

mitos dos orixás do candomblé paulista

este texto é composto pela série de mensagens postadas por mim na lista sintonia, facilitada pelo astrólogo ivan de freitas, durante o período de julho a agosto do ano 1998.

rita amaral¹

exu

exu é o primeiro orixá a ser louvado no candomblé, porque representa o principio do movimento. uma vez acionado é preciso controla-lo, como se sabe com respeito a qualquer movimento. como a fome é um dos motivos que levam o homem a se mover em direção a um objetivo, exu come demais. e por comerem as plantações, é que as formigas são tidas como sendo de exu e a terra dos formigueiros também. ele é compreendido na África como um deus do movimento (nada a ver com o diabo cristão, embora o sincretismo o associe assim, no brasil), que come tudo que pode, e que é "quente".

exu mora nas encruzilhadas (a idéia é "o que é mas não é", sempre. uma encruzilhada a princípio não é caminho algum e ao mesmo tempo todos eles, certo?) os pés de qualquer animal também são de exu, segundo os africanos. e exu é controvérsico, porque tem um gênio travesso (em cuba, por causa disso ele é o menino jesus) e faz o que lhe pedem. não tem noção de bem e de mal e se movimenta apontando o pênis pro lugar onde quer ir. não existe lugar, no passado, presente ou futuro a que exu não possa ir. existe um oriki (verso sagrado) que diz, inclusive, que "exu mata ontem um passarinho com pedra que atirou hoje para o amanhã."

exu também é associado à sexualidade, a segunda fome humana. o dia da semana: segunda-feira (o primeiro dia na semana iorubá, que tem 4 dias, também). existem infinitos avatares de exu, e mitos muito bonitos também. um deles, de que eu gosto muito conta que "exu, filho primogênito de iemanjá com orunmilá, o deus da adivinhação e irmão de ogum, xangô e oxóssi, era voraz e insaciável. conseguiu comer todos animais da aldeia em que vivia. depois disso, passou a comer as árvores, os pastos, tudo que via até chegar ao mar. orunmilá previu então que exu não pararia e acabaria comendo os homens, e tudo que visse pela frente, chegando mesmo a comer o céu. ordenou então a ogum que contivesse o irmão exu a qualquer custo. para conseguir isto, ogum foi obrigado a matar exu, a fim de preservar a terra criada e os seres humanos. mas mesmo depois da morte de exu, a natureza, os pastos, as árvores, os rios, tudo permaneceu ressecado e sem vida, doente, morrendo. um babalaô (representante de orunmilá na terra) alertou orunmilá de que o espírito de exu sentia fome e desejava ser saciado, ameaçando provocar a discórdia entre os povos como vingança pelo que orunmilá e ogum haviam feito. orunmilá determinou então que em toda e qualquer oferenda que fosse feita pelos homens a um orixá, houvesse uma parte em homenagem a exu, e que esta parte seria anterior a qualquer outra, para que se mantivesse sempre satisfeito e assim possibilitasse a concórdia".

- **cor:** preto e azul escuro entre os iorubas, preto e vermelho entre os angolas (a cor preta se relaciona ao fato de que para que a luz chegue a algum lugar o movimento já precisa ter sido acionado, ou seja exu deve ser antes do movimento da luz)
- **elemento:** fogo e ar.
- **símbolo:** ogó (um pênis de madeira, com búzios pendurados simbolizando o sêmen)
- **numero** 1
- **comida:** farofa
- **saudação:** laroiê, exu!

¹ doutora em antropologia social pela universidade de são paulo - brasil.
rita amaral - ritamelo@pobox.com

ogum

o orixá ogum é um dos mais amados na cultura ioruba. em primeiro lugar porque ele foi o primeiro ferreiro. como foi ele, também, quem descobriu a fundição e inventou todas as ferramentas que existem. portanto é o patrono da tecnologia e da própria cultura, pois sem as ferramentas nada mais poderia ser inventado até mesmo plantar em grandes extensões seria extremamente difícil. tendo inventado as ferramentas, com a foice ele abriu os primeiros caminhos para o resto do mundo, o que dá a ele o poder de abri-los ou fecha-los. com a faca ele fez o primeiro sacrifício ritual, por isso sempre se louva ogum durante estes sacrifícios e sua invenção da faca. com o ancinho ele arrou terras e plantou, com a tesoura cortou peles e inventou os abrigos. com o machado cortou árvores para construir abrigos, com o martelo pode unir com pregos que inventou, os troncos. com a cunha pode levantar grandes pesos e assim aconteceu de ogum, com a espada que forjou, guerrear e conquistar territórios para seu povo. ele, no entanto, não quis ser rei, pois preferia os desafios ao poder. continuou lutando e inventando para sempre. hoje em dia diz-se que os computadores são de ogum e de ogum são também todos os analistas de sistemas.

ogum só cometeu um erro nos mitos, quando seu pai mandou que fizesse uma tarefa e ele pelo caminho embebedou-se com vinho de palmeira e acabou não realizando o que devia. a partir daí nunca bebeu, mas diz-se que os filhos de ogum adoram vinho branco e devem tomar muito cuidado com bebidas.

a guerra é de ogum, cujo nome significa exatamente guerra. como ogum nunca se cansa de lutar, costuma-se chamar por sua ajuda em situações em que é extremamente difícil continuar lutando ou quando o inimigo é extremamente forte. não se deve invocar ogum a toa, pois seu gênio é extremamente violento e diz um oriki que ele mata o injusto e o justo, o ladrão e o dono da casa roubada (porque permitiu que acontecesse) portanto não se deve brincar com este orixá, que não perdoa.

ogum vive sozinho; é um solteirão convicto. teve muitas mulheres mas não vive com nenhuma, e criou um filho adotivo abandonado nas mãos dele por iansã, a deusa dos ventos e raios que por sua vez o havia adotado de oxum, a deusa do amor e da riqueza um dos mitos sobre ele diz que ogum, é filho de iemanjá com odudua. desde criança já era destemido, impetuoso, arrojado e viril, tendo se tornado sempre mais e mais um brilhante guerreiro e conquistado, para seu pai, muitos reinos, não havendo, por esta razão, um só caminho que ogum não tenha percorrido. nos intervalos entre as guerras e as conquistas, ogum criou os metais, a forja e as ferramentas que facilitaram a vida dos homens no mundo. ele forjou a primeira faca, a primeira ponta de lança, a primeira espada, a primeira tesoura. um irmão dedicado, diz o mito que ogum tinha por oxóssi uma afeição muito especial, defendendo-o várias vezes de seus inimigos e passando mesmo a morar fora de casa com oxóssi, quando este foi expulso de casa por iemanjá.

diz ainda o mito que foi ogum quem ensinou oxóssi a defender-se, a caçar e a abrir seus próprios caminhos nas matas onde reina. ogum teve muitas mulheres, a principal delas iansã, guerreira como ele. tendo sido roubada por xangô, que é seu irmão por parte de mãe, ogum passou a viver sozinho, para a guerra e a metalurgia.

