

SÉRIE LITERATURA & INTERCULTURALIDADE

Maria Goretti Ribeiro

Imaginário da Serpente de A a Z





Universidade Estadual da Paraíba
Prof. Antonio Guedes Rangel Junior | *Reitor*
Prof. Flávio Romero Guimarães | *Vice-Reitor*



Editora da Universidade Estadual da Paraíba
Luciano do Nascimento Silva | *Diretor*
Antonio Roberto Faustino da Costa | *Diretor-Adjunto*

Conselho Editorial

Presidente

Luciano do Nascimento Silva

Conselho Científico

Alberto Soares Melo
Cidoval Morais de Sousa
Hermes Magalhães Tavares
José Esteban Castro
José Etham de Lucena Barbosa
José Tavares de Sousa
Marcionila Fernandes
Olival Freire Jr
Roberto Mauro Cortez Motta



Editora filiada a ABEU

EDITORA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
Rua Baraúnas, 351 - Bairro Universitário - Campina Grande-PB - CEP 58429-500
Fone/Fax: (83) 3315-3381 - <http://eduepb.uepb.edu.br> - email: eduepb@uepb.edu.br

Maria Goretti Ribeiro

**Imaginário
da Serpente de
A a Z**



Campina Grande - PB

2017

Copyright © EDUEPB

A reprodução não autorizada desta publicação, por qualquer meio, seja total ou parcial, constitui violação da Lei nº 9.610/98.

Editora da Universidade Estadual da Paraíba

Luciano do Nascimento Silva | *Diretor*

Antonio Roberto Faustino da Costa | *Diretor-Adjunto*

Design Gráfico

Erick Ferreira Cabral

Jefferson Ricardo Lima Araujo Nunes

Leonardo Ramos Araujo

Comercialização e distribuição

Danielle Correia Gomes

Layse Ingrid Batista Belo

Divulgação

Zoraide Barbosa de Oliveira Pereira

Revisão Linguística

Antônio de Brito Freire

Elizete Amaral de Medeiros

Normalização Técnica

Antônio de Brito Freire

Jane Pompilo dos Santos

Depósito legal na Biblioteca Nacional, conforme Lei nº 10.994, de 14 de dezembro de 2004

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL - UEPB

R484i Ribeiro, Maria Goretti.
Imaginário da serpente de A a Z. [Livro eletrônico]. / Maria Goretti
Ribeiro. Campina Grande: EDUEPB, 2017.
3500Kb. - 212 p.(Série Literatura e Interculturalidade).

Modo de acesso: Word Wide Web <http://www.uepb.edu.br/ebooks/>

ISBN - 978-85-7879-374-6

ISBN EBOOK - 978-85-7879-373-9

1. Dicionário de símbolos. 2. Serpentes na arte, cultura e religião. 3. Animal e natureza. 4. Bem e mal. I. Título.

21. ed. **CDD 410.1**

EDITORA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

Rua Baraúnas, 351 - Bodocongó - Bairro Universitário
Campina Grande-PB - CEP 58429-500

Fone/Fax: (83) 3315-3381 - <http://eduepb.uepb.edu.br>
e-mail: eduepb@uepb.edu.br

Série LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Editores

Antonio Carlos de Melo Magalhães

Luciano Barbosa Justino

Conselho Científico

Alain Vuillemin, UNIVERSITÉ D'ARTOIS

Alfredo Adolfo Cordiviola, UFPE/UEPB

Antonio Carlos de Melo Magalhães, UEPB

Arnaldo Saraiva, UNIVERSIDADE DE PORTO

Ermelinda Ferreira Araujo, UFPE/UEPB

Goiandira F. Ortiz Camargo, UFG

Jean Fiset, UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À
MONTRÉAL (UQAM)

Max Dorsinville, MC GILL UNIVERSITY,
MONTRÉAL

Maximilien Laroche, UNIVERSITÉ LAVAL,
QUÉBEC

Regina Zilberman, PUC-RS

Rita Olivieri Godet, UNIVERSITÉ DE RENNES II

Roland Walter, UFPE/UEPB

Sandra Nitrini, USP

Saulo Neiva, UNIVERSITÉ BLAISE PASCAL

Sudha Swarnakar, UEPB

A série LITERATURA E INTERCULTURALIDADE tem como objetivo a publicação e divulgação dos resultados de pesquisa desenvolvidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba. “Literatura, Memória e Estudos Culturais”, “Literatura e Hermenêutica” e “Literatura Comparada e Intermidialidade” são seus eixos norteadores.

Compreende o estudo do texto literário observando como este veicula formações identitárias e as problematiza, articulando-as a experiências de vida e memória, individual e coletiva, refletindo sobre as relações de poder implicadas em tais formações, com especial interesse pelas formas de diálogo entre as literaturas erudita, popular e de massa.

Pressupõe o uso de metodologias de abordagem do texto literário que dê conta de suas complexas relações com outros saberes e disciplinas, bem como com outras produções culturais, artísticas, comunicacionais, tecnológicas.

AGRADEÇO,

Ao orientando pesquisador, PIBIC/
UEPB, Rafael Francisco Braz, pela valiosa
contribuição.

INTRODUÇÃO

As serpentes sempre suscitaram um rico e variado repertório de mitos e lendas desde tempos imemoriais. Associadas, simultaneamente, ao Cosmo e ao Caos, ao mundo celeste e infernal, ao bem e ao mal, representam um dos maiores enigmas da relação simbólica da natureza animal com o humano. O sentido dessa relação só pode ser compreendido através de uma imersão nas representações do seu imaginário nas artes, nas culturas e nas religiões que congregam fantasias, realidades e crenças construídas a partir das experiências que os homens acumularam desde o convívio com répteis pré-históricos gigantescos e ameaçadores até hoje.

Criatura de sangue frio, a cobra sobressai-se de todas as espécies animais, no fim de um longo esforço genético, pela sua simplicidade e, ao mesmo tempo, pela sua complexidade que sempre inquietaram o espírito humano. De anatomia intrigante: filiforme e flexível, capaz de se enrolar em espiral ou em círculo ao ponto de morder a cauda sem nenhum esforço, ápoda e silenciosa, sem pelos ou plumas, inabilitada para ver e ouvir, impossibilitada de fechar os olhos ou de piscar, a cobra apenas desliza sobre o ventre em ondas simultâneas e contínuas, concentrando sua função primária no ato de comer.

Canal alimentar – um estômago deambulatório – cuja extremidade fende-se numa boca elástica que abocanha a presa inteira e a engole sem mastigar, em cuja língua bifurcada está seu tato, a cobra figura no imaginário coletivo como um ser nefasto, afrodisíaco, letal, mágico e demoníaco que cospe fogo, atrai pelo olhar e se imortaliza com a

troca da pele. Esta sabedoria existencial a torna matéria preciosa de estudo, de preferência nas religiões e nas artes, especialmente na literatura, criando um complexo de imaginação que liga esse processo de regeneração ao esquema simbólico da uroboros: *comer infinitamente a si própria, o que significa evoluir fechando-se sobre si mesma em constante movimento de continuidade, transmutação e retorno*¹.

O ritmo dinâmico dos seus movimentos está associado aos ciclos existenciais: mudando de pele periodicamente, aparecendo, desaparecendo e reaparecendo, fluindo da terra como a água, *a serpente é o triplo símbolo da transformação temporal, da fecundidade e, por fim, da perenidade ancestral*².

A capacidade de rejuvenescer com a troca de pele simboliza o processo de transformação bioenergética engajada à esfera do tempo psico-espiritual, uma forma de se compreender a perenidade evolucionar do conhecimento e da emanarção iniciática. *Representa o poder da vida, engajado na esfera do tempo, e o da morte, não obstante eternamente viva. O mundo não é senão a sua sombra – a pele rejeitada*³.

Rápida como um raio, sai de qualquer lugar escuro e quente, de qualquer abertura, de qualquer fenda, lambendo a terra, espreitando, enroscando-se, emboscando, surpreendendo, engolindo, para retornar ao seu mundo trevoso onde parece permanecer imóvel no mistério atemporal de sua própria solidão e completude.

*Vivendo debaixo da terra, a serpente não só recepta o espírito dos mortos, como também possui os segredos da morte e do tempo: senhora do futuro do mesmo modo que detentora do passado, é animal mágico*⁴. Sua presença é uma hierofania visto que ela surge, inesperadamente, como deusa da

1 Cf. BACHELARD, G. *A terra e os devaneios do repouso*. Tradução de Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1990, p.215.

2 DURAND, Gilbert. *As estruturas do imaginário*. Tradução de Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p. 316.

3 CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990, p.49.

4 DURAND, idem, p. 320.

morte e mergulha, num átimo de segundo, no “invisível”, trazendo e levando o enigma de sua natureza estranha que inspirou histórias fabulosas e enigmáticas, conservadas no inconsciente coletivo de todos os povos da terra.

Animal do mistério subterrâneo, do mistério do além-túmulo,⁵ ser primordial, símbolo das origens da vida,⁶ do eterno retorno, do perpétuo recomeço, da morte, do renascimento, do conhecimento, da ligação com a terra, da fertilidade cósmica, da sabedoria, da revelação, da iniciação, das forças do mal, da tentação, da sedução, guardiã da ciência transcendente, a serpente representa a energia inconsciente criativa engajada na esfera do tempo.

Resvalando-se entre a fuga e o bote, entre a astúcia e a surpresa, perseguida pelo homem que procura esmagar sua cabeça, este animal representa o triunfo do inconsciente pré-humano sobre a consciência em evolução e continua inspirando imagens substanciosas de pavor e de sedução.

O imaginário mítico-simbólico da serpente é fruto de um conjunto de elementos que compõem o ser total desse espécime rastejante, *um dos mais importantes arquétipos da alma humana [...] que produz uma imagem complexa, ou, para sermos mais exatos, um complexo de imaginação. Imaginamo-la trazendo a vida e trazendo a morte, maleável e dura, reta e arredondada, imóvel e rápida - assemelhando-se à própria imagem do homem civilizado⁷.*

A gama de papéis míticos, arquetípicos e simbólicos que a serpente desempenha no imaginário coletivo é devida ao seu tremendo e fascinante mistério que imprimiu medo e encantamento nos homens de todas as épocas e lugares, inspirando-lhes imagens e enredos

5 DURAND, idem, p.320.

6 Os Chaldaios (membros do antigo povo semita dominante na Babilônia) possuíam apenas uma palavra para representar vida e serpente, de forma semelhante, em árabe, as palavras que significam serpente, vida e um dos principais nomes de deus (cujo significado é gerador da vida) são, de fato, muito parecidas.

7 DURAND, idem, p. 202-205.

fabulosos. Resíduos inconscientes desse medo mórbido somados às suas características peculiares, ao mesmo tempo curiosas e sinistras, criaram um ente monstruoso e lhe insuflaram vida longa e resistente na imaginação oriental e ocidental prioritariamente⁸.

Com efeito, o imaginário da serpente é sempre algo aterrador e enigmático que está registrado nas zonas mais profundas da psique coletiva, na *arca da mente*,⁹ que pode ser explicado como projeção inconsciente das experiências de indivíduos primitivos com animais gigantescos, cuja força superior os dominava até a morte. As imagens míticas, simbólicas e arquetípicas que modelam o perfil da serpente são ambivalentes e criativas. Nelas se expressam, paradoxalmente, malignidade e benignidade que exprimem o conhecimento empírico, factual, do homem entrelaçado com suas experiências psico-espirituais na tentativa de articular formas de superação das dificuldades em certas situações na vida.

Rainha suprema na aurora dos tempos, quase todas as civilizações arcaicas deificaram-na como Senhora da vida e da morte, renderam-lhe cultos, ofereceram-lhe vítimas e diversificaram apologias à sua valência positiva e negativa, ao seu poder letal e vivificador que se disseminou de acordo com a tonalidade das emoções humanas.

Seu culto é oriundo de quase todas as civilizações antigas e ainda persiste na Índia, na África central, na Oceania e no Oriente. Para os chineses, hebreus e árabes ela está na origem de todo poder mágico. Foi venerada na antiga Babilônia, no México e em muitos outros lugares do mundo na figura de deuses ofioformes e serpentiformes que representavam a fecundidade da terra, a força criadora, os segredos herméticos, os mistérios infinitos do divino, todavia, apesar da sacralidade que lhe atribuíram, *este é o animal ctônico e funerário por excelência*.¹⁰

8 Cf. LOIBL, Elisabeth. *Deuses animais*. São Paulo: Edcom, 1984.

9 LARSEN, Sthefen. *Imaginação mítica*. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Campus, 1991, p.171.

10 BACHELARD, idem, p.320.

A adoração à serpente, prática ritual mais antiga da humanidade, prevaleceu na Síria, no Egito, na Grécia, na Itália, no México e ainda é encontrada em muitos países da África, da Ásia e da Índia, em cujo país, cada semideus está com ela enredado de uma forma ou de outra. Na África, a prática de adorar serpentes é, ainda hoje, comum entre muitas tribos, visto que a elas são atribuídos poder mágico, sabedoria e influência energética sobre as gemas e os tesouros. Os seus adoradores acreditam que ela também controla a fertilidade humana. Na Nigéria, por exemplo, existe um provérbio que diz: *quem maltrata uma cobra, ofende um antepassado*. Antigos monumentos jainistas e budistas também descrevem cultos de adoração à serpente.

Nos rituais vodu, os adeptos, em transe, são desafiados a colocar a mão dentro de uma caixa cheia de serpentes venenosas a fim de enfrentar o mal e dominá-lo, demonstrando com isso a fé em Deus. Uma prova mais contundente é o “beijo da serpente”, ato em que o adepto a levanta até a altura da cabeça e deixa o réptil passar a língua no seu rosto. No Haiti, os praticantes do vodu acreditam que “o beijo da serpente” concede ao cultuador uma visão especial e poderes mágicos. Isto se deriva da crença de que os primeiros homens eram cegos e que coube à serpente dar visão à espécie humana. O vodu também era praticado nos EUA, onde as serpentes faziam parte dos rituais, mas foi abolido devido às picadas fatais.

Figurando em quase todos os mitos e lendas como um modelo urobórico que criou o Cosmos a partir do grande ovo por ela gerado e guardado, a Serpente Celeste demiúrgica é familiar a quase todas as culturas no mundo. Sua destruição antes do cultivo da Terra e do aparecimento do homem é contada por diferentes povos. A tradição egípcia, suméria, persa, hindu, germânica, chinesa, grega, maia e asteca são uníssonas quando narram os mitos e lendas da grande serpente das origens, um velho deus primário, princípio vital, invisível e atemporal, que aparece em todas as cosmogêneses, domina, anima e mantém as forças da natureza.

Deuses criadores do universo em suas primeiras manifestações, sempre aparecem como serpentes cósmicas, substância primordial

dos oceanos, da terra, dos infernos, cujo arquétipo se manifesta através de um complexo de imagens ligadas à matéria prima subterrânea, escura, úmida e viscosa das origens. Numerosas narrações em diversos lugares do mundo também tematizam o nascimento de deuses e heróis provindos da fecundação de uma mulher por uma serpente o que determina seu simbolismo genético-fálico.

O planalto central do México e até mesmo a América Central e do Sul eram os reinos dos deuses serpentes. No centro de todo o simbolismo e das crenças religiosas Nahuatl da cultura asteca, reina a cobra, feita à imagem das divindades, como um ente sagrado. Na cosmogênese grega, segundo a Teogonia de Hesíodo, ela é o próprio “Oceano” ou uma representação do espírito de todas as águas. Muitos rios da Grécia e da Ásia Menor têm o nome de Ophis (serpente). No xamanismo indígena, ela é considerada um “animal de poder” e está presente como força de cura, regeneração e transformação, com capacidade de “comer as doenças” mais graves que acometem o ser humano. Na África equatorial (do Congo até Camarões), ela é a forma dos bons espíritos das florestas. Para os gregos¹¹, é uma divindade telúrica.

A crença espiritual dos povos nórdicos centrava-se no culto à serpente. O imaginário coletivo atribuiu-lhe forças divinas e demoníacas, conferindo-lhe também um manifesto poder sobre as armas, de modo que o sucesso ou o fracasso de um determinado empreendimento dependia da atuação da serpente protetora sobre o armamento utilizado¹². Por ser considerado um animal sagrado nos templos egípcios, gregos e hindus, acreditavam os seus adoradores que se uma serpente passasse a língua nos olhos de um cego, ele voltaria a enxergar.

11 Em Delfos, no santuário de Apolo, que estava situado sobre o templo de Phyton, estava escrito: “conhece-te a ti mesmo”. Nesse santuário, havia um oráculo conhecido como pitonisa, nome atribuído à sacerdotisa em memória dessa serpente sagrada.

12 Cf. LOIBL, *idem*, p.208.

Na Prússia, as cobras tinham seu lugar determinado nas residências e oculto peculiar. Em certa época do ano, preferencialmente na primavera, os sacerdotes oravam e elas saíam de seus esconderijos. Quando apareciam, eram colocadas sobre a mesa e cobertas com uma toalha branca de algodão. O dono da casa oferecia-lhes alimentos. Finda a cerimônia, o anfitrião e seus familiares comiam suas sobras, o que lhes traziam bastante sorte em todos os empreendimentos. Em muitas culturas ainda se mantém o costume de comer carne de cobra para favorecer a clarividência e o conhecimento. Uma lenda da América Central e do Sul conta que homens, de uma determinada região, alimentaram uma serpente, desde pequena, com corações de vítimas sacrificais e ela se tornou tão grande que os deuses foram obrigados a matá-la.

Os chineses deificam a serpente dragão, representando-a de maneira singular na sua arte: nos frisos dos tetos e nos muros das casas, nos locais sagrados, nas cortinas dos templos, nos estandartes de guerra e no vestuário cerimonial do imperador. Para eles, o dragão, uma serpente alada, que domina as regiões celestes e terrestres, é uma representação do bem, no Ocidente, ao contrário, simboliza o mal. Nas mitologias ocidentais, os dragões são ciumentos e agressivos, surgem de grutas, montanhas e florestas onde guardam tesouros materiais e místicos, dentre os quais, o mais precioso é o da imortalidade.

Fonte de terrores, a serpente está enredada com a história evolucionária do homem, participando de seus conflitos, dramas e crenças, curando e inspirando artistas literários. Personagem central no episódio da queda do homem, ela se tornou a face sombria da alma, a força etérea do mal, a matéria orgânica do inferno, tornando-se indispensável à gnose e à evolução espiritual. Talvez por isto, os ofitas a veneram e os cristãos a repugnam embora ela signifique a causa do conhecimento e o impulso para a trajetória humana em busca do Paraíso perdido.

Do ponto de vista psicológico, é símbolo da alma, do inconsciente, da libido. Ela representa um complexo de arquétipos ligados à fria e pegajosa escuridão subterrânea das origens, o seu simbolismo está

ligado à vida latente, à camada mais profunda da vida, ao espiritual ou integrativo, à força da personalidade, à transformação e renovação. Para os freudianos, é símbolo fálico, de evolução psíquica (valência positiva) e de medo, angústia e morte (valência negativa), da sexualidade de modo geral, da sensualidade reprimida ou obsessiva. Freud diz que as serpentes frequentemente representam os interesses, conflitos e atitudes sexuais¹³. Nos sonhos, ela manifesta o inconsciente protetor e garantidor do equilíbrio psíquico global; como guarda, ela impede a entrada à totalidade do ser.

De forma geral, a serpente é símbolo de força e poder. Representa o mistério, a imortalidade, a sombra, *a esfera menos evoluída e mais pessoal do psiquismo, os instintos que permanecem no estado de simples reflexos biológicos, desprovidos de pensamento e de sentimento. É uma das expressões maiores do inconsciente*¹⁴, que simboliza a perversão do espírito, a vaidade ou a culpabilidade reprimida¹⁵. Diz-se que uma serpente saiu da boca do filósofo Plotino no seu último suspiro.

Ela é também símbolo arquetípico da Grande Mãe. As religiões pagãs arcaicas associavam-na aos cultos da Deusa Mãe Terra. Em Elêusis, na Grécia minóica, os rituais em honra a Deméter envolviam o culto à serpente. Um traço característico das sociedades matriarcais, como a helênica, é relacionar a serpente ao feminino por ela representar a fecundidade. Segundo esse imaginário, mulher e serpente estão engajadas numa tarefa fundamental: trazer à luz o segredo das profundezas, os elementos formadores da vida humana.

Em culturas arcaicas, a serpente é, frequentemente, considerada responsável pela menstruação, esta que resulta de sua picada. Krappe ressalta a antiguidade dessa crença comprovada nas lendas

13 Documentos iconográficos do neolítico asiático e das culturas ameríndias demonstram inúmeras imagens de serpentes semelhantes ao falo e à vulva.

14 GIRARD, Marc. *Os símbolos na Bíblia*. Tradução de Benôni Lemos. São Paulo: Paulus, 1997, p.651.

15 Cf. DIEL, Paul. *O simbolismo na mitologia grega*. Tradução de Roberto Cascurio e Marcos Martinho dos Santos. São Paulo: Attar, 1991.

de Ahriman e de origem pré-masdeísta. Escritos rabínicos atribuem a origem da menstruação às relações de Eva com a serpente, concepção esta que gestou a figura da mulher-serpente nos muitos mitos da fêmea fatal, da fertilidade, dos horrores femininos e em alguns rituais de passagem de culturas agrárias predominantemente.

Frazer relata que, conforme o costume dos naneis da África oriental, a serpente é considerada um espírito ancestral que prenunciava à mulher grávida a saúde e prosperidade do filho. Já os tcho-kwes angolanos colocavam uma serpente de madeira sob o leito nupcial para assegurar a fecundação da mulher. Para os nurumas de Gugoro, a serpente que entra na cabana de uma mulher anuncia sua fertilidade. Na Índia, as mulheres que desejam ter um filho adotam uma naja. Os tupis-guaranis, no Brasil, tornavam fecundas as mulheres estéreis batendo em seus quadris com uma cobra.

Conforme demonstra o psicanalista Rank, a sombra – alma fecundadora, força procriadora – é considerada um sócio simbólico da serpente. Na Índia central, as mulheres grávidas evitam pisar na sombra de um homem, com medo de que a criança adquira os traços fisionômicos da serpente. Em certas regiões agrícolas da Europa, as mulheres temem que uma serpente entre pela boca durante o sono – especialmente na época da menstruação – e que as engravide. Na China, acredita-se que a baba do dragão tem o poder de fecundar as mulheres.

Na mitologia Murngin, a Cobra Grande sai da água quando as chuvas chegam, uma espécie de ereção celestial provocada pela aproximação de duas mulheres, uma carregando uma criança recém-nascida, a outra menstruada, poluem as águas com o cheiro da sua feminilidade. A Cobra emerge e engole as duas mulheres, às vezes, também a criança. Finalmente, um herói aparece e faz com que ela as vomite. A sequência de acontecimentos é o modelo para o ciclo das estações chuvosas e secas, para os ritos de iniciação.

O fato é que as serpentes migraram das cavernas, dos labirintos, dos abismos, das florestas, dos mares, das fontes e dos rios para os templos, para os tronos e para as narrativas míticas e literárias orais

e escritas. Os mitos as transfiguraram em deusas, as religiões as transsubstanciaram em demônios, as narrativas e as lendas as metamorfosearam em personagens marcantes, a poesia as transformou em musa e o cinema as fez vilãs de sagas inesquecíveis. Desta forma, *a serpente, tão inerte na representação figurada, em pintura ou em escultura, é, portanto, em primeiro lugar, uma imagem literária pura. Ela necessita da discursividade da imagem literária para que se atualizem todas as suas contradições, para que se mobilizem todos os símbolos ancestrais*¹⁶.

