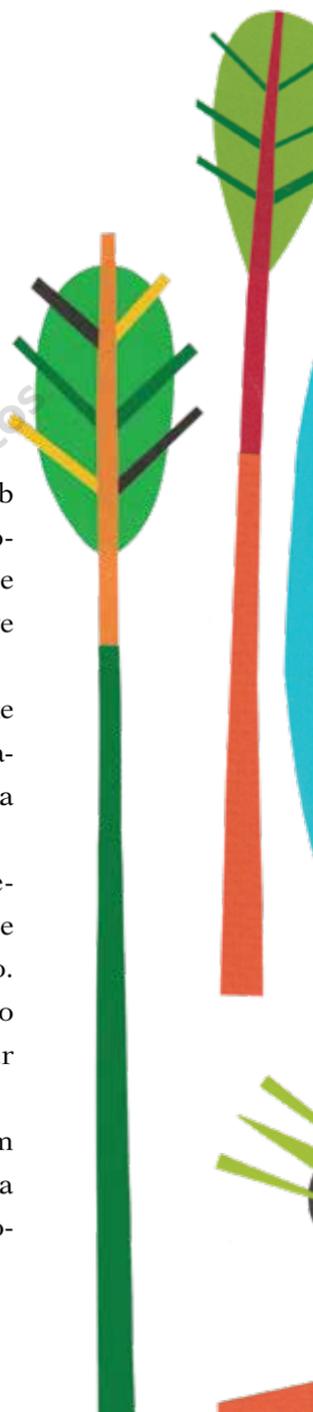
MITO DOS KAWAHIB [PARINTINTIN]
(BRASIL – AMÉRICA DO SUL)

Nos tempos antigos, o povo Kawahib não sabia fazer fogo. Secavam a comida com o calor do Sol. Isso até que um grande herói, chamado Bahira, teve uma ideia...

O dono do fogo era o Urubu, que naquele tempo era igual à gente: tinha mãos e andava pra lá e pra cá. Dizem que ele carregava o fogo debaixo das asas.

Para enganar o Urubu e conseguir pegar o fogo, Bahira resolveu se fingir de morto: deitou no chão e ficou paradinho. Uma mosca-varejeira passou planando por ali, viu o defunto e voou para avisar o Urubu.

Foi então que o Urubu desceu do Céu com sua família. Achou que aquele morto daria um banquete para eles se alimentarem. E começou a preparar o moquém...







Para isso, fez um jirau: uma grade de galhos verdes apoiados em forquilhas nos cantos. Colocou o fogo debaixo do jirau, para assar a carne. Mandou que os filhos vigiassem e esperassem que o moquém ficasse bem quente. Mas um dos filhos do Urubu viu o corpo se mover e foi avisar o pai.

– Pai! A carne está se mexendo!

O Urubu foi olhar. Não viu nada demais. Disse aos filhos:

– São as moscas voando em cima dele. Peguem suas flechas e acertem nelas.

Enquanto os pequenos urubus flechavam as moscas e o pai esperava o fogo se espalhar, Bahira se levantou com um grande salto. Pegou um galho com fogo debaixo do moquém e saiu correndo.

– O morto fugiu! – gritou um dos filhos.

– E roubou o fogo! – berrou outro.

O Urubu e toda a sua gente saíram correndo atrás de Bahira, que se enfiou pela mata, foi pra lá, foi pra cá e entrou em um tronco oco caído no chão. E a urubuzada atrás dele.

O herói saiu do outro lado do tronco e foi parar numa mata tão fechada que os urubus não conseguiram atravessar. Então ele chegou perto de um rio bem largo. Bahira sabia que sua tribo ficava do lado de lá. Pensou:

“Como vou cruzar o rio sem deixar o fogo se apagar?”.

Passou por ali uma cobra surradeira, e Bahira pediu a ela que levasse o fogo nas costas. A cobra concordou. Bahira então colocou o fogo em cima dela, e lá se foi a cobra nadando.

O problema é que o fogo era muito quente e começou a queimar a cobra. O herói puxou o fogo com um galho comprido e pediu ajuda a outras cobras.

Elas bem que tentaram, mas o fogo era quente demais e queimava as coitadas...

Bahira resolveu pedir ajuda a um camarão.

Que nada! O camarão queimou e ficou vermelho. A mesma coisa aconteceu com um caranguejo e uma saracura.