- **dia:** terça-feira
- **número:** 7
- **cor:** azul cobalto (ou azul ferreiro, como chamam alguns) a cor exata é o azul da chama do fogo.
- **símbolo:** espada
- **comida:** feijoada
- **saudação:** ogun iê!

OXOSSI

oxóssi, é filho de iemanjá com orunmilá. É divinização da floresta, reinando sobre o verde sobre os animais selvagens, dos quais é considerado o dono e dos quais tem todas as virtudes. oxossi é sagaz como o leopardo, forte como o leão, leve como um pássaro, silencioso como um tigre, observador como a coruja, sabe se esconder como um tatu, é vaidoso como o pavão, corre como os coelhos, sobe em árvores como macaco, conhece os animais profundamente e com eles partilha o conhecimento da natureza.

dizem os mitos que aprendeu a caçar com seu irmão ogum, quando este lhe deu as pontas de flechas e, mais tarde, a espingarda. a essência de oxossi é "atingir um objetivo". fixar um alvo e atingi-lo. alimentar a família. oxossi sempre foi o responsável por alimentar a família. É considerado o orixá que dá de comer às pessoas, pois sob seus domínios estão os animais e os vegetais. assim, invoca-se a energia de oxóssi quando se quer encontrar algo ou atingir algum objetivo e para prover sustento (moral ou físico) durante as jornadas.

no limite, é oxossi o patrono da natureza, enquanto ogum é a cultura. como sempre foi muito observador aprendeu também os mistérios e poderes das plantas com ossain, orixá dono dos poderes de cura das folhas, que certa vez o enfeitiçou, levando-o para o fundo da floresta a fim de ter companhia. iemanjá, sua ciumenta mãe, enfurecendo-se, mandou que ogum fosse buscar seu irmão na floresta e o arrancasse dos feitiços de ossain.

invoca-se oxossi, portanto, quando se quer encontrar remédios para certos males, embora seja necessário pedir a ossain que o remédio faça efeito. ogum assim o fez, mas como oxóssi relutasse em voltar ao lar, e ao voltar desfeiteasse sua mãe, esta o proibiu de viver dentro da casa, deixando-o ao relento. como havia prometido ao irmão ser sempre seu companheiro, ogum foi viver também do lado de fora de casa.

oxóssi tornou-se o melhor dos caçadores e diz o mito que foi ele quem livrou araketu, sua cidade, de um grande feitiço das perigosíssimas ajés (feiticeiras africanas) iyami oshorongá, que se transformam em pássaros e atacam as pessoas e cidades com doenças e miséria.

tendo uma destas feiticeiras pousado sobre o palácio do rei de ketu, e os demais caçadores do reino perdido todas as suas flechas tentando matá-la, oxóssi, com apenas uma, deu cabo do perigoso pássaro, tendo sido conclamado o rei de ketu. pede-se a oxóssi, portanto, que destrua feitiços ou energias maléficas.

um dia, enquanto caçava elefantes para retirar-lhes as presas, oxóssi encontrou e apaixonou-se por oxum, a deusa das águas doces e do ouro que repousa em seus leitos e com ela teve um filho, logun-edé. filho da floresta com as águas dos rios, logun-edé é considerado o orixá da fartura e da riqueza que ambos os domínios apresentam e dos quais compartilha. mais adiante eu falo sobre logun-edé.

- **dia da semana:** terça-feira
- **símbolo:** ofá (arco e flecha)
- **cor:** azul e verde (azul pela relação com o ar - no lançamento das flechas - e verde pelas matas)
- **elemento:** ar e terra
- **número:** 3
- **comida:** milho e coco.
- **saudação:** okê arô, oxossi!

ossain

ossain, é a energia mágico/curativa das folhas e por isso divinizada na forma do senhor das folhas e dos remédios. seu interesse pela ciência tornou-o um solitário desde que desceu do orum (o céu ioruba). embrenhou-se pelas florestas e vive para descobrir e se apoderar dos segredos mágicos das folhas, o elemento mais importante, sem dúvida, no candomblé. alguns mitos dizem que ossain aprendeu os segredos das folhas com aroni, uma espécie de gnomo africano, que tem uma perna só, e com os pássaros, alguns deles a forma tomada pelas temíveis feiticeiras africanas (ajé) iyami oshorongá, cujo nome não deve ser pronunciado para não atraí-las.

sentindo-se sozinho, enfeitiçou oxóssi, a quem sempre encontrava nas matas, e o levou para os fundos destas onde lhe ensinou muitos segredos e pretendia mantê-lo, (alguns mitos dizem que como amigo, outros dizem que como amante) o que iemanjá e ogum não permitiram, voltando ossain à sua solidão.

segundo o mito, xangô, o deus trovão, desejando obter os fundamentais poderes de ossain, pediu à sua mulher, iansã, a deusa dos ventos e das tempestades, que ventasse muito no lugar onde morava ossain, para que as folhas sagradas que guardava em sua cabaça de segredos fossem espalhadas e ele pudesse apanhá-las.

por seu amor a xangô, iansã assim fez. no entanto, quando vento espalhou as folhas todos os orixás correram para apanhá-las, sabendo de seus poderes.

ossain, ao ver o que acontecia pronunciou palavras mágicas que solicitavam que as folhas voltassem às matas, sua casa e seu domínio. todas as folhas voltaram, mas cada orixá ficou conhecendo o poder daquelas que conseguiu apanhar. só que elas não tinham o mesmo axé (poder, energia) que quando estavam sob o domínio de ossain. para evitar novos episódios de roubo e inveja, ossain permitiu, então, que cada orixá se tornasse dono de algumas folhas cujo poder mágico, de conhecimento e cura ele liberaria quando lhe pedissem ao retirá-las de suas plantas. em troca exigiu que jamais cortassem ou permitissem o corte de uma planta curativa ou mágica.

toda a medicina ioruba se baseia, portanto, nos poderes de ossain sobre as folhas-remédio e obaluaiê o deus que rege as doenças graves. ambos os orixás são muito temidos e respeitados, porque também entre os iorubas, o mesmo princípio que cura, mata. remédio e veneno são questão de grau.