Este dicionário faz uma sinopse dos mitos, das imagens, dos símbolos, dos arquétipos que envolvem serpentes representadas nas histórias sagradas, crenças, religiões, rituais, folclores, lendas e na literatura. Os verbetes (v.) favorecem o acesso a informações variadas sobre o imaginário secular deste animal fascinante e terrível construído pelo inconsciente coletivo com a intenção de oferecer um meio prático, simples e fácil de conhecer o multifacetado e plurissignificativo mundo da serpente engendrado pela imaginação humana.

16 BACHELARD, idem, p.205.

A



Apophis (também conhecida como Apep) serpente egípcia do Caos.

Corpo de argila flexível e vigoroso, belo, com uma erupção de crostas envenenadas e fosforescentes, infectado de escamas frias, coloridas, como as escamas da lepra sobre a pele; com o verde palor de uma boca tensa e a exibição de uma garganta em fogo comparável a sangue; com dentes e presas convulsionadas pelo gozo doloroso da dor, pálpebras rasgadas pela chama escura do desejo, com o veneno visível de seu sopro lançado com força contra o rosto e os olhos da divina alma humana.

Swinburne

ABRAXAS

Deus do gnosticismo greco-oriental (variantes *abrasax*, *abraxis*), imaginado com torso e braços de homem, cabeça de galo e pernas de serpentes. O teônimo secreto utilizado na forma grega do nome tem valor numérico equivalente a trezentos e sessenta e cinco, correspondendo assim ao número de dias no ano. As sete letras do nome eram associadas aos sete planetas. Pedras de Abraxas eram utilizadas como amuletos. Na literatura científica, também é conhecido como *Angnipede*, “pé-de-cobra”.

AGATHÓS DAÍMON

Gênio bom ou espírito guardião, na mitologia grega antiga, frequentemente concebido como uma serpente alada que paira invisível em torno de um homem e traz prosperidade para o seu lar.

AHI BUDHUYA

Serpente celeste dos persas, monstro bicéfalo que mora nos cumes das montanhas, “nas fontes das nuvens” e tem o poder de secar as águas dos céus. Essa mesma serpente, que abraça o universo cobrindo-o de trevas, permaneceu viva também na América Latina. A crença dos *Huichol*, no México e no Peru, descreve um monstro igualmente bicéfalo que precisa também abrir caminhos todas as manhãs e todas as noites quando começa a sua jornada pelo firmamento.

AHRIMÃ

O símbolo compreende um homem que envolve em seu corpo uma serpente e possui um cajado e dois machados na mão. Ahrimã é a incorporação de todo mal, habita um domínio subterrâneo de eterna escuridão, de onde traz fumaça e trevas, doença e morte para o

mundo. No final dos tempos, ele se refugiará, impotente, na escuridão. No mitraísmo e no zervanismo, é venerado como deus; seus rituais incluem o sacrifício dos animais que pertencem simbolicamente aos poderes do mal.

ALPO

Gigante siciliano habitante das montanhas chamadas Péloro. Tinha numerosos braços e sua cabeleira era constituída de cem serpentes. Vivia numa montanha deserta porque costumava atacar e devorar caminantes. Alpo atacou o deus Dioniso usando à guisa de escudo uma enorme lasca de rocha e como lanças árvores inteiras. Dioniso atirou contra ele seu tirso e o matou.

ANACONDA

Imensa serpente que habita os rios da América Latina que inspirou muitas lendas e mitos. Os índios sul-americanos acreditavam que a inundação Yanomamo recuou quando uma mulher mergulhou nela e se tornou o monstro-cobra. O primeiro africano de Ceuta emergiu como uma Anaconda e se tornou humano após trocar de pele. A Desana (povo indígena da família linguística tucano que habita as margens dos rios Tiquié e Papuri – AM), que tinha o corpo de Anaconda, emergiu do submundo aquático numa canoa.

ANANTA

Serpente cósmica do panteon hindu, rei das serpentes, origem de tudo, associada aos deuses Vishnu (v.) e Shiva (v.); simboliza o desenvolvimento e a reabsorção cíclica. Sua representação pode ser tanto carregando como abraçando a criação num círculo contínuo que impede a sua desintegração. Guardiã do nadir, carrega o mundo, cuja estabilidade ela assegura.

Os carregadores do mundo, às vezes, aparecem na pele de outros animais, mas são apenas substitutos ou complementos teriomórficos da serpente, na sua função primeira, frequentemente representada com sua enorme boca aberta através da qual se vê a goela, cuja imagem exprime o aspecto terrestre, isto é, agressividade e a força da manifestação do grande deus das trevas que a serpente representa universalmente.

Ananta é símbolo da eternidade; no hinduísmo, ela serve de encosto para Vishnu, o supremo procriador do universo. A serpente de cabeça múltipla, formada das águas cósmicas, do abismo, da terra e das regiões superiores e subterrâneas juntamente com todos os seres, simboliza o Infinito. Os três mundos estão em equilíbrio sobre as cabeças das serpentes que formam um capuz. A Serpente Ananta, guardiã do Nadir, é o sustentáculo do mundo e está ligada ao grande deus da morte.

ANFISBENA

Serpente mitológica grega com duas cabeças e caninos venenosos, cujo nome significa “que vai em duas direções”, sendo impossível distinguir a sua traseira da dianteira. Nascida do sangue que escorreu do coto da Górgona quando Perseu decepou-lhe a cabeça. Esta criatura tem olhos incandescentes e fatais na lua cheia; alimenta-se de cadáveres, consegue nadar, escavar, atingir grandes velocidades e hipnotizar suas vítimas.

ANGITIA

Deusa serpente romana associada às artes curativas. Era cultuada na Roma antiga como deusa da cura, particularmente venerada pelo povo Marsi, na Itália. Ela tinha poderes de bruxaria e fazia milagres e curas com ervas, especialmente no que se referia a mordidas de serpentes. A ela se atribui também uma variedade de poderes sobre

serpentes, incluindo poderes para matá-las com apenas um toque. Alguns romanos igualam-na à *Bona Dea*.

APARĀJITĀ

Ente mítico que significa “o inconquistado”; integra os *Krodhadevatās* do budismo indiano. Possui três faces, uma branca, uma negra e outra vermelha e é adornado com serpentes. Na crença pré-budista, parece ter figurado como líder dos demônios; nessa atribuição foi pisoteado por *Bhūtadāmara*.

APOPHTIS

Também conhecida como Apep, é a serpente do caos que nasceu da saliva da Grande Mãe Neith. Serpente que habitava o além-túmulo e representava as tempestades e as trevas. O chamado *Livro de Him no Inferno* narra a viagem do deus-Sol pelo reino das sombras durante a noite. Nessa jornada, enquanto visitava o reino dos mortos, essa divindade lutava contra vários demônios que tentavam impedir sua passagem. As serpentes estavam entre os adversários mais perigosos e o demônio líder de todos eles era Apophis.

De acordo com o mito, assemelhado a Seth, no período egípcio tardio, este monstro, habitante das trevas, ameaça o deus-Sol em sua jornada diária no céu, rebelando-se contra a ordem cósmica e divina: na sétima hora, aparece Apophis – encarnação monstruosa do senhor dos infernos e prefiguração do Satanás bíblico – dirigindo-se para os deuses que o ferem várias vezes. Na décima primeira hora do dia, a corda que puxa a barca solar transforma-se em serpente para lutar contra outras serpentes. Durante a décima segunda hora, no cômodo do crepúsculo, a barca é puxada por uma serpente de trezentos côvados de comprimento que expulsa pela sua boca, sob a forma de escaravelho, o Sol digerido pelo intestino da Serpente Mãe-Terra.

Os sacerdotes de Heliópolis consideravam-na a grande inimiga dos deuses, por isso, durante as cerimônias conjuratórias, pisoteavam e esmagavam a sua efígie no chão de seus templos para ajudar Ra, príncipe da luz, a derrotá-la na grande batalha diária no céu. Isto se realizava pela manhã, à tarde e à noite, e em certas épocas do ano, durante uma tempestade ou num eclipse solar. O eclipse significava que Ra perdia a luta contra Apophis. Acreditava-se que um dia Apophis conseguiria devorar Ra e, então, o mundo acabaria.

Nos mitos pré-colombianos do México, a serpente engole o céu em seu curso noturno, mas o astro renasce pela manhã. A ideia de que todo o ventre da Terra – onde se opera a alquimia da regeneração – seja ofídico por excelência aparece em cada detalhe da minuciosa descrição feita no Livro dos Mortos: o caminho a ser percorrido é dividido em doze cômodos, correspondendo as doze horas da noite. A barca solar, inicialmente, atravessa extensões de areia habitadas por serpentes; logo, ela própria se transforma em serpente. De significação ambígua é um símbolo de iniciação e regeneração, de morte e de vida, e tem o papel fundamental de representar a luta entre as forças hostis da natureza com os deuses celestes.

AQUELÓOS

Divindade fluvial grega de nome idêntico ao do rio que deságua no mar Jônico. Filho dos titãs Oceano e Tétis, assumiu a forma de serpente quando lutou contra o herói Hércules pela posse de Dejanira. Desposou a musa Melpômene e se tornou o pai das Sereias.

ÁRTEMIS

Filha de Zeus e de Leto (v.), irmã gêmea de Apolo, era uma deusa virgem, avessa ao amor e ao convívio com homens. Exímia caçadora, bem sabia manejar arco e flecha, de cuja arma se servia para atacar seus adversários. Extremamente perseguidora, vingou-se de Níobe

visto que ela afrontara Leto. Em defesa de sua mãe, matou, junto com Apolo, a serpente enviada por Hera.

As Grandes Deusas Mães telúricas e aquáticas também se manifestavam frequentemente como um animal: na forma de vaca, ave, ovelha, leoa, abelha, tartaruga e, principalmente, peixe e serpente que pertencem à classe de sangue frio. Assim, Ártemis, Afaia, Dictina, Britomartis, Atargatis (v.), Cibele, Ceres, Diana, Ma, Dindimense, Feréia, Órtia, Deméter (v.), Perséfone, Selene, dentre outras deusas, senhoras dos animais e das plantas, na linhagem de Ártemis, podiam surgir metamorfoseadas de qualquer animal, conforme figuravam em seus cultos, jogos com animais.

Ártemis era cultuada principalmente nas regiões montanhosas e silvestres da Grécia, embora seu santuário mais célebre fosse em Éfeso, onde essa deusa apresentava os atributos de uma antiquíssima divindade asiática da fecundidade. Adorada como imagem da Grande Deusa, todos os animais eram seus súditos: a serpente e o escorpião, os peixes dos mares e rios, os moluscos de aparência semelhante ao útero, o polvo, os animais selvagens dos bosques e montanhas. Em seus rituais havia oblações com serpentes e pombas como símbolos da fertilidade, assim como eram feitos sacrifícios e castrações de animais em sua honra.

ASCLÉPIO

Filho de Apolo e Coronis, nasceu de um ovo sob forma de serpente e não fazia parte dos deuses do Olimpo. Sua referência mais antiga é encontrada na *Iliada* de Homero, onde ele é descrito como um médico governante de Tricca. É representado por um ancião com uma serpente enrolada em seu caduceu.

Em uma de suas lendas, Asclépio estava atendendo Glauco que já estava morto. Ele viu uma serpente que o ameaçava e a matou com o seu bastão. Em seguida uma segunda serpente apareceu com a boca cheia de ervas e as colocou na boca da cobra morta que imediatamente renasceu. Então Asclépio usou essas ervas, colocando-as na

boca de Glauco e ele reviveu. A capacidade de ressuscitar mortos o tornou semelhante aos deuses, por isso Zeus o matou com um raio. Atendendo a um pedido de Apolo, o deus supremo do Olimpo o colocou entre as estrelas como *Ophinchus* que significa o portador das serpentes.

ATARGATIS

Deusa síria do céu, do mar, da chuva e da vegetação, cultuada pelos romanos como Dea Syria. Deusa poderosa com atributos complexos, Atargatis podia ter várias representações: como deusa celeste, ela surgia cercada de águias viajando sobre as nuvens, era a essência fertilizadora da chuva vinda das estrelas; como divindade marinha, podia aparecer como peixe ou como serpente; como deusa da terra e da vegetação, cuidava da sobrevivência das espécies.

ATUM

O mais antigo deus criador do mundo mediterrâneo, pai de Enéade de Heliópolis. De acordo com algumas versões do mito, no início dos tempos, depois de ter emergido das águas primordiais, a serpente Atum masturbou-se e do seu sexo surgiu o primeiro par de deuses Chiu e Ptenis, que, por sua vez, puseram no mundo Geb e Nut, o ar e a umidade, a terra e o céu e toda a criação. Depois, tendo esses deuses procriado a Terra e os homens, tudo passou a existir. Conforme relata o livro dos mortos. Diante da sua obra, Atum falou: *Sou aquele que permanece, o mundo voltará ao caos indiferenciado, e então eu me transformarei em serpente, que nenhum homem conhece, que nenhum deus vê!* Seu nome é interpretado como “o que ainda não está completo”, ou talvez “o não-existente”.

No Egito e em outros lugares, os infernos terrestres que o astro do dia tem de atravessar diariamente para assegurar a sua regeneração, são inteiramente colocados sob o signo da serpente. Embora

Atum não tenha um lugar dentro desses acontecimentos, é ele quem os ilumina de fora. Despojado de sua forma ofídica, toda tarde, transforma-se no deus-Sol poente que indica, ao oeste, a via de acesso às profundezas. Em seguida, afunda-se na Terra, numa barca repleta de toda a sua corte celeste.

AZI DAHAKA

Serpente tricéfala que remonta à época indo-ariana. Inicialmente se alimentava do gado e era inimiga de todos os homens bons. Depois, passou a ser vista como usurpadora do reino do Irã e como corporificação da falsidade. Temporariamente vencida, cúmplice de Ahriman, voltou a se mostrar ameaçadora.

No Zoroastrismo pré-islâmico persa, é uma serpente-demônio cosmogônica que derrota Yama, o primeiro mortal, cortando-o em dois. Yama e Yami são os gêmeos cósmicos da mitologia hindu, Yama torna-se Senhor da Morte.

Por outro lado, aparece descrita como um monstro similar a um dragão, com mil sentidos, podendo controlar as tempestades e trazer doenças. Foi derrotada pelo herói Thraetaona, mas não podia ser morta, por isso foi selada na montanha Damavand.

B



Bastão de Asclépio (símbolo da medicina)

E não sei porque temos o espírito repleto de imagens de serpentes; é de supor que cobras rastejam em nosso cérebro; a moita assobia à beira do barranco como um punhado de áspides; o chicote do cocheiro é uma víbora voadora que segue da diligência e procura vos morder através de uma jiboia; ao longe, na bruma, a linha das colinas ondula como o ventre de uma jiboia que digere, e nas ampliações do sono assume a figura de um dragão prodigioso que rodearia o horizonte.

Victor Hugo

BASILISCO

Também conhecido como *King of Serpents*, é uma cobra verde-vivo que pode alcançar quinze metros de comprimento. O macho tem uma pluma vermelha na cabeça. Suas presas são excepcionalmente venenosas, mas seu órgão de ataque mais poderoso são os grandes olhos amarelos. A pessoa que o encara sofre morte instantânea.

O primeiro basilisco de que se tem notícia foi criado por Herpo, o Sujo, um bruxo ofidiglota das trevas, de nacionalidade grega. Após muitas experiências, ele conseguiu um ovo de galinha chocado por um sapo, nascendo então uma cobra gigantesca dotada de poderes extraordinariamente perigosos.

BASTÃO DE ASCLÉPIO

Bastão de madeira enroscado por uma cobra que significa capacidade de se regenerar periodicamente, abandonando a pele velha e renascendo. Embora a origem deste símbolo seja bem anterior aos gregos, pois remonta a cinco mil anos, na Mesopotâmia, quando já podia ser visto no bastão de Ningizzida, deus da fertilidade, do matrimônio e das pragas, seu significado foi inspirado pelo mito de Asclépio (também chamado Esculápio) e pelo imaginário coletivo que via a serpente como um ser capaz de se tornar imortal e de rejuvenescer graças à sua capacidade de trocar a pele velha e “renascer” com a pele nova.

A serpente enrolada em torno da clava lembra o símbolo fundamental do mito judaico: a árvore da vida enlaçada pela serpente princípio do mal, simbolismo que representa a origem de todos os males. A árvore do conhecimento, portanto da espiritualização progressiva, enlaçada pela serpente- vaidade, o demônio-sedutor, representa o ‘pecado original’, a fraqueza essencial da natureza humana: a revolta contra o chamado do espírito, a exaltação dos desejos, causa de toda banalização que segundo o mito, é o próprio princípio da morte (da alma) [...] A clava, armada contra a banalidade transformou-se em bastão cetro, símbolo do reinado espiritual sobre a vida terrestre, símbolo do reinado do espírito sobre o corpo, e a serpente (a negação do espírito, a

exaltação imaginativa, princípio existencial de qualquer distúrbio doentio) verte seu veneno na taça salutar (DIEL, 1991, p.218). Logo se vê que a serpente não é médico, é medicina, assim deve ser entendido o caduceu, cujo bastão é feito para ser tomado na mão.

BASTÃO DE MOISÉS

Moisés, como relatado em Êxodo, competiu com os magos da corte egípcia e transformou seu cajado em uma cobra com a ajuda de Deus, a fim de persuadir o Faraó a libertar os escravos israelitas: *E o Senhor lhe disse: o que você tem em suas mãos? E este respondeu: - um bastão. E foi lhe dito para pôr o bastão no chão. O bastão estava no chão, e transformou-se em serpente; e Moisés cobriu-o antes. E o Senhor disse a Moisés, Ponha a mão sobre ela e pegue-a pela cauda. E ele pôs a mão sobre ela e a pegou pela cauda, e ela transformou-se em um bastão em sua mão (Ex 4: 2-4).*

BENDIS

Deusa trácia da lua, identificada em Atenas com Ártemis (v.). Senhora dos animais e como tal, relacionada com a serpente que fazia parte dos seus rituais. Seu culto popularizou-se na Ática, no século V a.C., e o centro principal era um templo situado no Pireu; celebrava-se sua festa com uma corrida noturna à luz de tochas.

BENTEN

Benzaiten ou Benten é o nome da deusa japonesa de tudo o que flui: água, palavra, discursos, eloquência, música e, por consequência, do conhecimento. Transformou-se num dos Sete Deuses da Fortuna (a única feminina). É a terceira filha do Rei Dragão Mune Tsuki. É considerada a deusa do amor, da beleza e do mar. Seu esposo é uma serpente e, em suas representações, aparece montada nele.

Conta a lenda que uma serpente, que vivia em um lago, na ilha Picture, estava aterrorizando as aldeias e devorando as crianças. Benten não suportava ver tanta destruição. Assim, ela provocou um terremoto e pairou sobre a cova da serpente, nas nuvens de pó. Descendo, ela a chamou e a serpente veio.

Era um rei serpente feio e repulsivo com escamas e língua bífida. Benten sentiu repugnância, mas a serpente a cortejou com palavras suaves até que seu coração se dobrou e – fazendo-o prometer que mudaria seu comportamento selvagem – ela o desposou. Em Kamakura, na costa do Pacífico, Japão, há um grande templo, como se fosse o palácio do dragão, construído para comemorar o casamento de Benten com o rei serpente.

BHAIRAVA

Em sânscrito, significa “o terrível”, deus hindu visto como uma emanção de Shiva, tendo nascido do espaço entre suas sobranceiras. É dotado de quatro ou seis braços, tem um semblante feroz com dentes caninos salientes; adorna-se com serpentes, porta uma guirlanda de crânios e uma vasilha com sangue. O cão é seu animal sagrado, servindo-lhe frequentemente de montaria. É considerado uma sentinela divina, e é comum oferecer-lhe pequenas figuras de cães feitas de açúcar.

BHŪTADĀMARA

Senhor dos demônios, um dos mais sombrios e terríveis deuses budistas. Possui uma cabeça e quatro braços; sua aparência é pavorosa e seus três olhos são realçados em vermelho. Sua tonalidade preta não o impede de brilhar como mil sois. Oito serpentes o adornam e sua coroa é decorada por cinco crânios. É seu dever e função fiscalizar todos os demônios; ele chega a pisotear o deus Aparājita.

BOBBIBOBBI

Deus-serpente, criador do mundo, cultuado pelos aborígenes australianos.

BOIA-UAÇU MENBIRA

Personagem lendária do folclore amazonense, filha da Cobra Grande que pediu ao pai a noite. Este lha enviou dentro de um caroço de tucumã. Senhora dos elementos, a Cobra Grande tem poderes cosmogônicos e está relacionada aos mitos das águas originais, um dos mais antigos e universais.

BOIÚNA

Do Tupi, *mboi*, “cobra”, e *una*, “prata”, é a serpente que fascina o caboclo nortista brasileiro. Trata-se de uma das famosas criações do imaginário desse povo, de cultura essencialmente primitiva e rica, que aparece sob diferentes versões e de acordo com as feições que o animal adquire graças às suas metamorfoses. Ela é capaz de se transformar em muitas coisas, inclusive em embarcação a vapor ou à vela para atrair e desorientar as suas vítimas nos grandes rios amazônicos.

Conhecida também como Cobra Grande, Cobra Norato (v.), Mãe-d’Água, etc., ela habita os lagos, os igarapés, os igapós, as matas. Os habitantes das regiões ribeirinhas acreditam até que os grandes sulcos nas restingas foram formados pela sua passagem. Ela é a rainha das matas e das muitas águas da região.

A Boiúna é vista, à noite, iluminando os remansos dos rios com a fosforescência dos seus olhos, visto que ela tem os olhos luminosos como dois faróis. Confundindo os incautos, desce silenciosamente a torrente dos igarapés. Ai daquele que dela se aproximar porque poderá ser arrebatado para profundezas do rio. A faiscante cobra sobe os rios, entra nos igarapés, devassa lagos, lambe os nenúfares

enluarados, atraindo o olhar extasiado do caboclo manauara que noticia sua expressiva presença sentindo medo, admiração e respeito.

Mitos e lendas narram que essa serpente engravida mulheres. Acredita-se também que, a partir da primeira menstruação, as jovens índias virgens tornam-se particularmente sujeitas a atraírem “o amor de uma cobra”, por este motivo elas evitam ir ao mato ou à beira de um rio, quando estão menstruadas.

BOLLA

Na crença popular albanesa, ser demoníaco semelhante a uma serpente; na Albania meridional, é chamado Bullar. Só abre seus olhos no dia de São Jorge; se nessa ocasião enxergar um ser humano, sem dúvida, o devorará. Após doze anos, o Bolla transforma-se na pavorosa Kulshedra.

BONA DEA

Divindade romana da fertilidade associada ao culto de Baco. Numa das muitas versões da lenda, a deusa aparece como filha de Fauno. Seu pai apaixonou-se por ela, e diante da resistência da filha às suas investidas amorosas, embriagou-a com vinho, mas nem assim conseguiu possuí-la. Então ele a surrou com ramos de murta e, mais tarde, transformou-se em serpente para satisfazer seu desejo sexual.

BUDA

Uma serpente entroniza o Buda meditativo sob a árvore da Iluminação. Conta o mito que ela veio de uma caverna subterrânea quando a tempestade se levantou. A serpente levantou-se acima da caverna e envolveu o Buda em sete espirais por sete dias para não interromper o seu estado de meditação.

Na iconografia budista, ele é representado com a serpente por detrás da cabeça. No mosteiro budista de Nālanda, no norte da Índia, durante escavações arqueológicas, foram descobertas imagens do Buda com cabeças de serpentes, geralmente sete, formando um capuz. *A iconografia e a lenda do Buda-Mucalinda, do Buda protegido pelo capucho da cobra capelo prodigiosa, parece-nos simbolizar com uma particular acuidade o imperialismo da serpente, que reconcilia os contrários e, nos sete nós do seu corpo gigantesco e negro, encerra e contém latente a meditação do Bem-aventurado, e nos quais o iluminado repousa em quietude* (DURAND, 1997, p.318).