Quem resolveu o assunto foi o sapo-cururu. Levando o fogo nas costas, o sapo foi pulando, pulando, pulando até a outra margem do rio. Não queimou, mas estava quase morrendo de cansaço. Os Kawahib puxaram o sapo para a terra seca com um galho e levaram o fogo para a maloca.

A partir daquele dia, Bahira sabia que seu povo poderia sempre cozinhar a comida e moquear a carne... O Urubu não fazia nada. Mas o herói ainda tinha um problema: precisava atravessar o rio.

O jeito era usar magia para voltar à aldeia. Bahira se valeu de sua arte de pajé e pediu que o rio ficasse estreito. E deu então um grande salto sobre a água.

– Consegui! – disse ele, ao chegar.

E Bahira foi para junto de sua gente. Dizem que depois disso, além de poderem comer muito peixe e carne assada, eles ainda ganharam um amigo, pois o sapo-cururu sarou das queimaduras e se tornou um importante pajé.

Bahira viveu muitas outras aventuras e trouxe vários ensinamentos para sua tribo, porém sua jornada em busca do fogo é a mais famosa de todas.



Qual a origem dessa história?

O povo Kawahib, ou Cauaíba, também chamado Parintintin por seus inimigos Munduruku, mora no Amazonas, às margens dos rios Tapajós e Juruena. Tradicionalmente um povo guerreiro, os Kawahib tinham muitos confrontos com os Munduruku na região do Rio Madeira. Viviam isolados, e o Serviço de Proteção ao Índio só conseguiu fazer contato com eles depois dos anos 1920. Hoje, segundo a Fundação Nacional do Índio (Funai), sua população habita duas terras indígenas no município de Humaitá, no Estado do Amazonas.

A linguagem dos Kawahib pertence à família tupi-guarani, e, em sua língua, Kawahib significa “nossa gente”.

Apesar de ser uma comunidade predominantemente agrícola, a caça e a pesca sempre foram atividades importantes na cultura desse povo. Assim como em muitas nações indígenas, a mandioca e o peixe eram básicos em sua alimentação. Como um povo guerreiro, as armas eram importantes para

os Kawahib, especialmente o arco e flecha. Eles fabricavam seus arcos com madeira de árvores e as cordas com fibras de embira. Tinham ainda flechas compridas para a pesca e flechas maiores para a caça e a guerra, com pontas muito afiadas. Sempre enfeitaram suas armas com penas coloridas de pássaros. Também usavam penas coloridas em colares e enfeites. Os mais antigos faziam pintura corporal usando urucum, para obter a cor vermelha, e jenipapo, para conseguir a cor azul.

Divindades

A figura central nas crenças dos Parintintin não era exatamente um deus, mas sim um antepassado muito poderoso chamado Mbirovaúmiga, que criou a Gente do Céu. Ele fez algumas viagens para lugares distantes, como o Céu, o fundo dos rios, o fundo da terra e o interior das árvores. Lá encontrou abelhas, peixes e muitos espíritos. Depois o criador e seu filho foram morar no alto, junto da Gente do Céu, e se tornaram espíritos, que aparecem para os pajés durante seus rituais.

Outra personagem importante em seus mitos é a Mulher Velha. Uma história conta que ela foi cremada depois de morrer e que suas cinzas se transformaram nas primeiras sementes de milho e de mandioca.

Mas as histórias mais famosas do povo Kawahib são mesmo as aventuras de Bahira. Dizem até que foi ele quem criou as primeiras armas, como o arco e flecha, e ensinou as pessoas a plantar e colher.

Os pajés desse povo são chamados Ipají e são especialistas em curar doenças. Para isso, eles sonham e, no meio dos sonhos, visitam a Gente do Céu e o próprio Mbirovaúmiga. O trabalho do Ipají é convencer esses seres poderosos a vir para a Terra. Quando eles chegam aqui, devem soprar sobre os doentes e, assim, mandar as doenças embora. Os sonhos são muito importantes para a cultura desse povo.

Ilustrador

GERALDO VALÉRIO • Nasceu no Brasil, mas atualmente vive em Toronto, Canadá.

Formou-se na Escola de Belas Artes, na Universidade Federal de Minas Gerais. É autor e ilustrador de vários livros no Canadá, nos Estados Unidos, no Brasil e em Portugal. Seu trabalho mais recente é *My Book of Birds* (Groundwood Books). É autor e ilustrador de *Abeceário de Aves Brasileiras* (WMF Martins Frontes). Para conhecer mais, acesse: www.geraldovalerio.com.