- **cor:** verde escuro (cor do "sangue" das folhas)
- **dia da semana:** quinta-feira
- **elemento:** ar
- **símbolo:** um ramo de folhas com um pássaro pousado, indicando seus poderes de cura e de magia.
- **comida:** milho
- **saudação:** ewê! aça!

obaluaiÊ

obaluaiê ou omolu (os nomes se referem a fases míticas, onde o mesmo deus seria mais jovem ou mais velho), é o energia que rege as pestes como a varíola, sarampo, catapora e outras doenças de pele. ele representa o ponto de contato do homem (físico) com o mundo (a terra). a interface pele/ar. a aparência das coisas estranhas e a relação com elas. ele também rege as doenças transmissíveis em geral. no aspecto positivo, ele rege a cura, através da morte e do renascimento.

diz o mito que obaluaiê é filho de nana (a lama primordial de que foram feitas as cabeças - oris- humanas) e oxalá, tendo nascido cheio de feridas e marcas pelo corpo como sinal do erro cometido por ambos, já que nana seduziu oxalá mesmo sabendo que lhe era interdito por ser ele o marido de iemanjá.

ao ver o filho feio e malformado, coberto de varíola, nanã o abandonou à beira do mar, para que a maré cheia o levasse. iemanjá o encontrou quase morto e muito mordido pelos peixes, e tendo ficado com muita pena, cuidou dele até que ficasse curado. no entanto obaluaiê ficou marcado por cicatrizes em todo o corpo, e eram tão feias que o obrigavam a cobrir-se inteiramente com palhas.

não se via de obaluaiê senão suas pernas e braços, onde não fora tão atingido. aprendeu com iemanjá e oxalá como curar estas graves doenças. assim cresceu obaluaiê, sempre coberto por palhas, escondendo-se das pessoas, taciturno e compenetrado, sempre sério e até mal-humorado.

um dia, caminhando pelo mundo, sentiu fome e pediu às pessoas de uma aldeia por onde passava que lhe dessem comida e água. mas as pessoas, assustadas com o homem coberto desde a cabeça com palhas, expulsaram-no da aldeia e não lhe deram nada.

obaluaiê, triste e angustiado saiu do povoado e continuou pelos arredores, observando as pessoas. durante este tempo os dias esquentaram, o sol queimou as plantações, as mulheres ficaram estéreis, as crianças cheias de varíola, os homens doentes. acreditando que o desconhecido coberto de palha amaldiçoara o lugar, imploraram seu perdão e pediram que ele novamente pisasse na terra seca.

ainda com fome e sede, obaluaiê atendeu ao pedido dos moradores do lugar e novamente entrou na aldeia, fazendo com que todo o mal acabasse. então homens o alimentaram e lhe deram de beber, rendendo-lhe muitas homenagens. foi quando obaluaiê disse que jamais negassem alimento e água a quem quer fosse, tivesse a aparência que tivesse. e seguiu seu caminho.

chegando à sua terra, encontrou uma imensa festa dos orixás. como não se sentia bem entrando numa festa coberto de palhas, ficou observando pelas frestas da casa. neste momento iansã, a deusa dos ventos, o viu nesta situação e, com seus ventos levantou as palhas, deixando que todos vissem um belo homem, já sem nenhuma marca, forte, cheio de energia e virilidade e dançou com ele pela noite adentro. a partir deste dia, obaluaiê e iansã-balé se uniram contra o poder da morte, das doenças e dos espíritos dos mortos, evitando desgraças aconteçam aos homens.

os iorubas acreditam que este mito nos mostra que o mal existe, que ele pode ser curado, mas principalmente que é preciso ter consciência do momento em que ele terminou, sabendo recomeçar após um violento sofrimento.

obaluaiê rege também a força da terra (herdado de sua filiação a nanã). a umidade dela (por suas adoção por iemanjá) e as doenças das plantações.

- **numero:** 13
- **cor:** preto, vermelho e branco
- **símbolo:** xaxará (um tubo de palha trançada com sementes mágicas e segredos dentro)
- **dia da semana:** segunda-feira
- **comida:** pipoca
- **saudação:** atotô!

oxumarÊ

oxumaré ou oxumarê, é a energia das cores, da luz do sol após as chuvas, o arco-íris, e por isso mesmo associado às serpentes, que são muito coloridas e poderosas.

conta o mito que apesar de tudo que houvera com obaluaiê, nanã e oxalá tiveram outro filho. este era oxumarê. contudo, como novamente eles haviam desobedecido os preceitos de orunmilá, oxumarê nasceu sem braços e sem pernas, com a forma da serpente, rastejando pelo terra, e ao mesmo tempo de homem. mais uma vez decepcionada, nanã abandonou oxumarê.

oxumarê entretanto possuía grande capacidade adaptativa e, mesmo sem membros para locomover-se, aprendeu a subir em árvores, a caçar para comer, a colher as batatas doces de que tanto gostava, a nadar e possuía imensa astúcia e inteligência.

orunmilá, o deus da adivinhação do futuro admirando-se e apiedando-se dele tornou-o um orixá belo, de sete cores de luz, encarregando-o de levar e trazer as águas do céu para o palácio de xangô. É oxumarê portanto quem traz as águas da chuva e é a ele que se pede que chova.

como seu percurso era longo, oxalá, seu pai, fez com que ele tomasse a forma do arco-íris quando tivesse esta missão a realizar. com as águas da chuva, oxumarê traz as riquezas ao homens ou a pobreza. oxumarê vive com sua irmã ewá no fim do arco-íris.

- **número:** 10
- **cor:** as do arco-íris
- **dia da semana:** quinta-feira
- **símbolo:** dã. (ma serpente enrolada numa árvore, simbolizando o poder da adaptação)
- **comida:** batata doce
- **saudação:** arroboboi oxumarê!

xangô

xangô, em seu avatar ayrá é a força representada pelo som do trovão, e no avatar aganju, é a terra firme. É um orixá que representa o poder em todas as suas dimensões: da riqueza, da sedução, da justiça, da força física, da inteligência. É irmão de ogum por parte de mãe e também de oxóssi, sendo um filho mais caseiro e próximo de iemanjá.

xangô aganju, a terra firme, apaixonou-se por sua mãe iemanjá, o mar, perseguindo-a por longo tempo até que ela, cansada, caiu e aganju a possuiu. deste incesto nasceram outros orixás, filhos de iemanjá e aganju, entre eles os ibejis.

xangô era extremamente mulherengo e competitivo, tendo roubado as mulheres favoritas de seus dois irmãos, às quais seduziu com sua beleza, inteligência e poder, pois ele reinou sobre todos sobre todas as terras e teve como esposas oxum, a deusa do amor e da beleza, roubada de oxóssi, o deus das matas, e iansã, a sensual deusa dos ventos e tempestades, roubada de seu irmão ogum, o deus da guerra. ele manteve sempre três esposas, sendo a terceira delas a poderosa obá, guerreira forte, a única a enfrentar ogum numa luta física (perdendo, embora, a luta) e senhora dos segredos da cozinha, aos quais xangô não resistiu, embora obá não fosse uma mulher bonita.

em suas lutas xangô conta sempre com a vidência e magia da deusa dos rios, oxum, com a coragem e impetuosidade de iansã e com a força bruta de obá. xangô mora num palácio nos céus, onde prepara as chuvas para sua mãe iemanjá

xangô tem poderes secretos, e seu machado bipene é o portador de sua justiça. o barulho dos trovões é o machado de xangô caindo do céu para fazer justiça.