BULAING

Divindade ofidiforme feminina da criação na religião do Karadjeri australiano. É um ser imortal, habitante dos ceus, criador de todos os outros seres e coisas. A palavra *bulaing* é também utilizada para denotar as serpentes míticas.

Ç



Caduceu de Hermes

Diante da serpente, toda uma linhagem de antepassados vem sentir medo em nossa alma perturbada.

Gaston de Bachelard

CADMO

Filho de Agenor, rei da Fenícia, Cadmo recebeu ordens do pai para resgatar sua irmã Europa que Zeus havia raptado, exigindo que só retornasse ao palácio com ela. Por um longo período Cadmo procurou Europa em lugares distantes, mas não a encontrou. Não podendo voltar sem a irmã, consultou o oráculo de Apolo que o instruiu para vigiar uma vaca e segui-la até que ela caísse de cansada. Assim fez Cadmo e encontrou sua irmã. Mais tarde, no lugar onde a vaca caiu foi fundada a cidade de Cadméia.

Cadmo agradeceu e beijou a terra estranha e, levantando os olhos, cumprimentou as montanhas que o cercavam. Desejando fazer uma oferenda para Zeus, enviou seus criados, os *tyrians*, para procurar água e lenha para o ritual. Perto dali tinha um bosque antigo que nunca tinha sido profanado por um machado e no meio dele havia uma caverna com a entrada quase que totalmente fechada com arbustos. Seu teto era em forma de arco e debaixo dele foi vista uma fonte de água pura.

Todavia na caverna ocultava-se uma horrenda serpente com cabeça encrespada e escamas reluzentes como ouro. Seus olhos brilhavam como fogo, seu corpo era inchado de veneno e sua língua tripla vibrava mostrando três fileiras de dentes. Tão logo os jovens enviados por Cadmo mergulharam seus jarros na fonte e as águas fizeram um ruído, a brilhante serpente levantou a cabeça e pronunciou um medonho assobio que fez tremer todos os membros do corpo daqueles homens. A serpente levantou a cabeça na altura das árvores mais altas e, quando os jovens *tyrians*, aterrorizados, não puderam mais lutar para se defender, ela os destruiu com sua respiração envenenada.

Então Cadmo chegou ao lugar, matou-a com sua lança e semeou os dentes da serpente naquele lugar. Surgiu dos dentes semeados um grupo de guerreiros armados com espadas e lanças que começou a se atacar mutuamente, parando quando restavam apenas cinco deles, que se juntaram a Cadmo e se tornaram os fundadores das cinco grandes famílias de Tebas.

Zeus permitiu que Cadmo se casasse com Harmonia, filha de Ares e Afrodite e o casamento foi prestigiado por vários deuses. O herói tornou-se rei de Tebas e seu reinado foi próspero e tranqüilo. Civilizou a Beócia e ensinou o alfabeto aos gregos. No final de sua vida teve seus filhos e netos mortos como castigo por ter matado a serpente que era consagrada a Marte. Cadmo e Harmonia também foram transformados em serpentes.

CADUCEU DE HERMES

Objeto simbólico utilizado como instrumento nos rituais de iniciação, visto que representa filosofia e disciplina espiritual, o caduceu é uma das mais antigas imagens simbólicas indo-europeias. Trata-se de duas serpentes acasaladas, enroscadas no “falo do deus Hermes em ereção”, que significa “psicopompo penetra”. Seria em potencial a representação do simbolismo da fecundidade.

A lenda do caduceu relaciona-se ao caos primordial (duas serpentes lutam) e à sua polarização (separação das serpentes por Hermes), sendo que o enrolamento final ao redor do cajado realiza o equilíbrio das tendências contrárias em torno do eixo do mundo, o que leva, por vezes, a se dizer que o caduceu é um símbolo de paz.

Para os romanos, o caduceu representava o equilíbrio moral e a boa conduta: o bastão simbolizava o poder; as duas serpentes, a prudência; as duas asas, a diligência, e o capacete, os pensamentos elevados. Efetivamente, o que define a essência do caduceu é a própria composição e a síntese de seus elementos. Ele evoca o equilíbrio dinâmico de forças opostas que se harmonizam para constituir uma forma estática e uma estrutura ativa, mais alta e mais forte. No entanto, o caduceu permanece como o símbolo da enigmática complexidade humana e das possibilidades infinitas de seu desenvolvimento. O caduceu é, portanto, o símbolo privilegiado do equilíbrio psicossomático.

Todavia, o caduceu só adquiriu seu sentido completo na época grega, quando as asas passam a encimar as duas serpentes: a partir desse momento, o símbolo torna-se uma síntese ctono-uraniana,

transcendendo suas origens, o que leva à evocação dos dragões alados chineses e da representação do deus asteca Ouetzalcoatl (v.), o qual, após seu sacrifício voluntário, renasce, através de uma ascensão celeste, sob a forma da serpente emplumada. Esse combate pode simbolizar a luta interior entre forças antagônicas, de ordem biológica ou de ordem moral que compromete a saúde ou a honestidade de um ser.

Um dos símbolos mais antigos, já se podia encontrar gravado na taça do rei Gudea de Lagash, 2.600 anos a.C., e sobre as tábuas de pedra denominadas, na Índia, nagakals, o caduceu de Hermes representa também a ciência médica.

As duas serpentes entrecruzadas circulando um bastão significam duas correntes, uma positiva e outra negativa que ondulam a coluna vertebral dos seres humanos e os princípios do universo. Os hindus chamam essas duas correntes de Ida e Pingala e Sushumna ao canal central no interior da coluna vertebral. O Iniciado trabalha essas correntes para adquirir poderes mentais e psicológicos que lhe permitem agir sobre a natureza, sobre si mesmo e sobre os outros, controlando assim os impulsos e ativando seu poder curativo. As serpentes simbolizam a sabedoria, isto é, elas significam o quanto se deve pensar antes de agir.

Segundo o esoterismo budista, particularmente o ensinamento tântrico, o bastão do caduceu corresponde ao eixo do mundo, e as serpentes à Kundalini (v.), essa força que dorme enroscada em espiral na parte inferior do dorso humano e que se eleva através dos chakras sucessivos até acima da fontanela (ou moleira). Este é o símbolo da energia pura que anima a evolução interior do homem.

A serpente possui esse duplo aspecto simbólico: um benéfico, o outro maléfico, dos quais, possivelmente, o caduceu apresenta o antagonismo e o equilíbrio; esse equilíbrio e essa polaridade são, sobretudo, os das correntes cósmicas representadas de maneira mais geral pela dupla espiral.

CAIXA DE PANDORA

A Teogonia, de Hesíodo, narra que Pandora foi a primeira mulher encomendada por Zeus a Hefesto, deus da técnica e da forja, como uma cilada para punir o homem.

Modelada em argila e animada por Hefesto, para torná-la irresistível, ele precisou da cooperação preciosa de todos os deuses: Atená ensinou-lhe a arte da tecelagem, adornou-a com a mais bela indumentária e ofereceu-lhe seu próprio cinto; Afrodite deu-lhe beleza e insuflou-lhe o desejo indomável que atormenta os membros e os sentidos; as Graças divinas e a augusta Persuasão embelezaram-na com lindíssimos colares de ouro e as Horas coroaram-na com flores primaverais; Hermes encheu-lhe o coração de artimanhas, imprudência, astúcia, ardis, fingimento e cinismo, concedeu-lhe o dom da palavra e a chamou de Pandora (em grego *pan*, todo; e *dôron*, presente, dom, que significa “detentora de todos os dons”, um presente de todos os deuses).

Zeus, então, enviou Hermes com o belo presente de núpcias a Epimeteu. Ela levava em suas mãos uma caixa com a recomendação de que nunca a abrisse. Porém, não resistindo à curiosidade, ela a abriu no dia do seu casamento. Da caixa saíram todos os males em forma de serpentes, que até hoje atingem a humanidade. No fundo da caixa estava a esperança, o único bem que ficou quando a tampa foi reposta.

CAJADO SERPENTE

Entre os *pueblos*, povo nativo da América do Norte, a serpente está ligada ao trovão (os cajados são, em si, símbolos do trovão). Cajados como estes eram usados em ritos anuais para chamar a chuva que assegurava boa colheita.

CÁLICE DE HÍGIA

A estátua da deusa grega Hígia segurando uma patena com uma serpente enrolada em torno dela, simulando comer algo na patena, inspirou o símbolo da medicina.

Alguns estudiosos interpretam o cálice de Hígia como um símbolo da vida em harmonia com a Deusa Mãe. A serpente, que é retratada partilhando do cálice, está relacionada com as crenças antigas de que a cobra é um símbolo de cura e sabedoria (v. Bastão de Asclépio).

Também a crença de que as serpentes tinham contato com os mortos, e, possivelmente, carregavam para o Hades as almas dos ancestrais, que retornavam para ajudar os vivos, alimentou o imaginário antigo com a ideia de que elas eram sábias porque tinham contato com os espíritos ancestrais ricos em experiência e, por isso, vinham à terra ensinar essas experiências aos seus descendentes que eram os curandeiros e os oráculos.

CANDAROSANA

Um dos deuses rebeldes ou desordeiros do budismo, conhecido como “o colérico e apaixonado”. Possui uma cabeça e dois braços, é vesgo, e sua grande boca expõe os caninos salientes e ameaçadores. Carrega uma serpente branca como espécie de cordão sagrado e veste uma pele de tigre. Sua coroa ostenta a imagem de Aksobhya. Na mão direita, segura uma espada, e na esquerda, colocada sobre o coração, uma serpente. É por vezes equiparado a Acala.

CARNABON

Rei dos getas, povo vizinho dos citas ocidentais no norte da Europa. Quando Triptólemo, mandado por Deméter (v.), percorria o mundo num carro puxado por dragões para ensinar aos homens o cultivo do trigo, passou pelos domínios de Carnabon. A princípio ele o recebeu amistosamente, mas, em seguida, atacou e matou um dos dragões de

seu carro. No momento em que o rei ia matar o próprio Triptólemo, Deméter apareceu e levou Carnabon para o firmamento, onde é visto preparando-se para matar o dragão.

CASSANDRA

Significativa é a figura da serpente no mito grego de Cassandra, por quem Apolo viria a se apaixonar. Cassandra nasceu com um irmão gêmeo, Heleno. Seus pais os esqueceram no templo de Apolo depois das festas em honra ao nascimento do deus. No dia seguinte, quando vêm buscá-los, são encontrados adormecidos com duas serpentes tocando-lhes os órgãos dos sentidos com a língua para purificá-los.

Com os gritos assustados dos pais, os animais retiram-se para os seus loureiros sagrados. Depois disso, as crianças revelaram seu dom de profecia transmitido pelas serpentes, dádiva que parece bem próxima da catarse pitagórica em que se reconhece uma influência apolínea.

Diz-se que Cassandra era uma profetisa inspirada: o deus a possuía e ela emitia os seus oráculos num delírio. Heleno, ao contrário, interpretava o futuro a partir dos pássaros e de sinais externos. Por isso, pode-se dizer sem equívocos que as duas faces da adivinhação, a apolínea e a dionisíaca, originam-se igualmente da serpente.

CÉCROPS

Primeiro rei da Ática, considerado um dos fundadores míticos de Atenas. Dividiu os nativos em doze comunidades e fundou a Acrópole, a praça forte de Atenas que também era chamada Cecropéia. De espírito inovador, Cécrops aboliu o sacrifício de sangue, incrementou o culto a Zeus e a Atena e introduziu leis básicas de propriedade, política e casamento.

Cécrops significa “face com cauda” visto que tinha o corpo metade humano, metade serpente. Diz-se que este lendário grego, herói

cultural, teria ensinado aos atenienses sobre o casamento, a leitura, a escrita e o cerimonial de sepultamento.

Ele uniu todos os povos da região, não através da força e da guerra, mas com sabedoria, poder de persuasão, bons conselhos e boas obras. Trouxe todas as tribos e clãs que estavam espalhados nas florestas, estabeleceu-os em doze municípios e elegeu um Senado e uma assembleia de homens sábios e prudentes para governar, administrar e cuidar da justiça.

Também deu forma e instituiu regras para a religião e convenceu o povo a substituir os sacrifícios de humanos e animais sobre o altar por oferendas de trigo, frutas e flores. Com sua habilidade para governar, Cécrops instituiu novas leis, regulamentou o casamento e os funerais. Assim deu força para que a sociedade tivesse mais responsabilidade e coesão familiar. Depois instituiu o primeiro recenseamento da história, criando a enumeração dos habitantes, estabeleceu também os registros em seu reino.

Durante seu reinado, Atena e Poseidon fizeram uma competição sobre quem daria o melhor presente aos atenienses e assim se tornaria o protetor da cidade. Poseidon bateu numa rocha com seu tridente fazendo jorrar uma belíssima fonte, mas a água era salgada e não foi considerada útil. Atena bateu sua lança na rocha e dela surgiu uma oliveira. Cécrops julgou que a oliveira era o melhor presente, porque produzia madeira, óleo e comida; Atena tornou-se a protetora e deu seu nome à cidade.

Cécrops casou-se com Aglauro e dessa união nasceram três filhas e um filho: Agrauro pequena, Herse, Pândroso e Erisicton. Certo dia as irmãs Aglauro, Herse e Pândroso receberam um cesto da deusa Atena com a recomendação de jamais abri-lo. Dentro estava o pequeno Erisicton, que seria o futuro rei de Atenas, gerado pelo amor de Hefesto com a deusa, cujo segredo Atena preferia que ficasse guardado para sempre. Tomadas pela curiosidade, as irmãs abriram a caixa. Ao ver que a criança possuía um rabo de serpente, as moças enlouqueceram e caíram de um penhasco.

Erisicton morreu antes de Cécrops, e assim o rei não foi sucedido por nenhum de seus filhos. Cranau, o mais poderoso dos atenienses, também autóctone nascido da terra assim como Cécrops, assumiu o trono em 1045 a.C. Foi durante o seu reinado que aconteceu o maior dilúvio da história quando sobreviveram apenas Deucalião e Pirra. Curiosamente, todas as terras foram inundadas por Poseidon, o deus do mar, que havia perdido a competição (Cf. Kury 2001, p. 72).

CERNUNNOS

Cernunnos ou “o chifrudo” é a forma quimérica da serpente dragão com chifre de carneiro. No caldeirão de Gundestrup, ele aparece com um colar numa das mãos e uma serpente na outra. Em monumentos gauleses, segura duas serpentes, cada uma das quais tem cabeça de carneiro. Os Dogon conhecem também esse criocephalus, ou serpente-de-cabeça-de-carneiro porque é a imagem do seu deus Amma.

CETO

Uma das principais divindades gregas marinhas, filha do titã do Mar, Ponto, com a titã da Terra, Gaia. Possui características bipolares: tem uma beleza deslumbrante e se apresenta como um monstro perigoso. De seu casamento com o próprio irmão Forcis, nasceram as Greias, as Górgonas, a serpente guardiã do Jardim das Hespérides e as próprias Hespérides

CHARUN

Demônio masculino do nível inferior para os etruscos. Tem por atributo um martelo que leva ao ombro ou sobre o qual se apoia. Possui um nariz semelhante ao do abutre, orelhas pontudas e, com frequência, crescem-lhe serpentes no lugar dos cabelos. É muitas vezes representado em forma alada. Charun dá escolta aos mortos e

vigia os portais das sepulturas. Seu nome é associado ao do barqueiro fúnebre grego Caronte.

CHALCHIHUITLICUE

Deusa serpente de Teotihuacán, dos lagos e das correntes d'água. Também é a patrona dos nascimentos e desempenha um papel importante nos batismos, na pesca e em outras atividades que envolvem a água. Era casada com o deus Tlaloc, deus da umidade, dos raios e das tormentas.

CHEPRE

Nome dado ao escaravelho, besouro adorado em Heliópolis, em seu aspecto de deus primordial. O escaravelho é, nesse caso, *aquele que procede de si mesmo*, que surgiu da terra sem nenhum processo generativo. Num período antigo, foi visto como uma manifestação de Atum; posteriormente foi equiparado a Ra. Como deus primordial, pode assumir a forma de serpente; quando é representado na forma humana, traz um escaravelho sobre a cabeça.

CHICOME COATL

Deusa asteca do alimento também conhecida como “Sete serpentes”; em particular, a doadora do milho. Entre seus atributos estão a espiga de milho e o chocalho cerimonial.

CHIMINIGÁGUA

Serpente celeste bicéfala devoradora de corações humanos. Segundo os muisecas, na eterna noite do começo dos tempos, a luz estava encerrada na negritude de um grande recipiente. Porém, liberta pelo seu deus Chiminigágua, a terra começa a desabrochar ao sopro de uma resplandecente luminosidade que tudo vivifica.

CHNUBIS

Nos tempos romanos, um deus que combinava características gregas e egípcias. Aparece como Agathós Daímon (v.) e como Aión gnóstico. É a representação de uma serpente com cabeça de leão, usualmente contornado por um halo de raios.

CIHUACOATL

Deusa-mãe asteca da terra, venerada na cidade de Colhuacan como a Serpente fêmea, representada muitas vezes com uma criança nos braços. Colaborou com Quetzalcoatl na criação do primeiro homem. Coincide por vezes com a figura de Teteo.

CINNAMASTA

Deusa da Grande Sabedoria da mitologia hindu. Seus atributos são a espada, o vaso para sangue e a serpente. Ela fica sentada sobre uma flor de lótus que brota da cópula dos princípios sexuais. Sua cabeça aparece separada do corpo para mostrar que, no ato sexual, ela se dá por inteiro.

CIREU

Filho de Poseidon e de Salamis. Os habitantes da ilha de Salamina, na Ática, deram-lhe o trono da cidade quando ele matou uma serpente monstruosa que estava devastando a região. De acordo com outra versão da lenda, o próprio Cireu criou a serpente e por isso foi expulso com ela de Salamina por Euríloco. A serpente reapareceu em Elêusis, também na Ática, e foi consagrada ao culto de Deméter (v.).

Conta-se que durante a batalha naval travada ao largo de Salamina entre os gregos e os persas, em tempos históricos, apareceu uma serpente entre as naus; segundo o oráculo de Delfos ela era uma

reencarnação de Cireu que viera predizer a vitória dos gregos e ajudá-los a derrotar os atacantes.

CLEÔSTRATO

Um rapaz habitante de Tespias. Havia em sua pátria uma serpente a qual tinha de ser sacrificado anualmente um jovem habitante da cidade. Cleôstrato foi, então, escolhido para ser devorado. Seu amigo Menêstrato ofereceu-lhe uma couraça com ferros pontiagudos. Cleôstrato protegeu-se com a armadura e foi se oferecer ao monstro, que o engoliu, mas morreu em seguida causando grande alívio para a cidade.

COATLICUE

Deusa asteca da terra e do fogo chamada de “a que veste uma saia de serpente”, figura também como mãe dos deuses. Sua estátua na cidade do México exhibe, além da saia de serpentes, uma cabeça com duas serpentes e um colar feito de mãos e corações humanos numa evidência da necessidade do sacrifício humano para que a ordem cósmica fosse mantida.

Traz às costas treze tiras de couro decoradas com caramujos que simbolizam o paraíso mítico. A deusa foi milagrosamente fecundada por uma bola de plumas caída do céu que se transformou em serpente, (algumas versões dizem que foi por uma esmeralda), e deu à luz Quetzalcoatl, cujo primogênito nasceu armado com duas serpentes de fogo, expulsando do panteão seus irmãos e irmãs. Ela ainda gerou inúmeros deuses estelares chamados “Os Quatro Centros”.

Embora inaceitável para os estudiosos tradicionais, a mitologia, a arqueologia e o simbolismo levam à conclusão inevitável de que o planalto central do México, e até mesmo a América Central e do Sul, eram os reinos dos deuses serpentes, tal qual o antigo Egito.

COBRA NORATO

Uma das mais conhecidas lendas do folclore amazônico fala de uma imensa cobra, também chamada Boiúna (v.), que cresce de forma gigantesca e ameaçadora, abandona a floresta e passa a habitar a parte profunda dos rios. Ao rastejar pela terra firme, os sulcos que deixa se transformam nos igarapés.

Conta a lenda que essa gigantesca cobra pode se transformar em embarcações ou outros seres. Aparece em numerosos contos indígenas. Um deles narra que em certa tribo indígena da Amazônia, uma índia, grávida da Boiúna, deu à luz crianças gêmeas: um menino, que recebeu o nome de Honorato ou Nonato e uma menina que se chamou Maria Caninana. Mas a Índia não queria as crianças e para ficar livre dos filhos, jogou-os no rio. Entretanto as crianças conseguiram sobreviver e se criaram. Honorato não fazia nenhum mal, mas sua irmã tinha uma personalidade muito perversa. Causava sérios prejuízos a outros animais e a pessoas. Eram tantas as maldades praticadas por ela que Honorato decidiu matá-la.

Segundo narram, em algumas noites de luar, Honorato perdia o seu encanto e adquiria a forma humana, transformando-se em um belo e elegante rapaz, deixando as águas para levar uma vida normal na terra.

Para que se quebrasse o encanto de Honorato era preciso que alguém tivesse muita audácia para derramar leite na boca da enorme cobra e fazer um ferimento na sua cabeça até sair sangue. Ninguém tinha coragem de enfrentar a enorme cobra, até o dia em que um soldado de Cametá (município do Pará) conseguiu libertar Honorato do terrível encanto e ele deixou de ser cobra d'água para viver na terra como um homem, casou e construiu família.

COBRA ENCANTADA

Nos contos populares de todo o mundo uma princesa é condenada a viver num corpo de serpente, até que um homem de coragem quebre o encanto, restituindo-lhe a forma humana. A cobra encantada é sempre a guardiã de grandes tesouros que passarão para a propriedade do vencedor de tarefas difíceis estabelecidas, comumente, por bruxos(as), magos(as), feiticeiros(as), fadas más ou reis (rainhas) austeros(as). O processo de desencantamento, em quase totalidade dos casos, obriga o sacrifício de uma vida humana. Em algumas ocasiões, bastará ferir a serpente para quebrar o encanto. A tradição das cobras encantadas vive em quase todo o Brasil (CASCUDO, s/d, p.290).

COBRA MARIA

Serpente gigantesca com poderes mágicos que habita o rio Solimões, Amazonas. Variante da Cobra Grande.

COBRA DE ÓBIDOS

Fabulosa serpente do folclore brasileiro amazonense que dorme embaixo da terra; sua cauda está dentro do rio Amazonas e a cabeça embaixo do altar-mor da igreja na cidade de Óbidos. Acredita-se que no dia em que a cobra despertar, derrubará a cidade inteira. Certa vez, Maria Caninana, irmã de Cobra Norato (v.), mordeu a Cobra de Óbidos para que ela destruísse a cidade, mas a serpente não acordou, apenas estremeceu causando uma depressão na praça municipal de Óbidos.

CONSTELAÇÃO DE SERPENTÁRIO

Uma lenda indígena brasileira conta que uma moça engravidou da coisa-má, *maá-aiua*, ou bebendo um ovo de mutum, onde havia um cabelo humano e deu à luz uma Cobra Grande que a seguiu por toda parte. A mulher conseguiu esconder-se da cobra que a procurou por

toda parte, chamando-a; procurou-a no fundo dos rios e nas matas. Desiludida, voou para o céu onde se transformou na Constelação de Serpentário com suas sessenta e quatro estrelas, que aparece em setembro anunciando, na Europa, o inverno e, na região amazônica, o verão: tempo das roças, princípio do tempo de Coaraci, o Sol, e *Coraci ara iupirum-gana*.