- **cor:** vermelho/branco.
- **número:** 12
- **dia da semana:** quarta-feira
- **símbolo:** oxé (machado de dois cortes)
- **comida:** amalá (quiabo moído).
- **saudação:** kaô kabiecilê, xangô!

oxum

oxum é a força dos rios, que correm sempre adiante, levando e distribuindo pelo mundo sua água que mata a sede, seus peixes que matam a fome, e o ouro que eterniza as idéias dos homens nele materializadas. como as águas das rios, a força de oxum vai a todos os cantos da terra. ela dá de beber as folhas de ossain, aos animais e plantas de oxóssi, esfria o aço forjado por ogum, lava as feridas de obaluaiê, compõe a luz do arco-íris de oxumarê.

oxum é por isso associada à maternidade, da mesma maneira que iemanjá. por sua doçura e feminilidade, por sua extrema voluptuosidade advinda da água, oxum é considerada a deusa do amor. a vênus africana. como acontece com as águas, nunca se pode prever o estado em que encontraremos oxum, e também não podemos segura-la em nossas mãos. assim, oxum é o ardil feminino. a sedução. a deusa que seduziu a todos os orixás masculinos.

diz o mito que oxum era a mais bela e amada filha de oxalá. dona de beleza e meiguice sem iguais, a todos seduzia pela graça e inteligência. oxum era também extremamente curiosa e apaixonada. e quando certa vez se apaixonou por um dos orixás, quis aprender com orunmilá, o melhor amigo de seu pai, a ver o futuro. como o cargo de oluô (dono do segredo) não podia ser ocupado por uma mulher, orunmilá, já velho, recusou-se a ensinar o que sabia a oxum.

oxum então seduziu exu, que não pôde resistir ai encanto de sua beleza e pediu-lhe roubasse o jogo de ikin (cascas de coco de dendezeiro) de orunmilá. para assegurar seu empreendimento oxum partiu para a floresta em busca das iyami oshorongá, as perigosas feiticeiras africanas, a fim pedir também a elas que a ensinassem a ver o futuro. como as iyami desejavam provocar exu há tempos, não ensinaram oxum a ver o futuro, pois sabiam que exu já havia roubado os segredos de orunmilá, mas a fazer inúmeros feitiços em troca de que a cada um deles elas recebessem sua parte.

tendo exu conseguido roubar os segredos de orunmilá, o deus da adivinhação se viu obrigado a partilhar com oxum os segredos do oráculo e lhe entregou os 16 búzios com que até hoje as mulheres jogam. oxum representa, assim a sabedoria e o poder feminino. em agradecimento a exu, oxum deu a exu a honra de ser o primeiro orixá a ser louvado no jogo de búzios, e entrega a eles suas palavras para que as traga aos sacerdotes. assim, oxum é também a força da vidência feminina. mais tarde, oxum encontrou oxóssi na mata e apaixonou-se por ele. a água dos rios e floresta tiveram então um filho, chamado logun-edé, a criança mais linda, inteligente e rica que já existiu.

apesar do seu amor por oxossi, numa das longas ausências destes oxum foi seduzida pela beleza, os presentes (oxum adora presentes) e o poder de xangô, irmão de oxossi, rompendo sua união com o deus da floresta e da caça. como xangô não aceitasse logun-edé em seu palácio, oxum abandonou seu filho, usando como pretexto a curiosidade do menino, que um dia foi vê-la banhar-se no rio. oxum pretendia abandoná-lo sozinho na floresta, mas o menino se esconde sob a saia de iansã a deusa dos raios que estava por perto. oxum deu então seu filho a iansã e partiu com xangô tornando-se, a partir de então, sua esposa predileta e companheira cotidiana.

- **cor:** amarelo-ouro
- **número:** 5
- **dia da semana:** sábado
- **símbolo:** abebê (espelho)
- **comida:** ipetê, omolocum (feijão fradinho com camarão)
- **saudação:** ora ieieu, oxum!

logun-edÉ

logun-edé, chamado geralmente apenas de logun, é o ponto de encontro entre os rios e florestas, as barrancas, beiras de rios, e também o vapor fino sobre as lagoas, que se espalha nos dias quentes pelas florestas. logun representa o encontro de naturezas distintas sem que ambas percam suas características. É filho de oxóssi com oxum, dos quais herdou as características. assim, tornou-se o amado, doce e respeitado príncipe das matas e dos rios, e tudo que alimenta os homens, como as plantas, peixes e outros animais, sendo considerado então o dono da riqueza e da beleza masculina.

tem a astúcia dos caçadores e a paciência dos pescadores como principais virtudes.

dizem os mitos que sendo oxóssi e oxum extremamente vaidosos, não puderam viver juntos, pois competiam pelo prestígio e admiração das pessoas e terminaram separando-se. ficou combinado entre eles que logun-edé viveria seis meses nas águas dos rios com oxum e seis meses nas matas, com seu pai oxóssi. ambos ensinariam a logun a natureza dos seus domínios. ele seria poderoso e rico, além de belo.

no entanto, o hábito da espreita aprendido com seu pai, fez com que, um dia, curioso a respeito da beleza do corpo de sua mãe, de que tanto se falava nos reinos das águas, logun-edé vestindo-se de mulher fosse espiá-la no banho. como oxum estivesse vivendo seu romance com xangô, tio de logun, e xangô tivesse exigido como condição do casamento que ela se livrasse de logun, oxum aproveitou a oportunidade para punir logun com sua transformação num orixá meji (hermafrodita) e abandoná-lo na beira do rio. iansã o encontra, e fascinada pela beleza da criança leva logun para casa onde, juntamente com ogum, passa a criá-lo e educa-lo.

com ogum logun-edé aprendeu a arte da guerra e da forja e com iansã o amor à liberdade. diz o mito que logun tinha tudo, menos amor das mulheres, pois mesmo iansã, quando roubada de ogun por xangô, abandona logun com seu tio, criando assim um profundo antagonismo entre xangô e logun, já que por duas vezes xangô lhe tira a mãe.

em outro episódio logun vai brincar nas águas revoltas (a deusa obá, também esposa de xangô) e esta tenta matá-lo como vingança contra oxum que lhe fizera uma enorme falsidade. oxum, vendo em seu jogo de búzios o que estava sucedendo com seu filho abandonado, pede a orunmilá que o salve e este, que sempre atendia às preces da filha de oxalá, faz uma oferenda a obá que permite então que os pescadores salvem logun-edé, encarregando-o de proteger, a partir daquele dia, os pescadores, as navegações pelos rios e todos os que vivessem à beira das águas doces.

logun nunca se casou, devido a seu caráter infantil e hermafrodita e sua companhia predileta é ewá, que também vive, como ele, solitária e no limite de dois mundos diferentes.

- **cor:** azul e amarelo
- **número:** 3
- **dia da semana:** quinta-feira
- **comida:** milho e coco, peixes
- **símbolo:** ofá (arco e flecha) e abebê (espelho de mão)
- **saudação:** loci loci, logun!

iansã

iansã é a força dos ventos, dos furacões, das brisas que acalmam, das coisas que passam como o vento, dos amores efêmeros, sensuais, das tempestades, que assolam a existência mas não duram para sempre.

iansã ajudava ogum na forja dos metais, soprando o fogo com o fole para aviva-lo mais e mais, e assim fabricarem mais ferramentas para trabalhar o mundo e armas para as guerras de que ambos tanto gostavam. por seu temperamento livre e guerreiro, iansã era uma companheira perfeita para ogum. diz o mito que iansã não podia ter filhos, por isso adotou logun-edé, filho abandonado por oxum, e o criou durante algum tempo.

diz o mito, também , que iansã era tão linda que, para fugir ao assédio masculino vestia-se com uma pele de búfalo, e saía para a guerra. que era amiga tão leal que foi ela a realizar uma cerimonia de encaminhamento da alma de um amigo caçador ao orum (céu). iansã não parava jamais.

um dia em que xangô foi visitar seu irmão ogum e encomendar-lhe armas para a guerra, iansã (também conhecida como oyá) apaixonou-se por xangô, e partiu para viver com ele, deixando logun-edé com ogum, que terminaria de criá-lo.

a partir de então, tornou-se uma das três esposas de xangô e com ele reina e luta, enviando seus ventos para limpar o mundo e anunciando a chegada dos raios e trovões de seu amado.

- **dia da semana:** quarta-feira
- **cor:** vermelho, rosa, marrom
- **símbolo:** eruxin (rabo de cavalo, signo de poder ioruba) obé (espada)
- **número:** 9
- **comida:** acarajé
- **saudação:** eparrei, oyá!

obÁ

obá representa as águas revoltas dos rios. as pororocas, as águas fortes, o lugar das quedas são considerados domínios de obá. ela representa também o aspecto masculino das mulheres (fisicamente) e a transformação dos alimentos de crus em cozidos.

por sua envergadura física e força, tornou-se uma guerreira, a única mulher capaz de desafiar ogum para uma luta, e por ser obá extremamente forte e destemida, ogum se viu obrigado a usar de um truque contra ela, espalhando quiabo amassado no chão, e atraindo obá para aquele canto, onde a guerreira escorregou e não apenas perdeu a luta como foi possuída à força por ogum, que se tornou seu inimigo.

sendo uma cozinheira excelente foi escolhida para ser a terceira esposa de xangô, o deus trovão.

sempre se sentindo menos desejada por seu amado que oxum e iansã, obá se esmerava em agradá-lo com seus pratos cada vez mais aprimorados. mas oxum era sempre a preferida de xangô.

um dia obá não se conteve e perguntou a oxum qual o segredo de sua sedução. oxum, que vivia com a cabeça enrolada em turbantes maravilhosos, disse que havia cortado a própria orelha esquerda e colocado no amalá (uma comida à base de quiabo) de xangô que, ao comê-lo, por ela se perdera de paixão para sempre.

obá então cortou a própria orelha e a colocou no amalá.

ao ver obá com um ferimento no lugar da orelha xangô quis saber o que houvera e obá contou.

neste momento oxum tirou seu turbante e, mostrando as duas orelhas intactas a obá, desatou a rir.

xangô, zangado com a insensatez de obá e enojado por ver sua orelha na comida, expulsou-a de seu palácio e obá tanto chorou e teve raiva que se transformou num rio revoltoso. na África, no lugar onde se encontram os rios obá e oxum o estouro das águas é extremamente violento.

- **cor:** vermelho com amarelo
- **numero:** 4
- **símbolo:** obé
- **comida:** quiabo
- **dia da semana:** quarta-feira
- **saudação:** obá xirê!

ewÁ

muito pouco se sabe atualmente sobre ewá.

ela é também filha de nanã, e é vista como horizonte, o encontro do céu com a terra, do céu com o mar. ewá representa ainda outros horizontes, como a interface onde se tocam a vida e a morte, o dia e a noite e outros. assim, todas as transformações, mudanças e adaptações são regidas por ela.

ewá é virgem, bela e iluminada. apesar desta beleza e do assédio dos orixás masculinos, nunca quis se casar, sendo uma moça quieta e isolada, voltada para o conhecimento dos segredos das transformações.

nanã, preocupada com sua filha, pediu a orunmilá que lhe arranjasse um amor, um casamento, mas ewá desejava viver sozinha, dedicada à sua tarefa de fazer cair a noite no horizonte, puxando o sol com seu arpão.

como nanã insistisse em seu casamento, ewá pediu ajuda a seu irmão oxumarê, o arco-íris, que a escondeu no lugar onde ele se acaba, por trás do horizonte, e nanã não mais pôde alcançá-la. assim, os dois irmãos passaram a viver juntos, para sempre inatingíveis. ambos regem o intangível e ewá também é compreendida como a energia que torna possível o abandono do corpo e a entrada do espírito numa nova dimensão.

no brasil poucos candomblés cultuam ewá, pois dizem que o conhecimento sobre as folhas necessárias ao seu culto foi perdido durante o processo de aculturação dos africanos escravos.

- **dia da semana:** segunda-feira
- **cor:** verde-mar e rosa (o tom é o rosa do cair da tarde)
- **símbolo:** arpão com uma serpente enrolada, por sua ligação com oxumarê.
- **comida:** batata doce.
- **saudação:** rirró!

nanã

nanã é a lama primordial, o barro, a argila da qual são feitos os homens. dela saem seres perfeitos e imperfeitos, modelados por oxalá e cuja cabeça é preparada pelo sensível ajalá.

dizem os mitos que antes de criar o homem do barro, oxalá tentou criá-lo de ar, de fogo, de água, pedra e madeira, mas em todos os casos havia dificuldades. o homem de ar esvanecia; não adquiria forma. o de fogo, consumia-se, o de pedra era inflexível e assim por diante. foi então que nanã se ofereceu a oxalá, para que com ela criasse os homens, impondo, contudo, a condição de que quando estes morressem fossem devolvidos a ela.

sendo o barro, nana está sempre no princípio de tudo, relacionada ao aspecto da formação das questões humanas, de um indivíduo e sua essência.

ela é relacionada também, freqüentemente, aos abismos, tomando então o caráter do inconsciente, dos atavismos humanos. nanã tanto pode trazer riquezas como miséria. está relacionada, ainda, ao uso das cerâmicas, momento em que o homem começa a desenvolver cultura. seja como for, nanã é o princípio do ser humano físico. e assim é considerada a mais velha das iabás (orixás femininos).

dizem os mitos que nunca foi bonita. sempre ranzinza, instável, sua aparência afastava os homens, que dela tinham medo.

nanã, teve dois filhos com oxalá: obaluaiê e oxumarê (a terra e o arco-íris) e uma filha, ewá, que teria nascido de uma relação entre nanã e oxóssi, ou ainda, entre nanã e orunmilá, conforme o mito.

como já vimos nos mitos de obaluaiê e oxumarê, ela os gerou defeituosos, por ter quebrado uma interdição e mantido relações sexuais com oxalá, marido de iemanjá. abandonou a ambos, que foram criados por outros orixás, e acabou sozinha quando ewá, para fugir de um casamento que sua mãe lhe impingia, fugiu de casa para morar no horizonte entre o céu e o mar.

alguns mitos dizem que ela é também a mãe de iansã, os ventos, e que foi expulsa de casa para não matar sua mãe, a lama, ressecando-a.

nanã sempre esteve em demanda com ogum, que amava muito sua mãe iemanjá, tomando partido desta na disputa que se estabeleceu entre elas pelo amor de oxalá.

ogum muitas vezes tentou se apoderar dos territórios lamacentos de nanã sem, no entanto, conseguir. como diversão, ogum gostava de provocar a orixá, que exigia de oxalá que este fosse castigado, sem nunca ter conseguido, pois ogum tinha fama de justo. tantas vezes ogum irritou nanã que ela não recebe nenhuma oferenda feita ou cortada com objetos de metal e mesmo o sacrifício de animais feito em sua homenagem deve ser feito com faca de madeira ou coberta por um pano.