CRONOS

Segundo Jerônimo e Helânio (se os dois não forem um só) a doutrina órfica ensina que no princípio era água e lodo, com os quais se moldou a terra. Desse princípio saiu o dragão alado que mostrava pela frente a cabeça de um touro, por trás a de um leão, e no meio, o rosto de um deus; chamaram-no Cronos, “o que não envelhece”. Com ele nasceu a Necessidade, que também se chama a “Inevitável” e que se dilatou sobre o Universo e tocou seus confins.

Cronos, o dragão, tirou de si uma tríplice semente: o úmido Éter, o ilimitado Caos e o nebuloso Erebo. Debaxo deles pôs um ovo do qual sairia o mundo. O último princípio foi um deus que era homem e mulher com asas de ouro nas costas e cabeças de touro nos flancos, e sobre a cabeça um enorme dragão, igual a toda a sorte de feras (cf. GUERRERO, 1996, p.53).

D



Demeter, deusa grega da agricultura

No âmago mesmo dessa terra dorme uma grande serpente no meio do fogo. Aqueles que descem nas minas sentem-lhe o calor e o suor, sentem-na mexer-se. É o fogo vital da terra, pois a terra vive. A serpente do mundo é imensa, os rochedos são suas escamas e as árvores crescem entre suas escamas.

D. H. Lawrence

DEMÉTER

As serpentes estão associadas às deusas ctônicas. Deméter, a Mãe Terra minóica, deusa da agricultura, deusa das sementes, especificamente deusa do trigo, estava ligada às cobras. Suas imagens trazem figuras de serpentes e de sementes no mesmo plano de significação. Nos rituais em honra a essa deusa, nos Mistérios de Elêusis, acontecia uma união mística com a serpente, ato apoteótico de grande significado simbólico e religioso.

A serpente é um animal ctônico por excelência; entre suas múltiplas significações e simbolizações destaca-se sua função como ponte entre o mundo de baixo, o ctônio, o *inferius*, e o mundo de cima, o *superius*. Ela se torna então a guardiã das sementes, uma projeção da Mãe Terra, estabelecendo uma ligação entre o plano material e o espiritual que era o sentido do *hieros gamos*, casamento sagrado, para favorecer a fecundação da terra e a colheita dos grãos, sentido último dos grandes Mistérios de Elêusis.

DEGEI

Deus serpente na mitologia Fiji, juiz das almas recém-mortas depois que passam por uma das duas cavernas: Cibaciba ou Drakulu. Degei (pronunciado Ndengei) chocou um ovo do qual o primeiro homem veio a Terra. Ele é proeminente no kalou-vu, o panteão Fiji.

DEUSA DAS SERPENTES

A manifestação da Grande Deusa como serpente remonta à Pré-História. Inúmeras imagens desta deusa que datam do Neolítico foram encontradas por toda a Europa, Oriente Médio e Ásia. Uma das representações mais famosas da Deusa Serpente é datada de 1600 a.C., descoberta em Creta, na Grécia, durante escavações no Palácio de Cnossos. A serpente aparece nas imagens como transfiguração da

Grande Deusa ou como uma extensão de seu corpo, adornando-a ou lhe servindo de montaria.

A Deusa Serpente respondia pela continuidade da energia da vida e cuidava da bem-aventurança e da saúde das famílias, aumentando a oferta de alimentos, guardando as casas, o clã e, mais tarde, as cidades.

No Paleolítico e início do Neolítico, era a representação da Natureza vista como um todo, abarcando a terra, as matas, os rios, os animais e tudo o que cerca o homem e sua vida. Com a sedentarização do homem durante o Neolítico Médio e o advento da cerealicultura e da domesticação de animais, a Grande Deusa passou a representar mais especificamente a terra fecunda na qual o homem trabalhava/ semeava e da qual retirava tudo o que necessitava. Com algumas alterações na representação (mais “esbelta”) a figura feminina ainda ocupava o lugar de destaque e recebia todas as honras, reinando ainda como Senhora da fertilidade e da fecundidade.

Com o correr dos milênios, a imagem da Grande Deusa ganhou novos atributos e foi associada a diversos animais e a outras funções. Em Creta, por exemplo, entre 1700 e 1400 a.C., ela aparecia junto de serpentes e do touro e suas festas e ritos propiciatórios eram ligados à terra e aos ciclos da natureza.

DIONISO

Na mitologia grega, Dioniso é o deus que encarna mais completamente o sagrado esquerdo, fundamentalmente associado à imagem da serpente. Guthrie especifica que o apogeu do culto dionisíaco coincide, na Grécia, com o da perfeição literária, é que o maior dom de Dioniso é o sentimento de liberdade total.

Dioniso era o deus da árvore em geral. Como outros deuses da vegetação, pereceu de morte violenta, mas retornou à vida. Sua morte, sofrimentos e renascimento eram representados em seus rituais. Assim, como toda e qualquer divindade da vegetação, que passa como a semente, uma parte do ano sob a terra, o deus do êxtase e do entusiasmo é também uma divindade ctônica que morre, renasce, frutifica,

torna a morrer e retorna ciclicamente. O fato de Dioniso ser concebido sob a forma animal, como touro, bode e serpente, representa apenas o *espírito da vegetação*, o *espírito do grão*, que, no momento da colheita, se encarna num animal, em cujo corpo encontra guarida.

O animal sacrificado nos rituais dionisíacos era um animal desse tipo, quer dizer, o próprio deus. O sacrifício, conforme práticas antigas de caráter agrário, se consumava por desmembramento e omofagia. O desmembramento tinha por objetivo converter em talismã, em amuletos de fertilidade as partes do corpo do animal em que estava concentrado o espírito da vegetação. A omofagia expressava o desejo de assimilar as forças mágicas existentes nesse mesmo corpo, este caso refere-se ao touro e ao bode. Desse modo, os dados fundamentais (desmembramento, morte e retorno à vida) do mito de Dioniso explicam-se através de rituais agrários.

Êxtases coletivos, transes, possessões, insurreições dionisíacas (que existiam bem antes do culto a Dioniso, nasceram com as religiões naturais e o culto às Grandes Deusas ctonianas e tinham a serpente como centro ritual) referem-se à serpente interior, que aparece como uma vingança da natureza sobre a cultura, da emoção sobre a razão, cuja lei tende a oprimir os sentidos. O retorno à harmonia através do excesso, ao equilíbrio por uma loucura passageira, é uma terapêutica da serpente.

Só as bacantes e os cortejos de possuídos podiam ter acesso à serpente que promovia o êxtase. Há um apólogo que diz: *mostra que a serpente, em si, não é boa ou má, mas que possui duas valências*, pois o ser da serpente, escreve, Jacob Boehme, é uma grande força. É o que bem sabem os sábios conhecedores da natureza: o que há na serpente é uma excelente arte e até virtude de existir, graças à sua natureza transmutável.

DJALL

Serpente demoníaca criada pelo imaginário albanês. Na Albânia, o nome do diabo, é cognato do vocábulo latino de *diabolus*. Outro nome para o diabo é *driqi*, derivado do latim *draco*, “dragão”, “serpente”. Desta raiz origina-se *djall*.

DJATA

Também chamada Putir, “terra”, é a deusa serpente dos Ngadju-Dayak, de Bornéu. Seu nome original era Tambon, “cobra d’água” e é sob esse aspecto que ela se manifesta aos homens. Habita o mundo inferior e os crocodilos são seus súbitos. Djata é a divindade feminina correspondente a Mahatala; os cantos cerimoniais referem-se a ambas como “a cobra d’água que é também o calau”.

DRAGÃO

Serpente alta e corpulenta com garras e asas, negra e resplandecente que exala fogo sulfúrico e fumaça pela boca e que, segundo Plínio, suga sangue de elefantes que morrem devido ao peso do corpo exangue, caindo morto sobre a serpente que o suga.

Os dragões da Etiópia atravessam o Mar Vermelho pelas águas e emigram para a Arábia em busca de alimento. Para tanto quatro ou cinco dragões se abraçam e formam uma barca com as cabeças na superfície da água. Acredita-se que esse animal fabuloso é guardião de lugares sagrados e de tesouros. Bachelard (1990, p.212) escreve que *se o dragão é guardião de tesouros, é porque ele próprio é um amontoado de tesouros, um monstro de rubis e metal. O dragão é uma criatura do ferreiro e do ourives, um símbolo que une a terra forte e a terra preciosa.*

Na gesta inglesa de Beowulf, uma serpente-dragão é guardiã de um tesouro durante trezentos anos, que lhe foi roubado da caverna onde habita por um escravo fugitivo que lá se escondera. O dragão

percebeu o roubo e saiu em busca do ladrão; por isso devastou o reino até encontrá-lo, com ele travou combate e o matou.

Um dragão vive na água, como o Tarasque e sua contraparte feminina, a Melusina (v.); o outro solta fogo pelas ventas, como o corcel de fogo do sol ou os dragões que guardam tesouros e que rondam os túmulos dos homens famosos. O dragão que solta fogo está associado àquilo que os gregos chamavam de *genius* (v.) de um homem.

DRAGÃO CHINÊS

O dragão celeste é o pai mítico de numerosas dinastias no Extremo Oriente; os imperadores da China traziam-no bordado sobre os seus estandartes para significar a origem divina de sua monarquia. O dragão chinês nada no meio de ondas de cúmulos exatamente iguais (cf. LURKER, 1993).

Na mitologia chinesa quatro dragões vivem sob a proteção dos deuses: Tien-lung, o dragão celestial; Shen-lung, o dragão espiritual, responsável pelas chuvas e ventos; Ti-lung, o dragão que controla os rios e as águas na Terra; Futs-lung, o dragão dos subterrâneos que guarda pedras e metais preciosos. Há também mais quatro dragões ligados aos rios, conforme a região (norte, sul, leste e oeste) e o comandante dos dragões que controla os rios e se chama "o grande Chien-Tang". Ele possui um corpo cor de sangue vermelho, uma juba de fogo e novecentos pés de comprimento.

Um dos dragões, é pai de 8 filhos com características muito especiais. São eles: Haoxian, que é um dragão imprudente; Yazi, valente e belicoso (normalmente é representado na decoração das bainhas de espadas e punhais); Chiwen, que está sempre a olhar para o horizonte (pode decorar pináculos); Pulao, que gosta de rugir (aparece em representações de sinos); Bixi, que gosta da companhia de outros seres; Quiniu, que gosta de música e é normalmente representado em instrumentos de cordas; Suanmi, que gosta de fumo e fogo e é representado nos queimadores de incenso; Jiaotu, que vive enrolado como um caracol e pode ser utilizado na decoração de portas. Todos

eles comem muito bem e estão sempre famintos por alimentos como bambu, leite, nata, carne de andorinha e outros alimentos inofensivos, pois normalmente não costumam devorar pessoas.

DRAGÃO DO APOCALIPSE

O termo “dragão” vem do grego. O hebraico não tem equivalente: quando quer falar de um animal fabuloso, irredutível à imagem da serpente, ele é chamado “monstro” (*tannîn*), termo vago e genérico. O Apocalipse joanino detém o monopólio dos doze empregos neotestamentário do termo “dragão”, todos pertencentes ao simbolismo ponerológico.

No sentido estrito, dragão é um animal de proporções desmesuradas que evoca explicitamente o Diabo, Satã. Assim São João proclama: *Foi expulso o grande Dragão, a antiga serpente, o chamado Diabo ou Satanás, sedutor de toda a terra habitada – foi expulso para a terra, e seus Anjos foram expulsos com ele (Ap 12: 9).*

A partir de então, a serpente sedutora do Gênesis passa a ser o repugnante Dragão Satanás. Compreende-se que os seus poderes e a sua ciência, que não podem ser contestados na sua existência, o são na sua origem. A ciência da serpente Dragão passa a ser maldita e a serpente que habita o homem gera os vícios promotores da morte. Portanto *o Dragão é o obstáculo que a humanidade precisa vencer para alcançar o Sagrado e merecer a vida; é a besta que o bom cristão tem de se esforçar para matar dentro de si, imitando São Jorge e São Miguel.*

DRAGÃO E SÃO JORGE

A história de São Jorge envolve uma luta com um dragão terrível que existia em Silene, na Líbia. Os habitantes dessa cidade ofereciam duas ovelhas por dia ao monstro para acalmar a sua fúria. Até que o dragão exigiu um sacrifício humano, cuja escolha aleatória recaiu sobre a filha única do rei.

São Jorge ofereceu-se para matar o dragão, libertando a cidade daquele jugo terrível. Montado em seu cavalo, saiu em busca da princesa, que estava amarrada na entrada da gruta onde habitava o monstro. Assim que ele saiu de seu esconderijo, o jovem soldado romano feriu o animal com sua lança afiada, ordenando à princesa que o amarrasse com seu cinto. Assim trouxe-o preso para a cidade. Aí chegados, o herói matou o animal perante todos os habitantes, exigindo-lhes a conversão ao cristianismo como prêmio pelo seu feito heróico.

DRÍOPE

Na mitologia grega, Dríope é filha única do rei Dríops, guardiã dos rebanhos de seu pai nas vizinhanças do monte Oita. As Dríades convidavam-na para participar de seus coros; um dia Apolo a viu brincando com suas companheiras e a desejou. Para poder unir-se a ela o deus metamorfoseou-se em serpente e a fecundou.

Assustada, Dríope nada disse aos pais quando voltou para casa. Pouco tempo depois, casou-se com Andráimon, filho de Ôxilo. No devido tempo ela deu à luz um filho e o chamou Ânfitso, que quando chegou à idade adulta fundou uma cidade no sopé do Oita com o mesmo nome do monte.

Em certa ocasião Dríope foi oferecer um sacrifício às antigas companheiras, as Dríades, nas proximidades de um templo dedicado por seu filho a Apolo. As Dríades levaram-na em sua companhia; no lugar onde Dríope desapareceu cresceu um álamo e surgiu uma fonte.

E



Eríneas

Brincaré a criança de peito sobre a toca da áspide e o já desmamado meterá a mão na cova do basilisco. Não se fará mal nem dano algum em todo o monte da minha santidade, pois a terra se encherá do conhecimento do Senhor, como as águas cobrem o mar. [...] O lobo e o cordeiro se apascentarão juntos, e o leão comerá palha como o boi, mas o pó será a comida da serpente. Não farão mal nem dano algum em todo o meu santo monte, diz o Senhor.

(Is 11, 8-9; 65, 25)

ÉGIDA

Espécie de armadura de Zeus e de Atena. Capa curta feita de pele de cabra, coberta de escamas e com serpentes nas bordas, colocada sobre os ombros. A égida servia como símbolo do poder de Zeus; não só o protegia, mas também aterrorizava seus inimigos.

ÉON

Figura mítica representada sob forma humana, entrelaçada em serpentes e com a cabeça de leão. É frequentemente alada, e por vezes representada sobre o zodíaco. Aparece nos mistérios de Mithras, onde o conceito de Éon é de origem persa (Zervan).

EQUIDNA

Em grego Ékhidna, do mesmo grupo etimológico de Ékhis, que significa “víbora”, é um monstro demoníaco com corpo de mulher e cauda de serpente. De acordo com Hesíodo, Equidna era uma ninfa imortal filha de Fórcis e Ceto. Metade ninfa com olhos brilhantes e face clara e outra metade uma gigantesca serpente, grande e terrível, com a pele manchada. Comendo restos de carne, esconde-se em um buraco localizado em partes secretas da terra, dentro de uma caverna muito profunda.

Equidna gerou com Tifon os mais temidos monstros da mitologia grega: Cérbero, Hidra de Lerna, Leão de Neméia, Quimera e Esfinge. Equidna e suas crias possuíam uma natureza terrível e costumavam devorar viajantes inocentes. Um dia, enquanto dormia, foi surpreendida por Argos Panoptes, o monstro de cem olhos, que a matou a pedido de Hera.

O mito de Equidna representa as duas faces humanas: uma bonita e sedutora que corresponde à parte superior e é mostrada ao mundo; outra, medonha e cruel que angustia cada pessoa e refere-se à parte

inferior. Equidna é um símbolo da prostituta apocalíptica, da libido que queima a carne e a devora. Mãe do abutre que rói as entranhas de Prometeu, este ente híbrido é ainda o fogo do Inferno, o desejo excitado e sempre insaciável. Os filhos de Equidna simbolizam os monstros que habitam a mente dos indivíduos e vivem a lhes torturar.

ERECTEU

Rei lendário de Atenas, filho de Hefesto e Géia, que introduziu as Panatenéias (a maior festa helênica em honra à Atena) e que, sob a inspiração dessa deusa protetora, inventou o carro, foi morto pelo raio de Zeus e transmigrou na forma de serpente.

Acreditava-se em Tebas que após a morte, os reis e rainhas da cidade transformavam-se em serpentes. Em toda a Grécia, o costume popular ditava que se fizessem libações de leite sobre os túmulos para as almas dos defuntos reencarnados em serpentes. As tradições gregas mostram constantemente reencarnações sob a forma da serpente: esta era a crença ateniense referente à serpente sagrada da Acrópole, defensora da cidade, reverenciada como sendo a alma de Erecteu reencarnada.

ERÍNIAS

As Erínias gregas, chamadas de Fúrias pelos romanos, eram três mulheres que tinham serpentes nos cabelos e viviam no submundo onde eram torturadas as almas pecadoras que ali chegavam depois de passar pelo veredicto de Hades. Eram personificações da vingança dos deuses, semelhantes a Nêmesis que punia os mortais. Também conhecidas como deusas vingadoras do mundo inferior, surgiram das gotas de sangue recolhidas da terra quando Cronos mutilou seu pai, aparecem em número de três: Tisífone - o castigo, Megera - o rancor e Alecto - a interminável.

Pavorosas e cruéis, as Erínias encarregavam-se de criar nas almas pecadoras o remorso e a necessidade de perdão. Tisífone era a vingadora dos assassinatos e homicídios, principalmente aqueles praticados contra os pais, irmãos, filhos e parentes, açoitando os culpados e os enlouquecendo. Megera personificava o rancor, a inveja, a cobiça e o ciúme. Castigava principalmente os delitos contra o matrimônio, em especial a infidelidade, perseguindo, fazendo a vítima fugir eternamente, gritando todo momento nos ouvidos do criminoso, lembrava-lhe das faltas cometidas. Alecto, a implacável e eternamente encolerizada, encarregava-se de castigar os delitos morais como a ira, a cólera, a soberba, espalhando pestes e maldições. Seguindo o infrator sem parar, ameaçando-o com fochos acesos, não o deixava em paz.

ÊRIS

Discórdia personificada, uma das potestades primordiais da mesma geração de Nix (a Noite), segundo Hesíodo, mãe de Algos (a Dor), Horcos (o Juramento), Lete (o Esquecimento) e Ponos (a Fadiga). É representada com a cabeça coberta com serpentes, no lugar dos cabelos, segurando em uma das mãos uma tocha e na outra uma cobra ou um punhal, símbolos de separação. Companheira de Ares, ela teria provocado a guerra de Tróia ao lançar diante das deusas Afrodite, Atena e Hera, o “pomo da discórdia” que premiava a mais bela das três sob a óptica de Páris, que escolheu Afrodite, visto que ela lhe prometera o amor de Helena, a mais bela mulher de Tróia. Êris foi desterrada do Olimpo por causa das contínuas disputas que promovia entre os deuses.

ESPADA-SERPENTE

O imaginário germânico estabelece uma relação intrínseca entre a serpente e a arma dos seus heróis. Muitas de suas espadas apresentam na lâmina e no verso serpentes enfeitadas com cobre ou ouro, com o objetivo de criar a ilusão de que a efígie deste animal forjada no punho

da arma protegia o dono do objeto. Isto porque a crença germânica, além de atribuir poder divino ou demoníaco à serpente, lhe conferia capacidade de influenciar positivamente a arma.

Entende-se ainda que o punho da espada em forma de serpente concentra um significado que ultrapassa o mero ornamento, o de representar o valor místico do animal e lhe conferir forma visível.

ESPADA SERPENTE DE UPPLAND

Espada ofiomórfica, com lâmina de prata foliada a ouro, descoberta em um navio-túmulo viking de Valsgarde, cuja bainha expõe a figura de um homem de rosto cadavérico circulado de cordas similares a serpentes que parecem sugar sua vida.

EURÍDICE E ORFEU

A mitologia grega conta o infortúnio de Orfeu provocado por uma serpente. Poeta e músico, filho da musa Calíope e, possivelmente, de Apolo, esse talentoso músico que tocava lira era casado com Eurídice, uma bela mulher que atraiu as atenções de Aristeu, este que passou a persegui-la. Tentando escapar de Aristeu, Eurídice tropeçou numa serpente que a picou provocando sua morte. Orfeu ficou transtornado de tristeza, empreendendo uma jornada difícil em busca de sua amada até ao mundo dos mortos, mas não conseguiu trazê-la de volta à vida.

A canção pungente e emocionada de sua lira convenceu o barqueiro Caronte a levá-lo vivo pelo Rio Estige. A canção da lira também adormeceu Cérbero, o cão de três cabeças que vigia os portões do Inferno, assim como o seu tom carinhoso aliviou os tormentos dos condenados.

Finalmente Orfeu chegou ao trono de Hades. O rei dos mortos ficou irritado, ao ver que um vivo tinha entrado no seu domínio, mas a agonia na música de Orfeu comoveu-o, e ele chorou lágrimas de ferro. Sua mulher, Perséfone, lhe implorou que atendesse o pedido de Orfeu.

Assim, Hades atendeu o seu desejo: Eurídice poderia voltar com Orfeu ao mundo dos vivos, mas com a condição de que ele não a olhasse até que ela, de novo, estivesse à luz do sol.

Orfeu partiu pelo caminho íngreme que levava para fora do sombrio reino da morte, tocando músicas de alegria e celebração, enquanto caminhava guiando a sombra de Eurídice de volta à vida. Então, virou-se para se certificar de que Eurídice o estava seguindo. Por um momento ele a viu perto da saída do túnel escuro, perto da vida outra vez. Enquanto ele olhava, ela se transformou de novo num fino fantasma, soltou um doloroso gemido final de amor e pena, não mais do que um suspiro na brisa, que saía do Mundo dos Mortos. Ele havia perdido sua amada para sempre.

Em total desespero, Orfeu tornou-se amargo. Recusava-se a olhar para qualquer outra mulher, não querendo lembrar-se da perda de Eurídice. Furiosas por terem sido desprezadas, as Mênades caíram sobre ele, frenéticas e o despedaçaram. Jogaram a sua cabeça cortada no Rio Hebrus que flutuou, ainda cantando: *Eurídice! Eurídice!*

Chorando, as nove musas reuniram os seus pedaços e enterraram-nos no Monte Olimpo. Dizem que, desde então, os rouxinóis das proximidades cantaram mais docemente do que os outros. Orfeu, na morte, uniu-se à sua amada Eurídice. Quanto às Mênades, que tão cruelmente mataram Orfeu, os deuses não lhes concederam a misericórdia da morte. Quando elas bateram os pés na terra, em triunfo, sentiram seus dedos entrarem no solo. Quanto mais tentavam tirá-los, mais profundamente eles se enraizavam. As suas pernas tornaram-se troncos de madeira pesada, e também os seus corpos, até que elas se transformaram em silenciosos carvalhos. Assim permaneceram pelos séculos, batidas pelos ventos furiosos que antes se emocionavam ao som da lira de Orfeu, até que, por fim, esses troncos mortos e vazios caíram no chão.

F



Fei Lian – Dragão celeste da cultura chinesa

Cá estou no mundo apenas com minha cabeça, pois meus pés ficaram nas entranhas que os prendem; e eu os sinto viverem como serpentes, e meus pensamentos são mitos-com-pés-de-serpente: e experimento essas coisas titânicas...

Biely

FAFNIR

Dragão nórdico morto por Sigurd, o mais famoso dos heróis da Islândia. Armado com a espada invencível de seu pai, Sigurd escondeu-se num buraco do trilho viscoso que o dragão iria seguir e, quando Fafnir deslizava na sua viagem diária ao lago malcheiroso da floresta, Sigurd trespassou-lhe o ventre com sua espada. A criatura inchou em tamanho e personalidade monstruosos para melhor guardar a sua fortuna amaldiçoada. Embora a façanha heroica de Sigurd lhe tivesse granjeado fama e riqueza, a sua vida a partir de então ficou condenada à tragédia que acompanhava o tesouro malfadado.

FARO

Piloto da nau em que Helena e Menelau regressaram a Esparta após a guerra de Tróia. Quando a nau chegou a uma ilha situada na foz do Nilo, no Egito, Faro foi picado por uma serpente e morreu. A ilha passou a se chamar Faro.

FEI LIAN

Deus chinês do vento, também chamado de Feng Bo que deixa o vento sair de um grande saco. Nos relatos míticos, figura como um agitador e criador de problemas, sendo contido pelo arqueiro celeste Shen Yi. Diversos mitos descrevem Fei Lian como um dragão alado com cabeça de veado e cauda de serpente.

G



Gilgamesh, a serpente e a planta da imortalidade

Sede, portanto, sagazes como as serpentes e sem complexidade como as pombas.

Jesus Cristo

GENIUS

A crença de que todo local possui seu espírito tutelar, seu *genius loci*, originou-se no Império Romano. O Gênio é uma deidade romana que personifica os poderes criativos presentes no homem; a divindade feminina correspondente é Juno. Cada homem tinha seu próprio gênio que representava a força e o vigor masculinos; seu correspondente grego é o Daimon. Nas capelas domésticas pertencentes às famílias romanas eminentes de Pompéia, o gênio do *pater família* é figurado como uma serpente.

Os gregos acreditavam que, quando morre um homem, seu gênio – princípio ancestral encarnado na sua cabeça, cérebro, medula espinhal e pênis – toma a forma de uma serpente de barbas que ronda como um fantasma o *omphalos* ou tumba umbilical em que jaz. Os gregos adoravam a serpente sob a forma de herma fálica.

Muitos povos da África têm crença semelhante. Seus hermas levantam-se nas praças dos mercados e contêm a mandíbula do morto que supervisiona troca de dinheiro e mercadorias.

GILGAMESH

Gilgamesh, herói mítico sumero-babilônico, cujo nome significa “o velho que rejuvenesce”, foi rei da Suméria e fundador da cidade de Uruk. Segundo a lenda, tinha dois terços de origem divina, dado que era filho da deusa Ninsun e do sacerdote Lugalbanda. Distinguiu-se dos demais chefes das cidades da Suméria pela coragem e sucesso nas suas iniciativas. Chamado “Aquele que descobriu a origem” ou “Aquele que viu tudo”, Gilgamesh era sensato, mas também despótico, cuja luxúria desmedida o fazia tomar qualquer mulher, solteira ou casada que lhe agradasse.

O povo, descontente com o seu comportamento, suplicou à deusa Aruru que criasse um homem que o derrotasse em combate, devolvendo a paz à cidade. Aruru criou, a partir da lama, Enkidu que, criado no meio dos animais, tornou-se tão temido que Gilgamesh resolveu

enviar-lhe uma cortesã para seduzi-lo. Desprovido da sua inocência, Enkidu foi rejeitado pelos animais e convencido pela cortesã a acompanhá-la ao palácio de Gilgamesh.

O jovem rei tinha sido perturbado por um sonho no qual combatia um homem de grande força e invencível. Preocupado, Gilgamesh pediu conselho à mãe, a deusa Ninsun, “a que possuía todo o conhecimento”, que lhe disse que o sonho significava que Enkidu se tornaria o seu melhor amigo, o que de fato aconteceu. Quando Enkidu chegou ao palácio e após um combate em que não houve vencedor, Gilgamesh recebeu-o com amizade e Enkidu tornou-se seu companheiro inseparável em muitas aventuras e batalhas.

Quando os heróis voltaram para Uruk, a deusa Ishtar confessou o seu amor a Gilgamesh, mas este a rejeitou, provocando sua ira. Ishtar enviou-lhe o Touro do Céu para matá-lo e destruir a cidade, mas o monstro foi derrotado e morto por Enkidu. Vingativa, Ishtar fez com que Enkidu ficasse doente e morresse ao fim de doze dias de agonia.

Desgostoso e confrontado com a angústia da morte, Gilgamesh procurou o sábio Uta-Napishtim para conhecer o segredo da sua imortalidade, pois este sobrevivera ao dilúvio e recebera dos deuses o dom da imortalidade. Depois de muitas aventuras e perigos, encontrou o sábio que o demoveu de tal procura, dizendo-lhe que a morte era uma realidade incontornável. No entanto, desafiou-o a ficar acordado durante sete dias e sete noites, já que esse teste lhe daria a imortalidade. Gilgamesh, não conseguindo superar a prova, voltou para a sua terra mantendo a sua condição de mortal. Antes da partida do jovem, Uta-Napishtim contou-lhe o segredo de uma planta que vivia no fundo do oceano e que devolvia a juventude a quem se picasse nos seus espinhos.

Gilgamesh desceu ao fundo do oceano, colheu a planta da vida e decidiu descansar do seu trabalho. Então apareceu uma serpente e comeu a planta tornando-se imortal enquanto Gilgamesh ficou destinado a morrer. Desta forma, a serpente atesta que é superior ao homem em sagacidade, astúcia e habilidade.

Voltando a Uruk, ainda apavorado pelo medo da morte, evocou Enkidu que lhe descreveu a sua vida no mundo das trevas.

Outras lendas retomam este tema da imortalidade da serpente. Na Nova Pomerânia, uma lenda conta que um bom demônio quis que as serpentes morressem e que os homens mudassem de pele para viver para sempre. Por infelicidade, um demônio mal descobriu um meio de inverter esse arranjo; eis porque a serpente se rejuvenesce mudando de pele, enquanto o homem é condenado a morrer. Também uma das lendas africanas narra que, certo dia, o deus Leza veio à terra e perguntou a todas as criaturas vivas quem desejaria viver para sempre. Como todas as criaturas dormiam, somente a cobra respondeu: “eu”. Essa lenda deu origem ao mito africano animista de que as serpentes nunca morrem e se rejuvenescem todas as vezes que trocam de pele.

A serpente é, então, guardiã, ladra ou detentora da planta da vida, como nas lendas semíticas, e o simbolismo ofídico vai assim ligar-se ao simbolismo vegetal da farmacopéia (DURAND, 1997, p.317).

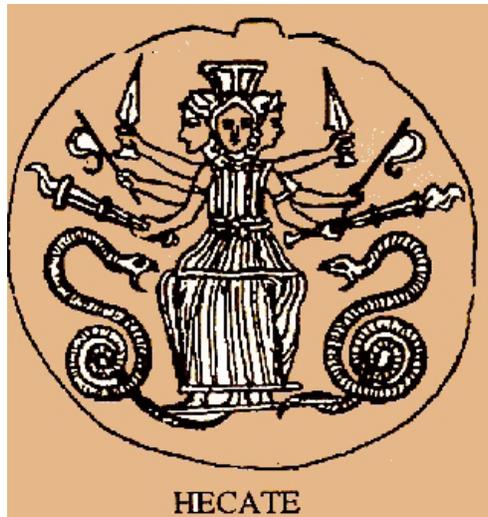
GLYKON

Demônio gnóstico-mitraico com cabeça humana e corpo de serpente. A serpente Glykon era vista comumente como uma reencarnação de Asclépio (v.).

GONG GONG

Diabo serpente que abriu as comportas da grande inundação; é adversário do deus soberano. Representado por um grande dragão negro que é servido pelo encéfalo e uromorfo Xiang Yao, cujos excrementos geram fontes e pântanos fétidos.

H



Tudo é serpente na mulher funesta... os anéis, a trança, os olhos estreitos, o encanto envolvente, beleza, infidelidade.

Sophie Bonnea

HARUN E HARUNA

Espíritos aquáticos que surgem na forma de serpente no imaginário marroquino. Para aplacar sua fúria, as pessoas atiram pedaços de pão ou de bolo nos rios.

HARSOMTUS

Deus egípcio criador da antiga cidade de Dendera e filho do Sol. É representado por uma serpente ou uma flor de lótus e cultuado como o “unificador das duas terras”.

HATUIBWARI

Ser híbrido: metade mulher, metade serpente demoníaca, da ilha de São Cristóvão, na Melanésia. Possui torso humano, quatro olhos e quatro seios que têm por função amamentar todas as criaturas. Às costas, tem duas asas. É crença corrente que a serpente alada fertiliza as mães dos sacerdotes. Este ser pode também ser chamado de Agunua; dele deriva a raça humana.

HÉCATE

Deusa originária da Ásia Menor (Caria), divindade ctônica, senhora de todas as espécies de perversões noturnas, incluindo a necromancia. Seu aspecto fantasmagórico é indicado pelo epíteto Antaia (“a que te encontra”): em suas viagens noturnas, podia lançar a desgraça sobre aqueles que encontrava. Possui serpentes nos cabelos, carrega uma tocha e é servida por cães uivantes. Apesar de tudo isto, Hécate era uma deusa popular e na frente de todas as casas de Atenas havia um pequeno altar a ela dedicado. Era também concebida como a deusa das encruzilhadas. Nesta atribuição, recebia o epíteto de Enodia ou Trioditis e era representada como três pessoas em uma: a jovem, a mãe e a anciã.

HEDAMMU

Demônio-serpente da mitologia hurrita que habita o mar e é insaciavelmente voraz.

HERENSUGUE

Na mitologia basca, é um espírito diabólico que se manifesta como uma serpente. A tradição popular atribui-lhe sete cabeças e a capacidade de voar.

HERON

Deus que figura nos monumentos egípcios das eras ptolomaica e romana representado como um cavaleiro que traz uma libação para uma serpente em posição de ataque.

HIDRA DE LERNA

Animal fantástico da mitologia grega, filho dos monstros Tifão e Equidna (vv.), que habitava um pântano junto ao lago de Lerna, na Argoloda, costa leste do Peloponeso. Tinha corpo de dragão e nove cabeças de serpente (algumas versões falam em sete cabeças e outras em números muito maiores) cujo hálito era venenoso. Segundo a tradição, este monstro foi criado por Hera para matar Hércules. Porém o semideus o enfrentou e o matou.

Quando percebeu que o herói iria matar a serpente, Hera enviou-lhe a ajuda de um enorme caranguejo, mas Hércules pisou-o e o animal converteu-se na constelação de caranguejo (ou Câncer).

A saga da luta de Hércules contra a Hidra é narrada assim: Inicialmente o semideus tentou esmagar as cabeças do monstro, mas a cada cabeça que esmagava surgiam duas no lugar. Decidiu então mudar de tática e, para que as cabeças não se regenerassem, pediu

ao sobrinho Lolau para que as queimasse com um tição logo após o corte, cicatrizando desta forma a ferida. Sobrou então apenas a cabeça do meio, considerada imortal. Hércules cortou e enterrou a última cabeça cobrindo-a com uma enorme pedra.

Após matar a Hidra, aproveitou para banhar suas flechas no sangue do monstro a fim de torná-las venenosas.

HIGÍEIA

Deusa, cujo nome significa “salvação”, “resgate”; personifica o bem-estar social (*salus publica*); acompanhada com uma cobra, é reverenciada como protetora da saúde. Um dos seus utensílios fundamentais é a tigela.

Deusa da limpeza, do saneamento e da higiene, é uma das três filhas de Asclépio (v.). Por esta razão, era comumente adorada em conjunto com seu pai, porém, enquanto seu pai era diretamente associado à cura, Higíeia estava mais relacionada com a prevenção das doenças e com a continuidade da boa saúde.

Disso a deusa Atena se ocupava até que o Oráculo de Delfos passou a divulgá-la como deusa independente após uma praga catastrófica ocorrida na cidade de Atenas no século V a.C. O culto a Asclépio tornou-se tão importante que o deus chegou a ser relacionado ao sol, enquanto Higíeia seria a lua. Havia inclusive um templo a Higíeia no grande santuário de Asclépio em Epidauro onde as pessoas iam tentar ser curadas de suas doenças.

Higíeia era dedicada ao trabalho, cooperativa e cuidadosa, gostava de agir com perfeição. Suas estátuas mostram uma jovem e bela mulher alimentando numa taça, jarra ou tigela, uma enorme serpente que circunda seu corpo. Essa cobra é a mesma que está enroscada no bastão de Asclépio (a Serpente de Epidauro) e a taça resultou numa representação da farmacêutica.

HUITZILOPOCHTLI

Deus tribal dos astecas; também um deus solar. Sua manifestação animal (*nahualli*) é o beija-flor que é também um símbolo do sol; sua arma é a serpente turquesa, símbolo dos incêndios terrestres e celestiais. O mito relata seu surgimento a partir do corpo da deusa-terra Coatlicue. É o adversário da lua e das estrelas. Huitzilopochtli representa o verão, o sol da manhã e o céu diurno, o que o torna o adversário luminoso do sombrio Tezcatlipoca.

I



Ilyanka demônio-serpente cananeu

E como Moisés levantou a serpente no deserto, assim importa que o Filho do homem seja levantado; para que todo aquele que nele crê tenha a vida eterna.

(Jo 3, 14-15)

ÍAMO

Herói de Olímpia, em Elis, antepassado de origem divina da família sacerdotal dos Iamidas. Sua linhagem era a seguinte: Pitane, filha do deus do rio, Eurotas, teve com Poseidon uma filha chamada Euadne, criado por Ápito, seu pai humano. Euadne entregou-se a Apolo e teve um filho do deus; acabrunhada e arrependida, ela enjeitou o filho, porém duas serpentes o encontraram e o alimentaram com mel. Pouco tempo depois, encontrando o filho são e salvo deitado entre violetas por intercessão divina, Euadne deu-lhe o nome de Íamo que significa “menino das violetas”.

Mais tarde, Ápito ouviu de Apolo, em seu templo de Delfos, que Íamo viria a ser adivinho famoso e daria origem a uma família de adivinhos e sacerdotes que lhe perpetuariam o nome. Depois de ensinar a Íamo a entender os pássaros e a interpretar presságios, Apolo deu-lhe ordens para se instalar em Olímpia e aguardar a vinda de Hércules para fundar os Jogos Olímpicos naquele local. Íamo tornou-se sacerdote e pai de uma longa linhagem de sacerdotes.

ILUYANKA

Também escrito Illjanku, é um demônio-serpente que foi morto pelo deus do clima. O mito foi assimilado pelos cananeus na forma de luta mística entre Baal Aapon e Leviatã (v.), e chegou aos gregos por meios da história de Tifão (v.). A lenda da batalha do deus do clima contra Illjanku era contada na festa de Ano Novo (*purullí*). Uma nova era iniciava-se com a destruição da serpente monstruosa.

Loibl (1984, p.224) refere-se a essa lenda: *mitos hititas narram, de forma dramática a luta do deus das tempestades contra a serpente celeste Iluyanka: grandes pássaros negros lançam nevoeiros e fumaça sobre a terra; pedras gigantescas e blocos de rocha espatifam-se no chão; os homens se escondem, amedrontados, em escuras cavernas. [...] Desaparece Iluyanka e reaparece a divina luz solar!*

INKANYAMBA

Serpente lendária que habita supostamente as regiões do Sul da África. Em muitas literaturas e manuscritos antigos os povos contam que esse monstro assustava as pessoas, principalmente as tribos próximas aos lagos, rios ou mares de onde saía esse grande animal que, em muitas descrições, aparece com um corpo de serpente e uma cabeça de cavalo.

Essa criatura tornou-se muito popular na África e até hoje as pessoas fazem desenhos, miniaturas e enfeites com a sua aparência e a respeito dela contam histórias há centenas de anos.

ÍSIS

Grande Deusa Mãe egípcia da natureza que traz as cheias do rio Nilo, após às quais, a terra se torna mais fértil. Senhora dos animais, a serpente é um dos seus atributos. Esta deusa utiliza-se de uma serpente para ressuscitar o deus Rá, seu avô. Ninguém conseguia curar o poderoso deus, até que Ísis diz que saberia como livrá-lo do mal, mas para isso, precisaria saber o seu verdadeiro nome. Conseguiu salvá-lo desse encantamento com palavras mágicas e conseguiu descobrir o que queria, adquirindo assim, poderes que a transformou numa das maiores divindades.

A deusa Ísis era admirada e querida pelas multidões. Mostrava-se mãe dedicada e compassiva, protetora das crianças, esposa fiel (mesmo depois da morte do marido), e também sensível às tristezas humanas, sendo capaz de compartilhá-las. Segundo a mitologia egípcia, a história de Ísis começa quando ela e seu irmão e marido Osíris vivem entre os homens, reinando sobre todo o Egito com grande sabedoria. O irmão Set, mata e esquarteja Osíris. Pouco depois da morte de Osíris, Ísis tem um filho, Hórus, destinado a proteger o Egito Antigo como deus supremo, o grande deus do Sol nascente.

Ísis sai então pelo Egito juntando os pedaços do irmão morto, até que reconstitui seu corpo. A deusa faz muitos encantamentos,

pronuncia palavras sagradas, dispõe amuletos sobre a múmia, e finalmente Ísis e Néftis agitam suas grandes asas sobre o corpo inanimado, até que os olhos de Osíris se abrem. O deus assassinado desperta para uma nova vida, porém jamais voltará à vida terrestre, segue as ordens de Rá. Depois de morrer, Osíris vai morar no Sol e Ísis na Lua, disto advém a crença de que as chuvas torrenciais, que caem por influência lunar, são, na realidade, o pranto de Ísis por seu irmão e amante.

IXCHEL

Deusa da mitologia maia que porta a serpente celeste na cabeça. No ventre, a serpente contém todas as águas dos céus e derrama de sua bilha as chuvas torrenciais do grande Dilúvio.

J



Janguli - deusa-serpente tibetana

*Por que tanta serpente atra e profana
Dentro d'alma deixei que se aninhasse?
Por que, abrasado de uma sede insana,
A impuros lábios entreguei a face?*

Olavo Bilac

JANGULI

Deusa serpente tibetana descrita sempre com três faces: uma amarela, uma preta e uma branca; quatro braços: com dois, toca um instrumento à semelhança de um alaúde, com o terceiro braço, sustenta uma serpente branca.

JORMUNGAND

Jörmungander ou Jormungand é uma serpente primordial, um enorme demônio temível em sua ira, semelhante ao Leviatã (v.) hebreu, mais antiga do que os próprios deuses que, segundo os eddas, é pro-gênie do deus Loki, habitante do oceano que rodeia Midgard (a Terra). Ela é tão grande que dá a volta na Terra e morde seu rabo. Quando bebe água, provoca as marés; quando bufa, causa as tempestades.

Jormungand era muito temida pelos navegadores vikings que ansiavam encontrá-la enquanto viajavam pelos mares e oceanos desconhecidos. Ela foi banida de Asgard por Odin para os oceanos de Midgard com seus irmãos, o lobo Fenrir e a deusa Hela, por serem criaturas monstruosas.

Seu arqui-inimigo é Thor que tenta em vão pescá-la e trazê-la para fora da água. Thor e a grande serpente, matam-se mutuamente.

K



Kaliya, rei-serpente hindu

*És a origem do Mal, és a nervosa
Serpente tentadora e tenebrosa,
Tenebrosa serpente de cabelos!...*

Cruz e Souza

KADES

Deusa Cananéia do amor e da sexualidade representada de pé sobre um leão, nua e segurando uma cobra nas mãos. Na época do Novo Império, foi assimilada pelos egípcios.

KAIA

Figura demoníaca na crença de tribos da Península Gazela, na Nova Bretanha (Melanésia). Em seu reino, no mundo subterrâneo (especialmente sob os vulcões), eles conservam, sobretudo, a forma humana, mas para os habitantes da terra manifestam-se como cobras, enguias, porcos selvagens ou em alguma outra forma.

KADROO

Rainha e mãe ancestral hindu das serpentes. Kadroo fez uma aposta com sua irmã Vinata. O castigo para quem perdesse seria ser escrava para sempre de quem ganhasse. Ansiosa pela vitória, Kadroo pediu ajuda a seus filhos. Eles se negaram, e por isso, Kadroo os amaldiçoou para que eles morressem em um sacrifício às serpentes que seria realizado em honra ao rei Yánam Eyaiá, filho de Majarash Paríkshit.

Kadroo perfurou mil crianças. A lenda diz que elas ainda vivem hoje como serpentes. Um dos filhos de Kadroo foi a serpente Shesha (v.) que os deuses usaram para virar uma montanha e removê-la até o oceano usando uma corda enrolada em torno de uma vara ou pá. Assim, os deuses agitaram o oceano com a serpente e muitas coisas preciosas surgiram a partir dele, incluindo a Lua, uma árvore mágica e a Amrita ou água da vida.

KALIYA

Rei serpente hindu de cinco cabeças que envenenou a água e a terra até que o deus Krishna (v.) o derrotou em batalha. Kaliya então adorou Krishna que poupou sua vida.

KARKOTAKA

Serpente usada como um colar em volta do pescoço do eterno Yogi da Índia, Lord Shiva. Como decorações divinas e reais, cobras conotam sabedoria eterna, a naja no pescoço do deus simboliza transformação, renascimento e superação da morte. Shiva, o asceta semideus da transformação e da dança da destruição, traz uma serpente enroscada no seu cabelo e ao redor do seu pescoço. Milhares de esculturas e pinturas mostram Shiva enrolado por cinco serpentes ao redor do seu corpo. Ele também é chamado de *Naageshwara*, o Senhor das Serpentes.

KAO-TSU

Personagem mitológica chinesa que nasceu da conjunção carnal de uma mulher e uma serpente-dragão. *O pai de Kao-tsu chamava-se T'ai-Kong; sua mãe chamava-se a venerável Liu. Achando-se a venerável Liu a repousar nas margens de um lago, sonhou que se encontrava com um deus; neste momento ouviram-se trovões, viram-se raios e sobreveio grande obscuridade; T'ai-Kong foi ver o que se passava e viu um dragão escamoso por cima de sua mulher; depois, esta ficou grávida e nasceu Kao-Tsu* (BRANDÃO, 1992, p.153).

KASHYAPA

Filho do deus Brahma teve quatro esposas: a primeira deu à luz Devas, a segunda Garudas, a terceira Nagas (serpentes) e a quarta, Daityas (demônios). A terceira esposa era chamada Kadroo (v.), assim

Nagas são também conhecidos como Kadrooja. Dessa linhagem surgiram Sesha (v.), Vasuki (v.), Takshaka, Ananta (v.), Kanwal, Karkotaka (v.), Kalyia (v.), Aswatar, Padma, Mahapadma, Shankh, Kulik, Pingala.

Quando as serpentes começaram a atormentar os seres humanos, o Senhor Brahma amaldiçoou Kadroo e disse que suas filhas Nagas seriam aniquiladas. Amedrontadas, as cobras prometeram mudar o comportamento e pediram ao Senhor Brahma para lhes dar um lugar onde viver. O deus as colocou em três diferentes submundos: Satal, Vital e Patal. Ele também avisou que destruiria as cobras maléficas e as virtuosas conseguiriam sobreviver, estabelecendo um dia para isto (que se tornou sagrado para os hindus). Cinco Nagas foram salvas e cultuadas: Ananta, Vasuki, Ak Ta, Karkotaka e Pingala.

KEMATEF

No período egípcio recente, o nome dado ao deus primordial era Amun, que emergiu de Nun na forma de uma serpente. O nome significa *o que cumpriu seu tempo*. Os escritores gregos deram a essa serpente divina primordial o nome de Kneph.

KEYEME

Senhor dos animais entre Taulipang no norte da América do Sul. Trata-se de um homem que pode transformar-se em uma cobra d'água ao vestir uma pele multicolorida.