- **cor** : roxo ou lilás
- **número**: 15
- **comida**: mostarda
- **símbolo**: ibiri (conhecido como "vassoura de nanã, um instrumento de palha com elementos mágicos dentro, semelhante ao usado por obaluaiê, com a qual nana varre a terra)
- **dia da semana**: segunda-feira
- **saudação**: saluba!

iroko

iroko representa o tempo. É a árvore primordial. a primeira dádiva da terra (oduduwa) aos homens. existe desde o princípio dos tempos e a tudo assistiu, a tudo resistiu, a tudo resistirá.

iroko é a essência da vida reprodutiva. do poder da terra. alguns mitos dizem que iroko é o cajado de oduduwa, a terra, que através dele ensina aos homens o sentido da vida.

É também a permanência dentro da impermanência e impermanência na permanência. o ciclo vital, que não muda com o transcorrer da eternidade. a infinita e generosa oferta que a natureza nos faz, desde que saibamos reverencia-la e louvá-la. É também conhecido, nos candomblés como "tempo", embora esta seja uma designação própria do rito angola. diz o mito que no princípio de tudo, a primeira árvore nascida, foi iroco. iroko era capaz de muita magia, tanto para o bem quanto para o mal, e se divertia atirando frutos aos pés das pessoas q passavam.

quando não tinha o que fazer, brincava com as pedras que guardava nos ocos de seu tronco. um dia, as mulheres de uma aldeia próxima ficaram todas estéreis, por ação das iyami. então elas foram a iroko e pediram fertilidade. iroko, contudo, exigiu dádivas em troca, pois é preciso abrir espaço para receber dons, como é preciso perder as flores para receber os frutos. as mulheres concordaram e prometeram muitos presentes. uma delas, contudo, tendo como única riqueza seu filho, prometeu dar a iroko esta criança. quando engravidaram, as mulheres foram a iroko e fizeram as oferendas. menos a que prometera a criança, pois ela amava muito o filhinho.

iroko ficou muito zangado. e aguardou o dia em que a criança brincava ao redor dele e a raptou. quando a mãe foi buscar a criança, iroko lembrou a mulher de sua promessa, ameaçando matar o outro filho que lhe dera caso ela retirasse "sua" criança dali. então a mulher, desesperada, procurou o babalaô, que jogando os búzios sugeriu que ela mandasse fazer um boneco de madeira com as feições de uma criança, banhasse com determinadas ervas e quando iroko estivesse dormindo, substituísse a criança pelo boneco. e assim ela fez. até hoje pode-se ver, nas gameleiras brancas o bebe de iroko, repousando deitado em seus galhos.

em sua copa vivem também as iyami oshorongá, as ajés (feiticeiras) da floresta.

- **numero:** 11
- **símbolo:** grelha (representando as direções do tempo)
- **cor:** verde/marrom
- **dia da semana:** quinta-feira
- **comida:** inhame, carneiro

iemanjá

iemanjá, são todas as águas salgadas e areias do mar. É considerada o princípio de tudo, juntamente com a terra, Oduduwa. iemanjá é o mar que alimenta, que umidifica as terras, que energiza a terra, e também o maior cemitério do mundo. representa ainda as profundezas do inconsciente, o movimento rítmico, todas as coisas cíclicas, tudo que pode se repetir infinitamente. a força contida, o equilíbrio.

iemanjá uniu-se a Oxalá, a criação, e com ele teve os filhos Ogum, Exu e Oxóssi e Xangô.

como seus filhos se afastaram dela, iemanjá foi aos poucos se sentindo mais e mais sozinha e resolveu correr o mundo, até chegar a Okerê, onde foi adorada por sua beleza, inteligência e meiguice. lá, o rei se apaixonou por ela, desejando que se tornasse sua mulher. iemanjá então fugiu, mas o alafin colocou seus exércitos para persegui-la. durante sua fuga, foi encurralada por Oke (as montanhas) e caiu, cortando seus enormes seios, de onde nasceram os rios. assim, ela é também a mãe de Oxum, Obá e Iansã (em alguns mitos).

conta-se que a beleza de iemanjá é tamanha que seu filho Xangô não resistiu a ela e passou a persegui-la, com o desejo incestuoso de possuí-la. na fuga, iemanjá caiu e cortou os seios, dando origem às águas do mundo e aos Ibejis, filhos de Xangô com iemanjá. outro mito ainda, narra a sedução em sentido contrário. É iemanjá quem persegue seu filho Aganju (a terra firme) e este é quem foge.

representando o inconsciente, iemanjá é considerada também a "dona das cabeças", no sentido de ser ela quem dá o equilíbrio necessário aos indivíduos para lidar com suas emoções e desejos inconscientes.

- **cor:** azul claro e verde, nos tons do mar.
- **símbolo:** abebê (espelho, símbolo das águas em geral)
- **dia da semana:** sábado
- **numero:** 10
- **comida:** arroz com mel
- **saudação:** odô iyá!

ibeji

os ibejis representam a solidariedade, a gemelaridade (qualidade das coisas gêmeas, compostas de dois inseparáveis, e assim do próprio processo de conhecimento humano, composto de pares inseparáveis de oposições). representam ainda os irmãos, a infância, o início da vida, momento em que a dependência da solidariedade é maior.

um dos mitos diz que os orixás crianças, os gêmeos ibejis, eram companheiros de brincadeira de logun-edé e de ewá, sendo filhos de iemanjá. um dia, enquanto brincavam numa cachoeira, um deles acabou se afogando.

o ibeji que ficou, começou então a se tornar a cada dia menos forte, mais melancólico e sem interesse pela vida.

foi então a orunmilá e suplicou que este lhe trouxesse seu irmão de volta.

não podendo fazer tal coisa, orunmilá transformou a ambos em imagens de madeira, e os deu de presente a oxum, para q deles cuidasse e para que pudessem ficar juntos para sempre.

- cor: rosa e azul
- numero 2
- comida: caruru
- dia da semana: sábado
- saudação: ere wa!

iyami oshorongÁ

iyami oshorongá é o termo que designa as terríveis ajés, feiticeiras africanas, uma vez que ninguém as conhece por seus nomes. as iyami representam o aspecto sombrio das coisas: a inveja, o ciúme, o poder pelo poder, a ambição, a fome, o caos o descontrole. no entanto, elas são capazes de realizar grandes feitos quando devidamente agradadas. pode-se usar os ciúmes e a ambição das iyami em favor próprio, embora não seja recomendável lidar com elas.

o poder de iyami é atribuído às mulheres velhas, mas pensa-se que, em certos casos, ele pode pertencer igualmente a moças muito jovens, que o recebem como herança de sua mãe ou uma de suas avós.

uma mulher de qualquer idade poderia também adquiri-lo, voluntariamente ou sem que o saiba, depois de um trabalho feito por alguma iyami empenhada em fazer proselitismo.

existem também feiticeiros entre os homens, os oxô, porém seriam infinitamente menos virulentos e cruéis que as ajé (feiticeiras).

ao que se diz, ambos são capazes de matar, mas os primeiros jamais atacam membros de sua família, enquanto as segundas não hesitam em matar seus próprios filhos. as iyami são tenazes, vingativas e atacam em segredo. dizer seu nome em voz alta é perigoso, pois elas ouvem e se aproximam pra ver quem fala delas, trazendo sua influência.

iyami é freqüentemente denominada eleyé, dona do pássaro. o pássaro é o poder da feiticeira; é recebendo-o que ela se torna ajé. É ao mesmo tempo o espírito e o pássaro que vão fazer os trabalhos maléficis.

durante as expedições do pássaro, o corpo da feiticeira permanece em casa, inerte na cama até o momento do retorno da ave. para combater uma ajé, bastaria, ao que se diz, esfregar pimenta vermelha no corpo deitado e indefeso. quando o espírito voltasse não poderia mais ocupar o corpo maculado por seu interdito.

iyami possui uma cabaça e um pássaro. a coruja é um de seus pássaros. É este pássaro quem leva os feitiços até seus destinos. ele é pássaro bonito e elegante, pousa suavemente nos tetos das casas, e é silencioso.

"se ela diz que é pra matar, eles matam, se ela diz pra levar os intestinos de alguém, levarão".

ela envia pesadelos, fraqueza nos corpos, doenças, dor de barriga, levam embora os olhos e os pulmões das pessoas, dá dores de cabeça e febre, não deixa que as mulheres engravidem e não deixa as grávidas darem à luz.

as iyami costumam se reunir e beber juntas o sangue de suas vítimas. toda iyami deve levar uma vítima ou o sangue de uma pessoa à reunião das feiticeiras. mas elas têm seus protegidos, e uma iyami não pode atacar os protegidos de outra iyami.

iyami oshorongá está sempre encolerizada e sempre pronta a desencadear sua ira contra os seres humanos. está sempre irritada, seja ou não maltratada, esteja em companhia numerosa ou solitária, quer se fale bem ou mal dela, ou até mesmo que não se fale, deixando-a assim num esquecimento desprovido de glória. tudo é pretexto para que iyami se sinta ofendida.

iyami é muito astuciosa; para justificar sua cólera, ela institui proibições. não as dá a conhecer voluntariamente, pois assim poderá alegar que os homens as transgridem e poderá punir com rigor, mesmo que as proibições não sejam violadas. iyami fica ofendida se alguém leva uma vida muito virtuosa, se alguém é muito feliz nos negócios e junta uma fortuna honesta, se uma pessoa é por demais bela ou agradável, se goza de muito boa saúde, se tem muitos filhos, e se essa pessoa não pensa em acalmar os sentimentos de ciúme dela com oferendas em segredo. É preciso muito cuidado com elas. e só orunmilá consegue acalmá-la.

fonte: as senhoras do pássaro da noite

orunmilá

orunmilá, também conhecido como ifá, é o princípio da intuição, da premonição, os sentidos do espírito, o olhar que conhece o futuro. É o deus invocado no jogo de búzios, pois é ele quem conhece todos os destinos (odus), cabeças (oris) e caminhos. ele diz a exu que movimente suas palavras até os búzios, indicando que orixá esta regendo uma pessoa, porque, com q destino. É considerado um avatar de oxalá, pois ele estava no começo do mundo. olodumare (o universo) obatalá (o principio), oxalá (a criação), oxaguiã (o conflito), orunmilá (intuição), oduduwa (o planeta terra), ajalá (o oleiro q molda os oris - cabeças)e fururu (o sopro de vida) são considerados oxalá todos eles. o começo de tudo. o princípio dividido em oito, o infinito.

diz o mito que obatalá havia reunido todos os materiais necessários à criação do mundo e que mandou a estrela da manhã convocar todos os orixás a fim de começar o trabalho com sua ajuda. mas na hora marcada, apenas orunmilá apareceu. obatalá gostou muito da atitude de orunmilá e o recompensou, ordenando à estrela da manhã que revelasse a orunmilá todos os segredos da criação e do porvir. e ela entregou a orunmilá todos os segredos e materiais que compõem a vida humana, e que estavam escondidos há muito tempo dentro de uma concha de caramujo guardada num vaso que ficava entre as pernas de obatalá. orunmilá tornou-se, desde este dia, o dono dos segredos, das magias, das fórmulas dos ebós, dos rituais, de tudo quanto envolvia o conhecimento da alma humana e de seu destino. ele conhece a vontade dos orixás e sabe com que matéria foi feito cada homem.

outro mito narra que orunmilá/ifá é filho dos dois princípios mágicos. que nasceu mudo e não disse uma só palavra até a adolescência, quando seu pai lhe bateu com um bastão. e neste dia ele disse : "gbê-medji", palavra que ninguém compreendia. quando apanhou de novo, tempos depois, disse: "yeku-medji". e assim, em diversas ocasiões, ele foi dizendo palavras, as 16 palavras q compõem o opelê-ifá. depois, disse a seu pai que se apanhasse mais poderia dizer muito mais que uma só palavra. o pai então bateu muito em orunmilá, que disse então que ele não ficaria na terra, mas que entregaria a seu pai uma herança que serviria eternamente para todos os deuses de oxalá. e explicou que os 16 nomes que havia dito eram os nomes de seus futuros filhos e que cada um deles tinha um conhecimento. que se transformaria numa palmeira e que com os caroços de seus frutos (seus filhos) se faria o jogo de ifá, que poderia ser consultado quando se quisesse saber o futuro ou como resolver problemas.

- **cor:** verde/amarelo
- **comida:** banana com sal.
- **número:** 16
- **símbolo:** iruke (um bastão de madeira, curvo)
- **dia da semana:** sexta-feira

ori

ori é o deus portador da individualidade de cada ser humano. representa o mais íntimo de cada um, o inconsciente, o próprio sopro de vida em sua particularização para cada pessoa. ori mora dentro das cabeças humanas, tornando cada um aquilo que é.

como ao morrer, a cabeça de uma pessoa não é separada para o enterro, ori é conhecido como aquele q pode fazer a grande viagem sem retorno, pois os outros orixás, mesmo quando morrem seus filhos, são libertados da cabeça (ori) e retornam ao orun (céu, ou mundo exterior).

durante o processo iniciático a primeira entidade a ser equilibrada é justamente o ori, a individualidade pessoal, para que a pessoa não se transforme em um mero espelho do orixá. À cerimônia de equilíbrio do ori dá-se o nome de bori (bo = comer, ori = cabeça => dar comida para a cabeça, fortalece-la).

um dos mitos sobre ori diz que ele pode depois de enterrado voltar ao orum, levado por nanã ou ewá.