KRAKEN

Espécie escandinava do Zaratã e do dragão-do-mar ou cobra-do-mar dos árabes. Seu lombo tem milha e meia de comprimento, seus braços podem abarcar um enorme navio. O lombo sobressai como uma ilha. Costuma turvar as águas do mar com uma descarga de líquido.

KRIS

Punhal indonésio que apresenta em sua lâmina reta ou ondulada a serpente mítica naga. Sua forma reta representa a serpente em estado de repouso e ondulada, simboliza seus movimentos. A lâmina desse punhal possui uma força misteriosa intensificada pelo ritual que o seu dono pratica antes de usá-lo: ele o coloca nas vísceras e no cérebro de uma serpente. Por isto, essa arma é sempre enfeitada com motivos ofiomórficos.

KRISHNA

O deus hindu Krishna também matou serpentes. Nesse tipo de mito, a serpente encarna certa energia ou força da natureza que não pode ser subjugada pelos poderes da mente apenas, mas essencialmente físicos.

KRODHADEVATAS

Deidades coléricas. Deuses inspiradores de terror do panteão budista. São de cor negro-azulada ou vermelha, têm um terceiro olho e são adornados com crânios e oito serpentes. Servem para espantar os inimigos dos ensinamentos budistas.

KUKULKAN

Deus serpente maia (*kukul* significa “sagrado” e *can*, “serpente”, que mais frequentemente aparece nos manuscritos do Códice Desdren e outros). Tem o nariz comprido e truncado como o de um tapir e nele se encontram todos e cada um dos signos, é um deus dos elementos. Ele caminha sobre as águas, maneja tochas ardentes e se senta na árvore cruciforme dos quatro ventos que, com frequência, aparece nos mitos americanos. Evidentemente é um deus e um cultivador, já

que é visto plantando milho, carregando ferramentas e a caminho do éter a fim de estabelecer conexão solar.

KUNDALINI SAKTI

Serpente imaginária enroscada em três voltas e meia na coluna vertebral humana, com a cauda na boca e espiralando em torno de um eixo central (o *sacrum* ou “osso sagrado”) na base da coluna, simbolizando a energia dormente e enroscada, o potencial vasto da energia psíquica contida em todos os indivíduos, segundo os princípios hindus.

De acordo com o tantrismo, a Kundalini, está enroscada na base da coluna, sobre o chacra do estado de sono, ela fecha com a boca o canal do pênis. Quando desperta, a serpente sibila e se enrijece; opera-se, então, a ascensão sucessiva dos chacras: é a subida da libido, a manifestação renovada da vida. O despertar dessa serpente e a manifestação de seus poderes são o objetivo primário da prática *kundalini yoga*, cujo objetivo é despertar a serpente *Sakti* que, quando está pronta para se desdobrar, ascende pelos *chakras*.

L



Lucifer – a serpente do Jardim do Éden

Então Deus disse à serpente:

És maldita entre todos os animais domésticos e todas as feras selvagens. Caminharás sobre teu ventre e comerás poeira todos os dias de tua vida.

(Gn 3, 14)

LABBU

Monstro mencionado em um mito acadiano (antiga Mesopotâmia), tem a forma de serpente e é associado à Via Lactea. O deus Tispak tem a missão de matá-lo.

LADON

Nome atribuído à serpente guardiã da árvore que protege a fruta dourada no Jardim de Hespérides, situado na extremidade ocidental da Grécia pagã.

LÂMIA

Seres imaginados pelos gregos e medievais como belas e fantasmagóricas mulheres da cintura para cima e serpentes da cintura para baixo que devoravam crianças ou que, com artifícios sensuais, atraíam os jovens a seus leitos para devorá-los ou sugar-lhes o sangue. Presume-se que podiam tomar forma humana, mas que, ao atingir seu objetivo, retornavam à sua forma verdadeira de mulher-serpente.

Na Alta Idade Média, o termo “Lâmia” (do grego *laimos*, “garganta”) referia-se a espíritos que voavam à noite. É possível que a lâmia fosse originalmente um monstro marinho semelhante a um tubarão; a palavra grega também se refere a um peixe grande e solitário. Em grego moderno, a expressão *varrida de Lâmia*, refere-se à negligência e desmazelo e se diz: *a criança foi estrangulada pela Lâmia* para se referir à morte súbita de uma criança no leito. Depois de 1450, esses entes míticos começaram a aparecer em tratados inquisitoriais de feitiçaria. Alguns inquisidores explicavam erradamente a etimologia do vocábulo: do latim *laniare*, que significa “lanhar”, porque as bruxas devoravam carne humana.

No século XVII, as Lâmiás foram descritas como seres quadrúpedes, com garras nas patas da frente, cascos nas patas traseiras, cobertos de escamas, com cabeça de mulher, seios e pênis, embora fossem fêmeas. No folclore da Grécia moderna, Lâmia é uma ogra suja, estúpida, gluttona e antropófaga que vive em uma casa ou torre remota, come carne humana e tem habilidades mágicas.

A mitologia Basca também conta com suas Lâmiás, que são seres com aspecto feminino, algumas vezes com pés ou garras de aves, outras semelhantes às sereias, com cauda de peixe. Elas vivem nos rios, onde passam a maior parte do tempo penteando seus belos cabelos. São pacíficas e só se enfurecem caso tentem roubar seus pentes de ouro. Podem, eventualmente, ter relações com humanos e até ter filhos. Apenas não podem casar, pois não conseguem pisar em solo sagrado.

Na mitologia búlgara, as Lâmiás se assemelham às Hydras. Possuem várias cabeças e se cortadas, nascem outra no lugar. Alimentam-se de sangue e têm preferência por mulheres. Em algumas histórias elas têm asas; em outras, soltam fogo pelas ventas. Não têm sexo definido, mas eventualmente são descritas como mulheres. Vivem em cavernas ou no subsolo e atormentam os povoados alimentando-se do sangue das pessoas ou matando mulheres jovens. Em algumas histórias têm asas, em outras, sua respiração é de fogo.

Nos contos de fadas, o herói precisa evitá-las, enganá-las ou cair em seu favor para conseguir algum objeto mágico ou informação crucial. Em muitas narrativas populares, elas têm uma filha que também é mágica e ajuda o herói, eventualmente, apaixonando-se por ele.

O mito grego conta que Lâmia era uma rainha da Líbia, filha de Poseidon e Líbia, com quem Zeus teve relações. Hera, enciumada, transformou-a em uma serpente, matou seus filhos (exceto Cila e Aquileu, segundo algumas versões) e a condenou a não poder fechar os olhos, de forma que sempre estivesse obsedada pela imagem dos filhos mortos. Zeus amenizou seu sofrimento dando-lhe o poder da profecia e a capacidade de tirar e pôr os olhos quando

quisesse descansar. Após colocar os seus olhos em um balde, Lâmia embriagava-se.

Nas Metamorfoses, de Antoninus Liberalis (século II), Lâmia, também chamada Síbaris (v.), era uma mulher-serpente que vivia em uma caverna do monte Crífis e dizimava homens e rebanhos de Delfos, na Fócida, até ser morta por um herói chamado Euríbaro. Este jovem se ofereceu para ser sacrificado ao monstro no lugar de Alcioneu. Ao chegar à caverna, agarrou Lâmia e a jogou das rochas. Onde ela tombou, surgiu uma fonte conhecida como Síbaris, que mais tarde deu nome a uma cidade da Itália.

Conta-se que, em Corinto, uma Lâmia tomou a forma de uma fenícia bela e rica, rodeada de servos e tesouros ilusórios, para seduzir Menipo, discípulo de vinte e cinco anos do profeta pagão Apolônio de Tiana. Na véspera do casamento, Apolônio a reconheceu e denunciou, obrigando-a a desfazer seu disfarce e confessar que pretendia devorar o belo Menipo.

Na Vulgata, a tradução da Bíblia por São Jerônimo, o nome de Lilith foi traduzido por Lâmia em uma passagem do livro de Isaías: *Nela (a terra de Edom) se encontrarão cães e gatos selvagens, e os onocentauros chamarão uns pelos outros; Lâmia freqüentará esses lugares e neles encontrará o seu repouso* (Is 34, 14).

LAOCOONTE

Filho de Acoetes, irmão de Anquises, era um sacerdote de Apolo, mas, contra a sua divina vontade, se casou e teve filhos, Antífanter e Timbreu. Quando Laocoonte estava fazendo um sacrifício a Poseidon, Apolo enviou duas serpentes de Tênedos, que mataram o sacerdote e seus descendentes.

Segundo os frígios, isto aconteceu porque Laocoonte havia arremessado sua lança contra o Cavalos de Tróia. Laocoonte e seus dois filhos foram asfixiados até à morte por um par de serpentes marinhas. Os antigos poetas discordavam entre si quanto à origem das serpentes, disputando se haviam sido enviadas por Atena ou Apolo e nunca

chegaram a um acordo sobre a natureza da ofensa de Laocoonte e a atribuição de sua culpa.

LATURE DANO

Para os habitantes da ilha indonésia de Nias, representa a contraparte divina do deus supremo Lowalangi que causa doença e morte, além de trazer o mal tempo. É o senhor do mundo inferior; tem as cores vermelho e negro; a escuridão, a cobra e a lua são elementos a ele atribuídos.

LETO

Na mitologia grega, Leto era amante de Zeus (v.) e mãe de Artemis e Apolo. Conta-se que, grávida de Zeus, e sentindo estar próxima a hora do nascimento dos filhos, Leto percorreu o mundo inteiro em busca de um local onde eles pudessem vir à luz. Hera, porém, enciumada com este novo amor de Zeus, proibiu a terra de acolher a parturiente.

Temendo a cólera da rainha dos deuses, nenhuma região ousou recebê-la. Foi então que a estéril e flutuante ilha de Ortígia, por não estar fixada em parte alguma e não pertencer à Terra e, portanto, não tendo o que temer da parte de Hera, abrigou a amante de Zeus. Agradecido e comovido, Apolo mais tarde a fixou no Centro do mundo grego, mudando-lhe o nome para Delos, a Luminosa, a Brilhante.

Foi em Delos que, abraçada a uma palmeira, Leto, contorcendo-se em dores, esperou nove dias e nove noites pelo nascimento dos Gêmeos. É que Hera, sentindo ciúmes do marido, retivera no Olimpo a Ilítia, a deusa dos partos. Esta, tendo cruzado a perna esquerda sobre a direita, fechara o caminho da parturiente. Todas as demais deusas, tendo à frente Atena, puseram-se ao lado de Leto, mas nada podiam fazer, sem o consentimento da esposa de Zeus e a presença de Ilítia.

Assim, decidiram enviar Íris, mensageira, sobretudo, das deusas, ao Olimpo com um presente “irrecusável” para Hera, outros dizem que para Ilítia: um colar de fios de ouro entrelaçados e de âmbar com mais de três metros de comprimento. Comovida, a rainha dos deuses consentiu que Ilítia descesse até a ilha de Delos.

De joelhos, junto à palmeira, Leto deu à luz Artemis e, depois, Apolo. Sabendo dos sofrimentos por que passara sua mãe, Artemis jurou jamais se casar.

Narra-se também que, para escapar à ira da esposa de Zeus, Leto metamorfoseou-se em Loba e se refugiou no país dos Hiperbóreos, onde habitualmente residia e lá teriam nascido os gêmeos. Tal fato explicaria um dos epítetos de Apolo, Licógenes, “nascido da Loba”. Hera, que ainda não perdoara a rival, lançou contra ela a monstruosa serpente Píton. Apertando nos braços os filhos, Leto fugiu para a Lícia, igualmente “terra dos lobos” e lá parou junto a um lago ou fonte para lavar os recém-nascidos. Contudo, alguns camponeses, que lá estavam ocupados com a tarefa de arrancar uns caniços, não o permitiram e a expulsaram brutalmente.

A deusa, possuída de grande cólera, os transformou em rãs. Leto sempre foi muito querida pelos filhos que jamais pouparam esforços em defendê-la e vingar-lhe as injúrias sofridas. Foi por ela que mataram os filhos de Níobe, esta que se vangloriou de ter uma prole muito mais numerosa que Leto. Mataram igualmente o gigante Títio que tentara violentá-la. E foi ainda para vingar a mãe que Apolo matou Píton.

LEVIATÃ

Serpente, demônio marinho, de grandes proporções, construída pelo imaginário dos navegantes europeus da Idade Moderna. No Antigo Testamento, a imagem do Leviatã é retratada pela primeira vez numa breve passagem do Livro de Jó 40. Essa criatura foi considerada pela Igreja Católica, durante a Idade Média, como o demônio representante do quinto pecado, a Inveja, e como um dos sete príncipes infernais.

Nas diversas descrições no Antigo Testamento ele é caracterizado sob diferentes formas, visto que se funde com outros animais. Formas como a de dragão marinho, serpente e polvo semelhante a Kraken (v.) lhe são bastante comuns. Ele é o dragão monstruoso do caos que é vencido por Jahwe (Sl 74, 14). Em Isaías (27, 1) é chamado “a serpente tortuosa”. Na literatura apocalíptica e no cristianismo, Leviatã figura como uma das formas pelas quais o demônio se manifesta. Também se apresenta sob a forma de serpente marinha ou de crocodilo, na mitologia fenícia; é ainda conhecida em Ugarit pelo nome de Lotan.

LICURGO

Rei de Neméia, chamado também Lico; filho de Feres, que teve com Anfíteia um filho chamado Ofeltes, morto por uma serpente em decorrência de um descuido de sua ama chamada Hipsipile.

LILITH

De acordo com a Torah assírio-babilônica, o Zohar e o Talmude (livro dos Hebreus), Lilith (ou Lilit) é um espírito demoníaco feminino, associado à noite. Conhecida também como a Serpente do Mar Vermelho, seu nome Lilith vem, provavelmente, da Suméria e significa “aquela que se apoderou da Luz”. Originalmente, Lilith tinha um só aspecto, “a terrível Deusa-Mãe”.

No desenrolar da evolução do mito, ela conservou dois aspectos singulares: de súcubo, que tenta seduzir todos os homens para a destruição, e de Mãe Terrível que devora crianças e prejudica as mulheres grávidas. Estes dois aspectos de Lilith são encontrados nas escrituras babilônicas como personificações de Camaschtu e Ishtar.

Nos textos mágicos aramaicos, ela aparece como um demônio que causa doenças corporais, esterilidade, aborto e perturbação psíquica. Nos Códigos Antigos do Sacerdócio (Gênesis) consta que Lilith foi a primeira mulher de Adão. Deus a criou, assim como Adão, do barro,

mas ela não aceitou ficar em baixo dele na relação sexual, desejou igualdade de direitos. Como Adão não conseguia aceitar que Lilith se deitasse por cima dele, ela o abandonou, transformou-se numa serpente alada que voou para abismos infernais, negando-se a retornar para o marido mesmo sob as ordens de Deus.

Uma das muitas versões do mito conta que Lilith, como Adão, foi feita do pó da terra por Jeová. Mas o amor dos dois começou a ser perturbado quase imediatamente. Não havia paz entre eles porque quando eles se uniam na carne, evidentemente na posição mais natural – a mulher por baixo e o homem por cima – Lilith mostrava impaciência. Assim ela perguntou a Adão: *Por que devo deitar-me embaixo de ti? Por que devo abrir-me sob teu corpo? Por que ser dominada por ti se eu também fui feita do pó e por isso sou tua igual?* Ela pediu para inverter as posições para estabelecer uma paridade, uma harmonia que deve significar a igualdade entre os dois corpos e as duas almas. Malgrado este pedido, ainda úmido de calor súplice, Adão respondeu com uma recusa seca: *Tu deves ser submetida a mim.*

Diante da recusa de Adão, Lilith pronunciou, irritada, o nome de Deus e, acusando Adão, afastou-se. Enquanto isso sucedeu, Adão foi colhido por uma sensação angustiante de abandono. Era hora do pôr-do-sol e das primeiras trevas da noite de Sábado. Adão sentiu medo porque uma escuridão o oprimia. Sentiu que todas as coisas boas se estragaram. Acordou, então, olhou em torno, e não viu Lilith. Adão sabia que a companheira desobedecera mais uma vez o Mandamento de Deus e dirigiu-se a Jeová: *Procurei em meu leito aquela que é o amor da minha alma e não encontrei.*

Depois de haver profanado o nome de Deus Pai, Lilith abandonou o marido. Jeová proferiu então sua ordem: *O desejo da mulher é para o marido: volta para ele.* Lilith respondeu com desobediência. Jeová insistiu: *Volta ao desejo, volta a desejar teu marido.* Mas a natureza de Lilith mudou no momento em que blasfemou contra Deus. Então Jeová mandou em direção ao Mar Vermelho uma formação de Anjos. Eles alcançaram Lilith, acharam-na nas charnecas desertas do Mar Arábico

onde a tradição hebraica diz que as águas chamam, atraindo como imã, todos os demônios e espíritos malvados.

Lilith havia se transformado, não era mais a companheira de Adão. Era o demônio manifesto, estava rodeada por todas as criaturas perversas saídas das trevas. Estava num lugar maldito onde se produziam espinhos e abrolhos. Os Anjos com a chama e a espada fulgurante ordenaram que Lilith voltasse para junto do marido, pois, se não o fizesse, seria afogada. Lilith não atendeu a ordem. Então os Anjos proclamaram: *se desobedeceres, serás amaldiçoada*. A natureza de Lilith era astuta como a da serpente e se recusou a seguir os três Anjos, dizendo-lhes: *Se eu vir os vossos três nomes ou vossos semblantes sobre um recém-nascido como um talismã, prometo poupá-los*. Os Anjos, de certo modo, aceitaram a má sorte e pelo menos a concessão parcial de Lilith. Eles voltaram ao Éden, mas Jeová havia decidido puni-la exterminando seus filhos.

Os pequenos demônios foram mortos pela mão implacável de Jeová. Com esse extermínio estabeleceu-se uma verdadeira guerra entre o Criador e sua criatura. Lilith enfureceu-se e, como uma serpente-demônio, seguiu por todo lugar estrangulando crianças e induzindo os homens, durante o sono, a mortais abraços.

Assim, é apresentada, na tradição hebraica, a história de Lilith. Não há conclusão: ela permanece na própria liberdade, quem sabe, como rainha no palácio do Demônio. A partir do momento em que declarou guerra ao Pai, desencadeou-se a sua força destrutiva e desde aquele dia não há mais paz para o homem.

Deus criou para Adão uma mulher dócil, Eva; de sua costela, para ela não poder se rebelar. Todavia Lilith aparece a Eva na forma da Serpente no Paraíso e a leva ao pecado.

LIRU E KUNIA

No deserto central da Austrália há uma enorme colina de pedra nua, a Rocha Ayer. A tribo dos Pitjendara, que ali vive, diz que a Rocha é a mesma desde o começo quando se ergueu no centro da vasta extensão sem outros acidentes, por causa de dez seres gigantescos

cujas aventuras estão escritas nas suas superfícies erodidas. Esses dez seres, eram os antepassados. Todos, exceto dois, tinham forma animal e são hoje totens dos vários grupos Pitjendara: a venenosa serpente Liru e a não-venenosa cobra-tapete Kunia, criaram a parte da face sul da Rocha durante uma luta que tiveram uma com a outra. Dois seres lagartos criaram o resto da face sul. O canguru-coelho, a mulher-alvéolo, o dingo fantasma e a mulher-peixe-rei fizeram a face norte. Um terceiro lagarto fez uma nascente d'água e, juntamente com a toupeira da areia, a maior parte da face ocidental. A do sudoeste foi criada pelas atividades do homem e da mulher.

LOKI

Deus embusteiro e engenhoso do panteão germânico que pode, de fato, assumir quase toda forma que desejar. A etimologia popular conectou seu nome à palavra *log* (alemão *Lohe*, “chamas violetas”). Onde quer que Loki apareça ao lado de Odin, ele atua como servo dos deuses e nunca os deixa sem artifícios astutos. Às vezes, ele é adversário dos deuses: causa a morte de Balder e provoca a destruição do mundo (Ragnarök). Sua consorte é Sigyn.

Deus do fogo, maldoso, traiçoeiro e de pouca confiança, ligado à magia, possui grande senso de estratégia e habilidades para seu interesse. Mantém boas relações com Odin e foi companheiro de Thor em inúmeras aventuras. Pequeno, de olhos vivos e malignos, sedutor, dormia com todas as deusas e depois se gabava do feito perante os maridos traídos.

Com Sigyn teve os filhos Nari e Narfi. Também se uniu com a gigante Angrboda, com a qual teve três filhos monstruosos: o lobo Fenrir, a serpente Jormungand (v.) e a deusa Hel. Pai de várias entidades hostis aos deuses, em uma de suas manifestações, como uma égua, Loki gerou o garanhão Sleipinir. Loki tornou-se tão sombrio e retorcido que os deuses resolveram amarrá-lo a uma rocha com o rosto exposto às gotas abrasivas do veneno de uma serpente. Sigyn, sua devotada esposa, manteve-se ao seu lado a mitigar-lhe o sofrimento

amparando o veneno cuspidado pela serpente. Quando ela se afastava para esvaziar a taça, o veneno caía no rosto de Loki e ele se contorcia agonizante, abalando a terra com seus gritos.

LÚCIFER

Em hebraico, *heilel ben-shachar*, em grego na Septuaginta, (*heosphoros*) em Latim, (*lucem ferre*) que quer dizer “portador de luz”, representa a estrela da manhã (a estrela matutina), a Estrela D’Alva, mas também foi o nome dado ao anjo caído, da ordem dos Querubins, como descrito no texto Bíblico do Livro de Ezequiel, no capítulo 28. Nos dias de hoje, em uma nova interpretação da palavra Diabo (caluniador, acusador) ou Satã (cuja origem é o hebraico (*Shai’tan*) que significa, simplesmente, “adversário”).

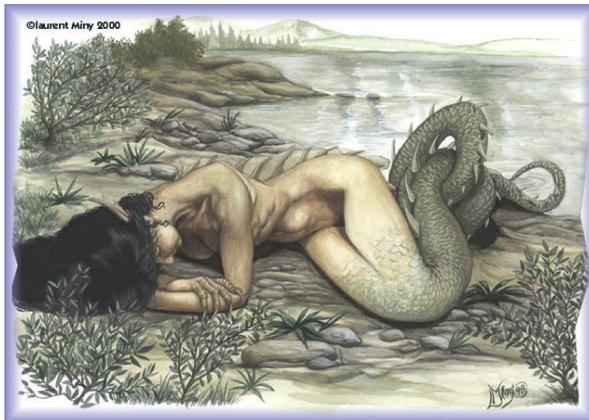
O nome Lúcifer está escrito seis vezes na Vulgata, versão latina da Bíblia. Lúcifer está literalmente relacionado aos “signos do zodíaco” e à “aurora” ou, metaforicamente, ao “rei da Babilônia”, ao sumo sacerdote Simão, filho de Onias ou a Cristo “resplandecente estrela da manhã”, o que é diferenciado quando o termo é usado separadamente “estrela da manhã” como “poder” sobre “nações” (Ap 2, 28-26), (Is 14, 12).

Lúcifer, Satanás, induziu Adão e Eva a desobedecerem a Deus por meio de um ofídio indefinido. Ele incorporou-se numa serpente e falou como um anjo para persuadir a mãe original a comer o fruto proibido do conhecimento do Bem e do Mal. Esta convenceu o companheiro e ambos caíram como a serpente primitiva. *Então o Senhor Deus disse à serpente: Porque fizeste isso, serás maldita entre todos os animais e feras dos campos; andarás de rastos sobre o teu ventre e comerás o pó todos os dias de tua vida. Porei ódio entre ti e a mulher, entre a tua descendência e a dela. Esta te ferirá a cabeça, e tu lhe ferirás o calcanhar* (Gn 3, 14-15).

LUNG-WANG

Dragão chinês, um dos quatro animais mágicos (os outros são unicórnio, fênix e tartaruga), considerado divino, tradicional e poderoso que está entre o anjo e o leão. Tem cornos, garras e escamas, o seu dorso parece crivado de espinhos. É comum representá-lo como uma pérola, na qual está o seu poder, que ora engole ora cospe. Senhor das nuvens e da chuva, garante as colheitas, tornando-se, no decorrer do tempo, um verdadeiro símbolo do princípio fecundativo da natureza e da essência do *Yang*, o elemento criador masculino, que traz prosperidade e paz.

M



Melusina – a mulher-serpente

*Teu amor traz-me apenas dor
Abri meus olhos
E vi em ti, bela dama,
O demônio disfarçado.*

A Balada de Tannhäuser

MÃE-DRAGÃO

Deusa-dragão chinesa, cuja imagem de argila está exposta à adoração em um templo a ela dedicado. Tida como honrada e bondosa, atende e ajuda milhares de aflitos e necessitados, principalmente mulheres que desejam ter filhos. Corresponde ao Yin e promove concentração, obscuridade e passividade.

MAHAKALA

Deus budista que por um lado, lembra Shiva e por outro lado é considerado o deus das riquezas. Basicamente aparece com dois braços e três olhos, uma pele de tigre e o laço ou a corda sagrada feita de oito serpentes. Severo e colérico, sua função é destruir os inimigos dos ensinamentos budistas (o dharma).

MAJU

Na mitologia Basca, é um espírito masculino em forma de serpente que vive sob a terra, mas pode também atravessar os céus como uma foice de fogo.

MARCHOCIAS

Príncipe dos reinos infernais na demoniologia medieval, com as asas de um grifo e a cauda de uma serpente que se inscreve na hierarquia dos anjos antes da queda de seu mestre Satã, a serpente infernal.

MARDUK

Divindade babilônica filho de Ea (também denominado Enki) e de Dumkina. Criador do Universo, também podia ser chamado de Merodach e Bel, que significa *Senhor*. Representado como um dragão

com cabeça de cobra e chifres de touro, casado com Sarpanitu, começou por ser o deus das tempestades, tornando-se, posteriormente, o principal deus mesopotâmico da fertilidade. Esta ascensão à chefia do panteão deu-se por volta de 2250 a. C., quando a Babilônia tornou-se a principal civilização da zona do rio Eufrates. Como ele era o deus que protegia esta cidade, tornou-se o mais importante até o fim do império babilônico.

As características desse deus derivaram da junção de variados deuses, como Sin, Bel, Ea, Nergal e Shamash. Fisicamente era detentor de uma boca que lançava fogo quando falava, de quatro orelhas e de quatro olhos. O poder que tinha sobre todas as coisas foi conseguido por ter desafiado e vencido o combate com as serpentes do caos, Kingu e Tiamat (v.), como é contado no *Enuma Elish*, um poema épico que relata a criação do mundo. Marduk, deus da vida, da luz, do sol, aquele que orientava os destinos e ordenava o caos, conseguiu reaver os tijolos nos quais estavam inscritos os destinos dos homens.

MÁSCARA DE NAGA RASSA

Máscara de um demônio-serpente do Sri Lanka, usada em danças para espantar os maus espíritos que causam doenças. As Nagas ou serpentes sagradas têm o poder de proteger, mas também de destruir.

MEDUSA

Medusa era a única mortal das três irmãs Górgonas: Medusa, Esteno e Euríale. Filha de Fórcis e Ceto (v.), divindades marinhas, era uma bela mulher que possuía serpentes no lugar dos cabelos e transformava em pedra quem olhasse diretamente nos seus olhos. Foi amaldiçoada por Atena, pois ousou competir com ela em beleza. Perseu a matou por decapitação com a ajuda dessa deusa. Para tanto, usou o escudo ofertado por ela que refletia as imagens como um espelho. Olhando através do espelho, Medusa não poderia petrificar Perseu, pois ele não

estava olhando diretamente para seus olhos, todavia ela ficou indefesa. Perseu cravou-lhe uma espada no pescoço do qual jorrou sangue e veneno mortal, cujo fluido poderia ressuscitar qualquer morto. Do sangue venenoso nasceu o cavalo alado Pégaso.

MELAMPO

Médico que teve os ouvidos purificados por serpentes a fim de compreender a linguagem dos pássaros. É chamado de o homem dos pés pretos, pois diz a tradição que, ao nascer, sua mãe o colocou à sombra, mas por inadvertência deixou os pés expostos ao sol. Aqui, a ciência da serpente também estende o seu poder ao reino das sombras e da luz, concilia a alma e o espírito, as duas zonas da consciência, o sagrado esquerdo e o sagrado direito.

Filho de Amitáon, um dos eólios, era adivinho e efetuou uma das mais famosas curas da Mitologia. Melampo foi o primeiro mortal dotado de poderes proféticos. Em frente à sua casa havia um antigo carvalho que abrigava um ninho de serpentes. As velhas cobras foram mortas pelos seus criados, mas Melampo resolveu cuidar dos filhotes, alimentando-as cuidadosamente. Certo dia, enquanto dormia sob o carvalho, as serpentes lambeiram as suas orelhas. Ao despertar, espantou-se porque podia entender a linguagem dos pássaros e também das criaturas rastejantes. Esse conhecimento dava-lhe a capacidade de prever os eventos futuros, então ele se tornou um vidente de renome.

Certa vez, seus inimigos o capturaram e o puseram sob rigorosa prisão. No silêncio da noite, Melampo ouviu dois vermes da madeira conversando sobre o estado de putrefação do madeiramento do edifício, prevendo que o telhado cairia em breve. Ele revelou esse fato aos seus captores e ordenou-lhes que o deixassem sair, advertindo-os que também se prevenissem. Eles obedeceram a Melampo, escapando à destruição. Os algozes recompensaram-no e passaram a respeitá-lo. Melampo curou a impotência de Íficlos, filho do rei Fílaco, da Tessália, depois de descobrir o tratamento necessário pela conversa das aves. Curou também a loucura das *prétides*, filhas de Preto, rei de Tirinto.

Girard (1997, p. 653) citando Eliade observa que a *serpente mítica* ‘conhece todos os segredos, é a fonte da sabedoria, e entrevê o futuro’; daí provém em muitos povos o costume de comer carne de serpente para se desenvolverem a clarividência e o campo dos conhecimentos. Isso explica também que ‘para os chineses, por exemplo, a serpente seja a origem do poder mágico, e que os termos hebraicos e árabes que designam a magia derivem dos que designam as serpentes.

MELUSINA

Espírito feminino das águas doces, dos rios e das fontes sagradas. Ela é geralmente representada como uma mulher que se transforma em serpente da cintura para baixo. Algumas vezes, é também representada com asas, duas caudas e, por vezes, mencionada como sendo uma nixie. Para Durand (1997, p.317), o motivo das asas vem complementar o *malefismo ofídico agravado pela propaganda cristã medieval*.

Melusina é, às vezes, utilizada como figura heráldica, tipicamente em brasões de arma no Sacro Império Romano-Germânico e na Escandinávia, onde apóia a cauda escamosa em um dos braços. Ela pode aparecer coroada. O brasão de armas de Varsóvia apresenta uma imagem muito semelhante a uma representação de Melusina, brandindo uma espada e escudo. Ela é o espírito das águas do Vistula que identificou para Boreslaus de Masovia, o sítio apropriado para uma cidade em fins do século XIII.

A mais famosa versão literária da lenda de Melusina, a de Jean d’Arras, foi compilada em torno de 1382–1394 numa coletânea de histórias contadas por tecelãs. Foi traduzida para o alemão em 1456 por Thüring von Ringoltingen e popularizou-se como conto de fada:

Elynas, o Rei de Albany, saiu para caçar certo dia e deparou-se com uma bela dama na floresta. Ela era Presina, mãe de Melusina. Ele a persuadiu a ser sua esposa, ela concordou sob a condição de que ele não deveria entrar na alcova quando ela desse à luz ou banhasse suas crianças. Casaram-se. Ela deu à luz a trigêmeas. Elynas violou o pacto,

Presina, porém, deixou o reino com suas três filhas e viajou para a ilha perdida de Avalon.

As três meninas, Melusina, Melhor e Palatina (ou Palestina), cresceram em Avalon. Em seu décimo quinto aniversário, Melusina, a mais velha, perguntou por que elas haviam sido levadas para Avalon. Ao ouvir sobre a promessa quebrada pelo pai, Melusina jurou vingança. Ela e suas irmãs capturam Elynas e o trancafiaram, com suas riquezas, numa montanha. Presina se enraiveceu quando tomou conhecimento do que as filhas haviam feito ao pai e as puniu rigorosamente. Melusina foi condenada a tomar a forma de uma serpente da cintura para baixo, todo sábado.

O tempo passou. Certo dia, um jovem chamado Raymond de Poitou encontrou Melusina numa floresta da França e lhe propôs casamento. Da mesma forma que sua mãe havia feito, ela estabeleceu a condição de que ele nunca deveria entrar no quarto dela aos sábados. Ele quebrou a promessa e a viu sob a forma de uma mulher-serpente. Ela, todavia o perdoou. Somente quando, durante uma discussão, ele a chamou de “serpente” em plena corte, é que ela assumiu a forma de um dragão, deu-lhe dois anéis mágicos e se foi para nunca mais voltar.

MERCÚRIO

Deus romano da eloquência, do comércio e dos ladrões, nascido na Arcádia, sobre o monte Cilene, era filho de Júpiter e de Maia. No dia de seu nascimento sentia-se tão robusto que lutou com Cupido roubando-lhe o carcaz, furtou a espada de Marte, o tridente de Netuno, o cinto de Vênus e o cetro de Júpiter e estava pronto a escamotear o raio se o temor de queimar-se o não tivesse detido. Expulso do céu, veio residir na Tessália onde se ocupou em guardar os bois de Admeto, acabando por roubá-los.

Apolo presenteou-o com uma vara de aveleira que tinha a propriedade de apaziguar e reconciliar os inimigos. Para se certificar do valor do talismã, Mercúrio o interpôs entre duas serpentes que lutavam encarniçadamente e, no mesmo momento, as duas se enroscaram

em torno da vara e se conservaram entrelaçadas, formando o caduceu (v.), que é o principal atributo de Mercúrio.

MERESGER

Deusa-serpente (Meretseger, “a que ama o silêncio”), deidade protetora da necrópole tebana no antigo Egito, guardiã do vale dos reis. Seu epíteto era “rainha do Oeste”. Ela se apresenta como uma mulher que carrega em sua mão direita um cetro e uma cruz na sua mão esquerda; em sua cabeça está a serpente.

MIXCOATL

Serpente-nuvem, uma manifestação do deus asteca Tezcatlipoca, a forma por ele adotada para fazer na Terra o primeiro fogo. Para obter o atrito necessário à combustão, usou a rotação do firmamento em torno de seu eixo, mantido no lugar por meio de seus dois polos. Mixcoatl é o deus da estrela polar.

MULHER-SERPENTE

O arquétipo da Mulher-Serpente é a ideia difundida pelo inconsciente coletivo de que uma serpente, interpretada como sedução, habita a alma de toda mulher. Instintiva e misteriosa, ela seduz o homem para conhecer as coisas prazerosas e proibidas. Deste modo, ela se manifesta de forma nefasta, sempre no sentido de aniquilar o masculino, de destruir suas potências, de sobrepujar sua força com astúcias, armadilhas, engodos e toda espécie de veneno destilado pela sedução.

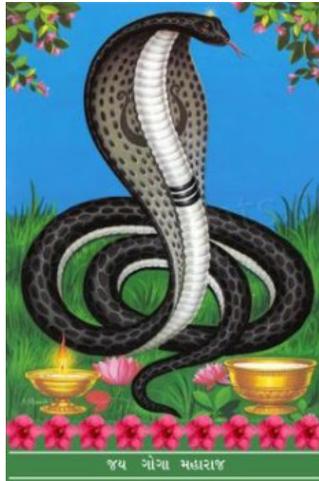
Tal ideia é reforçada com a narrativa genesíaca da queda do homem no Paraíso edênico patrocinada pela Serpente e pela mulher e alimentada pelos enigmas do Feminino (no corpo e alma da fêmea) que sempre desafiaram o homem. Dentre os grandes mistérios do

Feminino simbolizados pela serpente está a capacidade de devorar o masculino por meio da conjunção carnal. O mito da “vagina dentada” construído pelos índios norte-americanos vem ratificar o sentido de “comer” atribuído popularmente ao ato sexual. Eles acreditavam que no interior da mulher havia uma serpente, cuja boca abrasadora devorava o poder fálico do macho, visto que ele saía com menos do que entrava no corpo da fêmea.

MÚNITO

Filho de Laodice, considerada a filha mais bela de Príamo e de Acamas, filho de Teseu, um dos embaixadores mandados pelos gregos a Tróia para pleitear a devolução de Helena. Múnito foi entregue por Laodice a Aitra, mãe de Teseu, reduzida à condição de escrava de Laodice. Finda a guerra de Tróia, Aitra, libertada pelos gregos vencedores, restituiu Múnito a seu pai. Múnito morreu picado por uma serpente durante uma caçada na Tessália.

N



Nag Panchami – serpente da mitologia hindu

*Não têm faltado bocas de serpentes,
(Dessa que amam falar de todo o mundo,
E a todo o mundo ferem, maldizentes)
Que digam: “Mata o teu amor profundo!*

Olavo Bilac

NACHASH

A antiga palavra hebraica para serpente é *Nachash* (que significa “réptil”, encantamento, assovio, murmúrio, observador diligente, aprender pela experiência, feitiçaria, cobra, etc.). O original *Nachash* não era realmente uma cobra como a maioria das pessoas acredita, mas realmente uma criatura extremamente inteligente e perspicaz que possuía a habilidade de falar e raciocinar.

A possibilidade de que uma antiga raça reptiliano-sauriana possa existir sob a superfície deste planeta não é uma ideia relativamente nova. Essa raça infernal, ainda que física, tem sido referida nos registros espirituais e históricos que remontam ao início dos tempos. A antiga história hebraica, por exemplo, registra que nossos ancestrais humanos não eram apenas inteligentes, eram seres de vontade livre que habitavam o mundo antigo. O Gênesis refere-se à Serpente que, segundo muitos antigos eruditos hebreus, foi identificada como um hominóide ou ser reptiliano bípede.

No livro do Gênesis, Deus puniu a Serpente por enganar Eva ordenando a esse animal que rastejasse sobre seu estômago daquele dia em diante, estabelecendo-se também a inimizade entre a raça humana e a raça da serpente.

O Apocalipse (12, 7) refere-se à inimizade entre a raça da serpente e a raça humana declarada em um conflito aberto: *E houve guerra no céu: Miguel lutou contra o dragão; e o dragão lutou e os anjos dele... e o grande dragão foi atirado, esta velha serpente, chamada Diabo, e Satã, que enganou o mundo inteiro.*

NAG PANCHAMI

Na mitologia hindu, serpentes são cultuadas no Nag Panchami, o quinto dia da lua crescente em Shravan, durante a época das chuvas. Alguns dizem que o ritual é uma medida de proteção contra o aumento da probabilidade de picada de cobra, quando os animais abandonam

suas tocas em certa época do ano, mas tal festejo se deve ao mito da destruição das serpentes por Brahma (vide Kashyapa).

NĀGA

A cultura hindu engloba as nāgas, divindades-serpentes com cinco ou sete cabeças, ao homem. Guardiães da energia vital armazenada nas águas, essas divindades moram no fundo dos lagos, mares e rios, em palácios luzentes, revestidos com pérolas e pedras preciosas. A palavra “nāga” tem raiz no sânscrito e, além de “serpente”, pode significar elefante, o que é comparável à homologia da serpente e do tapir na representação do mundo dos maia-quichés. Na arte, são frequentemente mostrados em forma humana até o umbigo e em forma de serpente daí para baixo ou se apoiam, eles próprios, sobre uma serpente.

Os antigos cultos na Índia encontram-se ligados à serpente pela tradição dos nāgas que são ainda entes dotados de intuição e poderes milagrosos. O povo hindu acredita que esses seres, gênios superiores, podem alcançar a imortalidade. Em todos os casos, exprimem comportamentos peculiares à ligação com a terra: a agressividade e a força da manifestação do grande deus das trevas que a serpente representa universalmente. Consoante Loibl (1984, p.215), *serpentes-princesas, famosas pela sua beleza e encanto, figuram entre as ancestrais de muitas dinastias da Índia meridional. [...] Essas nāgas são guardiães dos portais dos templos hinduístas e budistas. Suas características são a abnegação, o zelo e a concentração amorosa na contemplação espiritual de Buda, cujo domínio guardam [...], são solícitas e bondosas: auxiliam as mulheres em problemas de fertilidade e o guerreiro, quando é preciso enfrentar o inimigo. Para a tradição hindu, os nāga são gênios serpentiformes guardiões de energia vital contida nas águas, e a sua androginia manifesta-se no fato de serem como Jano, guardiões das portas.*

Nāga expressa a ambiguidade da serpente: um ente bom e mau ao mesmo tempo que pode trazer benefícios ou malefícios, tanto pode ser iluminado quanto trevoso, divino ou demoníaco, por isto é amado e temido.

NAGAKAL

Cofre de pedra, talhado com relevos ricos e variados que mostram serpentes híbridas com corpo humano e cauda de cobra, destinado a guardar os gênios serpentes. Estes escrínios sacrais eram ofertados sob as árvores sagradas, moradias das nagas pelas mulheres que desejavam se tornarem férteis.

NĀGAKUMĀRA

Príncipe-serpente. Homem com coroa brilhante e pele com tonalidade vermelha. No Jainismo, é uma subdivisão dos deuses *Bhavanavāsin*, *deidades associadas à água* que podem gerar a chuva e o trovão.

NĀGA-LOKA

Os nāga vivem na sétima dimensão do submundo, chamada Nāga-loka. Este é o final e a parte inferior das dimensões do submundo. É governado por muitos chefes serpentes que têm muitas joias. O nāga-loka é iluminado pela luz dessas joias.

NAGARJUNA

Filósofo budista da Índia que ostenta uma aura ou halo com sete serpentes que significa um grau muito alto de iniciação.

NĀGA VASUKI

Na mitologia hindu, é uma cinta usada por Shiva na forma de serpente com a qual ele pode espantar demônios, também tem a função de uma corda que agita o oceano de leite.

NEHEBKAU

Demônio-serpente na antiga crença egípcia. Ele serve ao deus Sol, acompanhando-o em seu barco e é uma espécie de vigia da entrada para o além. Por fim, assume a estatura de um deus primordial e se torna, como senhor do tempo (perpétuo), a esperança dos mortos, “aquele que se aproveita das almas” na entrada do mundo subterrâneo.

NEPER

Deusa egípcia com cabeça de serpente. Esta palavra significa “trigo, grão” e também é o nome do deus que personifica os grãos. Ele é visto como o filho da “serpente dos alimentos”, Renenutet (v.), “o que vive depois da morte”, que oferece esperança para os mortos.

NEPIT

A contraparte feminina de Neper (v.). Costuma ser representada em forma humana, carregando um feixe de cereais sobre a cabeça; mas, às vezes, aparece na forma de uma serpente.

NIDHOG

Na raiz da Árvore do Mundo, Yggdrasil, está a serpente Nidhog correndo suas raízes, o que torna incerta a sua estabilidade. Na cultura nórdica, *Yggdrasil* é a árvore da vida na Cabala, dimensões superiores e inferiores da natureza. Nas suas raízes, que se espalhavam pelos Nove Mundos, estão situados os mundos subterrâneos, vivo simbolismo das Regiões Inferiores da Natureza.

O tronco é Midgard, o mundo físico, a parte mais alta, que se diz tocar o Sol e a Lua, chama-se Asgard “A Cidade Dourada”, a terra dos Deuses, Valhala (“O Salão dos Mortos”), local onde os guerreiros eram recebidos após terem morrido, com honra, durante as batalhas. As

raízes mais profundas são serpentes que simbolizam a morte inexorável atrelada ao destino humano. Os nove mundos ligados a cada raiz são Asgard Midgard, Jotunheim, Vanaheim, Alfheim, Musphelheim, Svartalfheim, Nidavellir, Niflheim, Yggdrasil.

NINGISHZIDA

Deidade mesopotâmica do submundo, patrona da medicina e associada à natureza e à fertilidade. Seu nome significa “O Senhor da Boa Árvore”. Nos mitos sumérios, ele aparece como guardião do palácio de Anu, junto com Dumuzi.

É representado como uma serpente com cabeça humana, seus símbolos são duas serpentes enroscadas em torno de um bastão, como no caduceu (v.) mercuriano ou uma serpente chifruda. Seu pai era Ninazu e sua esposa Ninazimua ou Dazimua.

NIRAH

Antigo deus mesopotâmico que personifica a serpente em seu aspecto tutelar. É representado como uma serpente nas marcas de fronteiras da Babilônia.

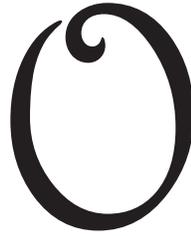
NOMMO

Dragão do Mali, deus reptiliano da água, antepassado mítico e herói civilizador.

NÜWA

Nu Kua, Nu Gua ou Nüwa, Dragão Yin, é deusa mãe chinesa poderosa, metade humana e metade serpente, que criou a humanidade misturando terra e água. Ela é associada à chuva, lagos e outros lugares onde as águas paradas são habitadas por anfíbios e peixes. As

referências a esta deusa remontam a 2500 a.C. e a imagem permanece venerada nas regiões setentrionais. De acordo com Durand (1997, p.318), *nas culturas sino-asiáticas, o Dragão representa as águas fertilizantes de que a harmoniosa ondulação alimenta a vida e torna possível a civilização. O Dragão Yin reúne as águas, dirige as chuvas, é o princípio da unidade fecunda.*



Ofídeas – homens serpentes conhecidos no gnosticismo

A serpente é um vertebrado que encarna a psique inferior, o psiquismo obscuro, o que é raro, incompreensível, misterioso.

Carl Gustav Jung

OFÍDEAS

Imagem da serpente no gnosticismo como a incorporação da sabedoria transmitida por Sophia. É um emblema usado pelo gnosticismo, especialmente por seitas mais ortodoxas caracterizadas como “Homens-Serpente”.

OFÍON

Conhecida como a Serpente Cósmica. Conta o mito que, nas origens mais remotas, havia uma deusa chamada Eurínome que gostava de dançar no imenso caos. Um dia, quando ela afastou as águas e solidificou o espaço para apoiar os pés, solidificou o vento transformando-o em uma serpente gigantesca, que a viu dançar, por ela se apaixonou e com ela coabitou. A deusa, por sua vez, transformou-se numa pomba, sentou-se sobre o mar e pôs um ovo. A serpente enroscou-se sete vezes ao redor desse ovo para chocá-lo. Quando a casca rompeu-se saiu de dentro do ovo todo o universo: o sol, a lua, as estrelas e a terra com tudo o que ela contém.

Para os bataks da Malásia, uma serpente cósmica vive nas regiões subterrâneas e irá destruir o mundo. Para os huichols ela tem duas cabeças, na verdade duas monstruosas mandíbulas abertas para o Ocidente e o Oriente, pelas quais cospe o sol nascente e engole o sol poente.

OFIS

Ofis (ou Draco) é a Serpente alada, divindade das nuvens e das chuvas fertilizadoras que assume, às vezes, os poderes do carneiro. É a serpente criocéfala, comum na iconografia céltica, sobretudo, gaulesa; são os dragões alados do Extremo Oriente e seus homólogos do panteão mesoamericano, as serpentes com plumas.