diz este mito q um dia ori percebeu q era o momento de nascer outra vez e foi falar com olorum, o universo, solicitando permissão para nascer na mesma família em que havia nascido antes. olorum permitiu, com a condição de q apenas ele, olorum, pudesse conhecer o dia de sua morte, sem que ori pudesse opinar sobre esta questão. e que o destino de ori só pudesse ser mudado quando ifá fosse consultado".

este orixá não tem características estéticas pois não incorpora. apenas é cultuado juntamente com os orixás, possuindo um número no jogo de búzios onde "fala".

a quizila de ori é a mentira

ajalÁ

ajalá é o oleiro primordial. a parte de oxalá responsável pela criação física dos homens, por seu corpo, sua cabeça (onde vive ori). ele representa o aspecto mais orgânico do ser humano; o tipo de barro, de maior ou menor qualidade, mais ou menos cozido (o que implica maior ou menor numero de problemas), mais claro ou escuro. ajalá mistura ao barro folhas, frutas, minérios, sangues e uma série de materiais que determinam como será aquela pessoa, como ori poderá agir nela. estes ingredientes, com o tempo perdem o axé (energia) e precisam ser, de vez em quando, repostos, o que é feito nos rituais do candomblé, entre eles a iniciação.

diz um dos mitos que ajalá foi incumbido de moldar as cabeças dos homens com a lama do fundo dos rios e outros elementos da natureza. ele moldava as cabeças e as punha para assar em seu forno.

ajalá tinha, contudo, o hábito de embriagar-se enquanto cozia o barro e criou muitas cabeças defeituosas, queimando algumas e deixando outras com o barro cru. a causa dos problemas que muitas pessoas apresentam antes de serem iniciadas viria exatamente de um ori cru, ou queimado, ou mal proporcionado feito durante alguma bebedeira de ajalá. como os orixás não gostam de cabeças ruins, a pessoa ficaria desprotegida, sem a energia do orixá. depois que ajalá terminava de fazer os oris (cabeças) obatalá soprava nelas e lhes dava eni, a vida.

ajalá é considerado avatar de oxalá, mantendo as mesmas características. não é cultuado. apenas louvado.

oxaguiã

oxaguiã, também conhecido como ajagunã, é o conflito que antecede a paz; a revolução que antecede as transformações profundas; a instabilidade necessária ao dinamismo da vida e da sociedade e a busca do conhecimento. por isso é compreendido como oxalá moço, enquanto a paz, a tranqüilidade, a estabilidade, a sabedoria são compreendidos como oxalá velho, oxalufã. ele é também guerreiro, e sente prazer em destruir para q o novo se estabeleça.

um dos mitos diz que oxaguiã nasceu apenas de obatalá. não teve mãe. nasceu dentro de uma concha de caramujo. e quando nasceu, não tinha cabeça, por isso perambulava pelo mundo, sem sentido.

um dia encontrou ori numa estrada e este lhe deu uma cabeça feita de inhame pilado, branca. apesar de feliz com sua cabeça. ela esquentava muito, e quando esquentava oxaguiã criava mais conflitos. e sofria muito. foi quando um dia encontrou a morte (iku), que lhe ofereceu uma cabeça fria. apesar do medo que sentia, o calor era insuportável, e ele acabou aceitando a cabeça preta que a morte lhe deu. mas essa cabeça era dolorida e fria demais. oxaguiã ficou triste, porque a morte com sua frieza estava o tempo todo acompanhando o orixá. foi então que ogum apareceu e deu sua espada para oxaguiã, que espantou iku. ogum também tentou arrancar a cabeça preta de cima da cabeça de inhame, mas tanto apertou que as duas se fundiram e oxaguiã ficou com a cabeça azul, agora equilibrada e sem problemas.

a partir deste dia ele e ogum andam juntos transformando o mundo. oxaguiã depositando o conflito de idéias e valores que mudam o mundo e ogum fornecendo os meios para a transformação, seja a tecnologia ou a guerra.

- cor: branca e azul
- numero 4
- comida: inhame pilado
- dia da semana: sexta-feira
- saudação: exeuê, babá!, epa babá!

oxalufã

oxalufã é o princípio da criação, o vazio, o branco, a luz, o espaço onde tudo pode ser criado, e também a paz, a harmonia, a sabedoria que vem depois do conflito (oxaguiã). o fim do círculo e o recomeço. oxalufã é o compasso do terra, oduduwa. caminha apoiado em seu cajado cerimonial, que é o também o símbolo da ligação que ele estabeleceu entre o orun (o céu) e o ayê (a terra). o grande pai ioruba, considerado a bondade masculina.

são muitos os mitos que falam de oxalá, mas o mais conhecido nos candomblés é o que conta que oxalá sentia muitas saudades de seu filho xangô, e resolveu visitá-lo.

para saber se a longa viagem lhe seria propícia, foi consultar orunmilá o deus adivinho, seu grande amigo. este jogou os ikins (casca de caroços de dendezeiro) divinatórios e lhe disse que a viagem não se encontrava sob bons auspícios. e que se ele desejasse que tudo corresse bem deveria se vestir inteiramente de branco e não sujar suas roupas até chegar ao palácio, devendo também manter silêncio absoluto até o momento em que encontrasse seu filho.

e assim fez oxalá.

exu, contudo, que adorava atormentar oxalá, disfarçou-se de mendigo e apareceu no caminho deste, pedindo a ajuda para levantar um pesado saco de carvão que se encontrava no chão. sem poder responder nada e sendo piedoso, oxalá levanta o saco de carvão para exu, mas estando este saco com o fundo rasgado, abre-se e cai sobre oxalá sujando sua roupa branca. exu ri loucamente e se vai..

prevenido como sempre fora, oxalá toma banho num rio e veste roupas brancas novamente. e segue seu caminho. novamente exu se disfarça e pede ajuda ao viajante, dessa vez para entornar um barril de óleo num tacho.

sem poder responder para explicar e tendo boa vontade em ajudar, oxalá levanta o barril e exu o derrama sobre suas roupas, que desta vez não podiam mais ser trocadas, pois eram as últimas roupas limpas que oxalá tinha para trocar.

sujo e cansado, oxalá vai seguindo seu caminho quando vê o exército de xangô se aproximar dele, sinal de que estava bem perto de seu destino. este, contudo, prende oxalá, confundindo-o com um procurado ladrão. como não podia falar, oxalá nada diz e acaba jogado numa prisão durante sete anos.

neste meio tempo o reino de xangô entra em decadência: suas terras não produzem alimentos, os animais morrem, o povo fica doente.

desesperado, xangô chama um babalaô que ao jogar o ikin lhe diz que todo o mal do reino advém do fato de haver injustiça na terra do senhor da justiça.

xangô vai então averiguar pessoalmente todos os presos de seu reino e descobre oxalá pai na prisão. desolado, coloca o velho pai sobre suas próprias costas e o carrega para o palácio, onde se encarrega de banha-lo e vesti-lo com sua alvas roupas, realizando a seguir uma grande festa.

a cerimônia do candomblé chamada "Águas de oxalá" rememora este episódio.

- **cor:** branco
- **dia da semana:** sexta-feira
- **numero** 16 e 8
- **comida:** canjica
- **saudação:** epa, babá! exeue, babá