Muitas vezes, os atributos teriomórficos especificam a função terrestre ou celeste dessa divindade das águas: assim se explica o Tibrecornu de Virgílio, imagem em que a serpente assume a força do touro, representada por seus chifres; da mesma forma, Achelôos (v.) o maior rio da Grécia antiga, toma alternadamente a forma da serpente e do touro para enfrentar Hércules.

Conhecemos a importância fundamental de que se revestem essas imagens simbólicas nas duas grandes civilizações agrárias que reservam uma atenção especial aos fenômenos meteorológicos.

OGDOAD

Grupo de quatro pares de deuses venerados em Hermópolis que os egípcios chamavam de Smum, “os oito”. São as personificações das forças primordiais do Caos: Nun e sua esposa Nuanet simbolizam as águas primordiais; Kuk e Kauket, a escravidão; Huh e Haunet, a eternidade do espaço e Amun e Amaunet representam a invisibilidade. Como deuses cósmicos, são representados em formas antropomórficas; individualmente, aparecem também como macacos que saúdam o sol nascente (um símbolo da criação do mundo). Às vezes são vistos como animais ctônicos; os deuses masculinos aparecem como sapos e os femininos como serpentes.

OXUMARÉ

Orixá masculino africano, originário do Daomé, configurado numa serpente. É a divindade do arco-íris, responsável pelo bom tempo. No Brasil é sincretizado com São Bartolomeu.

O mesmo complexo simbólico é encontrado na África, o deus serpente é duplo e se sacrifica pela nova humanidade. Dan ou Da, grande divindade de Benin e da costa dos Escravos é a serpente e o fetiche arco-íris. Transformada em Damballah-Weddo no vodu haitiano, ela preside fontes e rios, pois sua natureza é, ao mesmo tempo, movimento

e água; a pedra do raio lhe é consagrada. É também o relâmpago e, por excelência, o deus da força e da fecundidade. No Daomé, ainda hoje, Dan é o velho deus natural, a Uroboro do disco de Benin.

Assim se explica o culto das pítons sagradas, conservadas nos templos de Abomé, a quem são dedicadas jovens que noivam, ritualisticamente, com os deuses, na época das sementeiras. Para os iorubas, Dan é Oxumaré, o arco-íris que liga a parte de cima do mundo a de baixo e só aparece depois das chuvas. Os povos da costa da Guiné, segundo testemunho de Bozman relatado por Fraser, invocam a serpente nos períodos de seca ou de chuvas excessivas.

Todos esses exemplos, tirados das civilizações que se elaboraram independentemente da nossa, explicam as origens dessa função meteorológica da serpente que também tem vestígios no nosso folclore: é universalmente difundida, diz Krappe, a ideia de que o arco-íris é uma serpente que mata a sede no mar, ideia encontrada na França (Sebillot), mas também entre os peles-vermelhas de Nevada, os bororós da América do Sul, da África do Sul e da Índia. Todas essas acepções não passam de diferentes aplicações, em determinadas áreas, do mito da Grande Serpente Original, expressão do indiferenciado primordial.

Está no alfa, mas também no ômega de toda manifestação; o que vem explicar a sua importante significação escatológica pela qual retornamos à evolução tão complexa do símbolo da serpente em nossa própria civilização.

P



Pítón morta pelo deus Apolo

Aquele que deixa os pobres sofrerem de penúria e acumula no coração bens temporais de propriedade, esse não é um cristão, mas um filho da serpente.

Jacob Boehme

PARA

Duende criado pela crença popular finlandesa. Imagina-se que sejam espíritos domésticos que assumem a forma de serpentes, sapos ou gatos e aumentam os suprimentos de cereais, leite, manteiga e dinheiro.

PÍTON

Serpente grega monstruosa, filha de Geia, que assombrava as pessoas. Vivia nas cavernas do Monte Parnaso e guardava o oráculo da Deusa Terra, em Delfos, mas foi morta por Apolo, deus da música e da poesia, que lhe atirou flechas, depois, fundou o oráculo sagrado em Delfos ou o tirou do domínio de Píton. De acordo com uma versão do mito, a ciumenta Hera enviou Píton para ferir Leto (v.), grávida de Zeus. Este ajudou Leto a escapar e, logo após, ela deu à luz Apolo e Artemis (v.).

Em decorrência desse fato, Apolo mudou seu nome para *Pythius* e organizou os Jogos *Pythian* para celebrar a vitória dos homens de força, rapidez dos pés e corrida de carruagem. Em algumas versões do mito, Apolo mata a serpente para vingar a mãe; em outras, simplesmente porque ela o impediria de fundar o oráculo. A derrota do monstro era comemorada de nove em nove anos no festival de Stepteria em Delfos e constava de uma reconstituição do acontecimento.

Assim, o deus solar, o mais olimpiano dos deuses, liberta o oráculo de Delfos dessa hipertrofia das forças naturais que é a serpente Píton, o que significa, do ponto de vista simbólico, libertar a alma e a inteligência profunda e inspiradora das ordens do instinto para fecundar o espírito e assim assegurar a ordem que ele se propõe a estabelecer, que é a meta suprema.

PÍTIA

Um dos nomes da sacerdotisa de Apolo em seu templo em Delfos, incumbida de proferir os oráculos do deus. Este nome derivou de Pítio, cognome de Apolo por haver matado a serpente Píton (v.) e, conseqüentemente, de Pito, como era chamada, primitivamente, a cidade de Delfos.

Segundo o mito, no templo de Delfos, havia frestas na terra de onde saíam os vapores que provocavam o sagrado delírio da serpente Pítia, como era chamada a sacerdotisa, durante o qual eram proferidos os oráculos, mediante um ritual que assim se processava: uma vez por ano, durante a primavera, a sacerdotisa banhava-se na fonte de Castália, jejuava durante três dias, mascava folha de loureiro e com religioso recolhimento, cumpria várias cerimônias.

Terminados tais preâmbulos, o hierofante prevenia a chegada do deus Apolo ao templo, o que provocava grandes fenômenos, até tremores do assoalho. Então, Pítia era conduzida pelos sacerdotes até o trípode em intenso frenesi: dava gritos, uivos e parecia possuída pelo deus, sentava sobre o trípode, acima do abismo de onde brotavam as exalações proféticas. A sacerdotisa caía em uma espécie de transe, que, algumas vezes, durava muitos dias e desvendava o oráculo. Depois de ouvir o balbuciar da serpente em transe, os sacerdotes respondiam perguntas, tiravam dúvidas e davam conselhos aos peregrinos em nome do deus Apolo.

Desta forma, os pronunciamentos de Pítia interferiram durante muito tempo na história grega mantendo a força profética em Delfos.

POLÍDAMNA

Mulher do rei egípcio Ton que durante a estada de Helena no Egito a levou para a ilha de Faros (v.), na foz do Nilo, a fim de protegê-la das investidas amorosas do rei. Além disso, Polídamna deu a Helena ervas para resguardá-la das serpentes abundantes na ilha.

POTNIA THERON

Potnia, palavra micênica herdada do grego clássico, com o mesmo significado do sânscrito *patni*. Trata-se de um antigo título assumido por Ártemis (v.), entre outras deusas da hierarquia do Olimpo e que foi introduzido na Grécia continental. A Grande Deusa Mãe minóica, Potnia Theron manuseia serpentes evocando o seu papel como a fonte da sabedoria e como senhora dos animais.

PRÍAPO

Deus grego, filho de Dioniso e Afrodite, venerado especialmente em Lâmpsaco, na Ásia Menor, era algumas vezes ofidiforme, visto que, segundo outra versão do mito, nascera da fecundação de uma serpente. O mito de Príapo (como outras numerosas narrações em diversos lugares do mundo) tematiza o nascimento de heróis provinidos da fecundação de uma mulher por uma Serpente o que determina não apenas o seu simbolismo fálico, mas também genético.

A característica desse deus era o pênis exageradamente grande e sempre ereto. Sua função era guardar pomares em geral, vinhedos e jardins, desviando os malefícios dos olhares invejosos. Símbolo da fertilidade, participava do cortejo de Dioniso (v.) em companhia dos sátiros e de Sileno.

Q



Quetzalcoatl – deus-serpente asteca

O Dragão é o obstáculo que é preciso vencer para alcançar o nível do Sagrado; é a besta que o bom cristão tem de esforçar-se em matar dentro dele, imitando São Jorge e São Miguel.

Gilbert Durand

QUETZALCOATL

Deus-serpente asteca. Na origem, um antigo deus mexicano, possivelmente baseado em um rei-sacerdote histórico; subsequentemente, o herói cultural dos toltecas. Os astecas atribuíram-lhe várias funções: deus do vento, deus do zodíaco (a serpente emplumada era um símbolo estelar) e senhor do conhecimento.

Nascido por partenogênese da deusa Coatlicue, conta-se que foi seduzido por Tezcatlipoca; por causa disso, queimou até a morte e foi transformado na estrela da manhã. Foi visto também como um deus lunar que se queima no fogo do sol para reaparecer com renovada juventude. Como sacerdote divino, Quetzalcoatl é o complemento do guerreiro divino Tezcatlipoca. Ele é também o criador dos primeiros humanos tendo moldado-os a partir de uma massa feita com as raspas de seu “osso de joia” misturadas com seu próprio sangue.

Quetzalcoatl dos toltecas, mais tarde retomado pelos astecas, se encarna e se sacrifica pelo gênero humano. A iconografia índia esclarece o sentido deste sacrifício. O Códex de Dresde apresenta a ave de rapina mergulhando as suas garras no corpo da serpente para dele extrair o sangue destinado a formar o homem civilizado: aqui, o deus serpente dirige contra si mesmo o seu atributo de força celeste, de ave solar, para fecundar a Terra dos homens, pois esse deus é a nuvem, e o seu sangue, a chuva nutritiva que tornará possível a colheita do milho. Num plano mais especificamente cosmogônico é a dilaceração da unicidade primeira que se desdobra e se divide nos seus dois componentes para tornar possível a ordem humana.

Para Jacques Soustelle, o sacrifício de Quetzalcoatl é uma retomada do esquema clássico da iniciação, feita de uma morte seguindo-se ao renascimento: ele se transforma no Sol que morre no Ocidente para renascer no Oriente; por ser dois em um é dialético em si mesmo, é o protetor dos gêmeos.

Nas mitologias ameríndias, do México ao Peru, o mito do pássaro-serpente coincide com as mais antigas religiões do cultivo do milho; ela é associada à umidade e às águas da terra. Entretanto, nas suas

formas mais elevadas, está sempre ligada ao céu. Não é apenas a serpente de plumas verdes e a serpente nuvem com barba de chuva, mas também o filho de serpente, a Casa dos Orvalhos e o Senhor da Aurora. A serpente de plumas é, primeiramente, a nuvem de chuva e, de modo privilegiado, o cúmulo de reflexos prateados do meio do verão — daí o seu outro nome: Deus-Branco, cujo centro negro deixa escapar o suor da chuva. No Novo México, é representado como um corpo de serpente que carrega nas costas o cúmulo e cuja língua é o relâmpago recortado.

Para os astecas a serpente anexa de maneira imperialista outros atributos animais, os da ave, da Fenix, e é então que a imaginação poética toma normalmente a tonalidade de um folclore. A serpente com penas, Gukumatz quiché, Quetzalcoatl asteca ou Kukulcay maia, é um animal astral que periodicamente desaparece ao largo de Coatzacoalcos. Ser híbrido, ao mesmo tempo fasto e nefasto, as ondulações do seu corpo simbolizam as águas cósmicas enquanto as asas são imagem do ar e dos ventos (DURAND, 1997, p.317).

QUIMERA

Monstro fabuloso (do grego, Chímaira, traduzido por “bode”) que tem as patas dianteiras de leão, corpo e cabeça de bode e o rabo é uma cobra. Homero diz que a Quimera era nativa do litoral lício; é possível que tenha sido originalmente um demônio simbólico do “fogo terrestre”. Segundo Virgílio, a Quimera foi morta pelo herói Belerofonte e habita a entrada do mundo inferior.

R



Renenutet – deusa-serpente egípcia

É a morte – esta carnívora assanhada –
Serpente má de língua envenenada
Que tudo que acha no caminho, come...

Augusto dos Anjos

RAHAB

Monstro do caos no Antigo Testamento, figura como um dos poderes hostis a Deus, cuja imagem é uma serpente marinha.

RATUMAIBULA

Nas ilhas Fiji, é um deus serpente de grande importância que preside a agricultura, governa o mundo subterrâneo e faz a energia vital fluir. No mês chamado Vula-i-Ratumaibulu, ele vem do mundo dos espíritos para trazer o pão, frutas, árvores frutíferas, flor e o rendimento dos frutos.

RENENUTET

Antiga deusa egípcia da agricultura e da colheita. Quando a safra estava sendo armazenada e as uvas espremidas, fazia-se um sacrifício a essa deusa que, então, era representada pela imagem de uma cobra. Seu nome consiste de dois componentes: *renen*, “alimento”, “nutrição”, e *utet*, “cobra”. Um de seus epítetos era “rainha dos pomares”. Os gregos chamavam-na de Thermuthis.

RODA DE SAMSARA

Símbolo budista, hinduísta e jainista que significa trajetória espiritual numa dinâmica das ações em que se destacam as Sete Virtudes necessárias para se escapar do ciclo de Samsara que é composto por seis mundos ou Lokas representando a expressão do indivíduo em termos emocionais e comportamentais.

A roda está centralizada por animais simbólicos que pertencem à esfera material e precária da existência humana e representam o instinto, ligação ctônica ao corporal: o pavão, o porco e a serpente que podem ser interpretados como a vaidade, a ambição e a traição.

A roda de Samsara descreve a evolução cíclica da alma através de transmigrações ou reencarnações sucessivas que a liberta do karma (do sânscrito, *Karmam*, “ação”), termo empregado por algumas doutrinas, posteriormente, pela Teosofia e por um subgrupo significativo do movimento *New Age* para expressar um conjunto de ações dos homens e suas consequências. Considera-se que por gerar Karma os seres encontram-se presos ao Samsara (roda das reencarnações), e, portanto, a última meta da prática budista é extinguir o Karma.

RODA ZODIACAL

Na roda zodiacal primitiva, a serpente é o animal-mãe do zodíaco: o itinerário do sol era representado por uma serpente que trazia sobre as escamas do dorso, os signos do zodíaco.

S



Sesha

*Delírio contorcido, convulsivo
De felina serpente,
No silamento e no mover lascivo
Das caudas e dos dentes.*

Cruz e Souza

SABÁZIO

Deus frígio da agricultura e do trabalho de parto, cuja figura fundiu-se em certa medida com a do Zeboath judaico. O culto de Sabázio difundiu-se por via da Trácia para a Grécia e Roma. Seu epíteto Bassareus identifica-o como “vestido com longa pele de raposa”. O contato cerimonial com uma serpente fazia parte de seus ritos. A natureza orgiástica de seu culto, rico em simbolismos naturais, fez com que ele fosse, às vezes, identificado com Dioniso.

Adotado e venerado pelos gregos em cultos orgiásticos, aparecia como filho de Zeus. Para gerar Sabázio, Zeus (v.) uniu-se a Perséfone disfarçado em serpente, animal consagrado ao deus e presente em seus mistérios. O próprio Sabázio possuiu, sob a forma de serpente, uma de suas sacerdotisas na Ásia Menor e teve filhos com ela.

SADRAPA

Antigo deus sírio da cura; em Palmira, ele era como um jovem com uma serpente. Era venerado também em Catargo e na cidade romana de Leptis Magna e, mais longe, sob o nome de Satrapas, em algumas regiões costeiras da Grécia.

SAI

(Forma grega Psais), no antigo Egito, era a personificação do destino e de sua conformação, assim como o poder benéfico que coopera com Tenenutet para tornar possível a vida humana. Pode ser representado como uma serpente.

SATÃ

(Em hebraico, *Satan*, “o adversário”; forma grega, Satanás). No Antigo Testamento, aparece como promotor diante da Corte Celestial, mas também figura como o principal sedutor; no pensamento cristão,

ele é a incorporação do mal. No livro apócrifo de Henoc, conta-se que Satã rebelou-se contra Deus e foi precipitado no abismo pelo Arcanjo Miguel. Satã é o demônio puro e simples, “o príncipe deste mundo” e pode ser imaginado na forma de uma serpente ou de um dragão.

SERPENTE ALADA

Divindade serpentiforme voadora egípcia que facilitava a translação do faraó falecido para o reino dos deuses eternos.

Os índios cherokes que habitavam o leste dos Estados Unidos, acreditavam que todo aquele que matava uma serpente terminava com problemas mentais, pois estaria ofendendo os deuses, por isso precisaria sofrer castigo. Esses índios associavam os raios e as tempestades às cobras. Acreditavam que os raios eram formados por sete cascavéis aladas que voavam no alto, gritavam umas para as outras e sacudiam seus chocalhos quando apareciam nos céus.

SERPENTE ARCO-ÍRIS

Um dos mitos aborígenes australianos refere-se a uma serpente gigante que deu forma ao mundo que conhecemos hoje e controla o seu recurso natural mais precioso, a água. Ngaloyd e Borlung são dois nomes místicos da gigantesca Serpente Arco-Íris que através de seu movimento subterrâneo fez surgir serras e cordilheiras de montanhas, sendo a maior “prova” da existência da Serpente Arco-Íris, a forma dos rios, que teriam surgido enquanto a serpente rastejava sobre a terra. Para alguns, essa maravilhosa serpente ainda repousa no fundo dos rios do planeta e às vezes é possível até observar o brilho de suas escamas refletindo o sol em um belo arco-íris nas cachoeiras. A Serpente Arco-Íris é também o caminho. Aparece representada em cavernas e, durante ritos, os homens passam a mão pelas suas ondulações de uma ponta a outra.

Conhecida em toda a Austrália e, na verdade, em todo o mundo, por nomes diferentes, na forma de uma grande serpente Píton, cujas escamas luzem como arco-íris. Na Rocha Ayer ela existe desde tempos imemoriais, numa nascente que não seca, medindo dezenas de metros, com grande cabeça, olhos arregalados, dentes salientes e barba.

A Serpente Arco-Íris controla as águas, tanto as subterrâneas quanto as das nuvens; sua voz é o trovão; o raio e a chuva são os resultados de suas cópulas; a seca, o seu sono. Na Austrália setentrional, essa cobra está ligada à chuva, à fertilidade e feiticeiros que fazem chover.

A Serpente Arco-Íris é o grande ancestral dos aborígenes australianos, os Dogon, que vomita cristais de quartzo, um dos tesouros da serpente. É também o tesouro dos xamãs – homens que entram em transe estáticos depois da dissociação para curarem doenças, fulminar inimigos com suas mágicas, anunciar o futuro e fazer chover.

Para os aborígenes australianos, é a serpente imaginada no ritual de iniciação, cuja boca é a porta de entrada e cujo ventre é o espaço onde se realiza tal processo. Esta serpente pode ser chamada, no sentido estrito de “algo que ata e liga” porque liga o homem à natureza através do uso correto de suas funções, vistos tanto o homem quanto a natureza à luz do que têm em comum. Funciona engolindo “os muitos” a fim de que se tornem “um”, e vomitando-os, de volta, pedaço por pedaço, já transformados.

A iniciação de um xamã vem quando ele se torna capaz de olhar os olhos brilhantes da Serpente Arco-Íris no momento em que esta o engole. Passa, ademais, pela experiência de se sentir cortado em pedaços por um xamã mais velho e recheado com cristais de quartzo. Depois disso, ele pode cavalgar o arco-íris e fazer chover.

SERPENTE BRANCA

Entidade mítica sueca venerada como espírito bom e preventivo de desgraças.

SERPENTE CELESTE

Monstro persa bicéfalo que se enrosca no universo, habita o cume das montanhas e as águas primordiais, de preferência algumas fontes, por isso tem o poder de secar as águas da terra e dos céus. Essa mesma divindade vive no imaginário mítico da América Latina. Maias e astecas descrevem-na caminhando todas as manhãs e todas as noites no firmamento. Nos mitos pré-colombianos do México, ela engole o sol em seu curso noturno e o regurgita pela manhã (imagem associada a uroboros). Uma lenda da América Central e da América do Sul conta que uma serpente criada por homens e alimentada, desde pequena, com corações de vítimas oferecidas em sacrifício, tornou-se tão grande que os deuses foram obrigados a matá-la.

SERPENTE CÔSMICA

Imagem primitiva e misteriosa da divindade na aurora dos tempos, criadora e destruidora do mundo. Para os batacs da Malásia, uma serpente, Velho Deus, que vive nas regiões subterrâneas destruirá o mundo. Para os huichols, ela tem duas cabeças com duas mandíbulas enormes: uma aberta para o Leste, cospe o Sol nascente; outra para o Oeste, o engole no poente.

SERPENTES E ESCADAS

Jogo simbólico de tabuleiro que representa a jornada da vida. As escadas são um símbolo positivo de sucesso e realização, ao passo que as serpentes são símbolos negativos que representam os tropeços, as quedas e os conflitos do destino.

SERPENTE-ESTANDARTE

Dentre as tradições dos Wenden, povo germânico, conservou-se, durante muito tempo, o costume de levar para a guerra bandeiras enfeitadas com serpentes-guerreiras e dragões que fazem parte do contexto geral de adoração à serpente. Segundo Loibl (1984, p.212) *na famosa coluna de Trajano, vê-se o dragão germânico como símbolo de campo de batalha: um ser fantástico, com cabeça de dragão, goela bem aberta, um corpo de serpente de lã colorida. [...] Também nas bandeiras dos vândalos figura imagem da serpente. E no famoso Gobelin de Bayeux, onde estão representadas as guerras normandas, o acampamento dos ingleses é caracterizado por duas representações deste tipo de estandarte-dragão.*

SERPENTE DE BAUME LATRONNE

Em Baume Latronne existe uma caverna com vista para o rio Garde, o qual, como o Durance, despeja-se no Ródano logo acima de Tarascon. Existe lá uma pintura paleolítica que representa uma serpente com o que parece ser uma cabeça de urso. Essa pintura é a primeira representação conhecida de um monstro curioso dito quimera, composto de bode, serpente e leão, que simboliza as três estações do ano antigo, assim como pode ser uma representação de um monstro aquático. Ela vive no subterrâneo da caverna e é capaz de engolir o mundo. Segundo consta em algumas versões de suas lendas, essa serpente tinha apetite especial por mulheres que amamentavam, atraindo-as com anéis e cálices de ouro para arrastá-las para as profundezas do rio, a fim de amamentarem os filhotes de dragão.

SERPENTE DE BRONZE

Conta a Bíblia que, durante a peregrinação dos hebreus à terra de Canaã, tomaram os israelitas a murmurar contra Deus por causa da penúria sofrida na travessia do deserto. Deus irou-se e mandou contra eles serpentes venenosas, cuja picada queimava como fogo. E

morrendo muitos com dores atrocíssimas, veio o povo ter com Moisés, e disse: *Pecamos contra o Senhor e contra ti; roga-lhe que nos livre destas serpentes*. Anuiu Moisés ao pedido, e o Senhor lhe deu a seguinte ordem: *Faze uma serpente de bronze, e arvora-a no alto de um poste; e todo o que, sendo mordido, olhar para ela, será salvo* (Nm 21, 4-20). Moisés obedeceu e todos aqueles que tinham sido feridos e olhavam para a serpente de bronze, ficaram curados. Interpreta-se que a serpente de metal simboliza o poder do Salvador que está acima do poder da “antiga serpente”. O próprio Jesus comparou sua morte com aquela serpente levantada no deserto. E, para tanto, usou as seguintes palavras: *E como Moisés levantou a serpente no deserto, assim importa que o Filho do homem seja levantado; para que todo aquele que nele crê tenha a vida eterna* (Jó 3, 14-15). Da mesma forma que os israelitas eram curados das picadas das víboras ao fitarem a serpente de metal no deserto, todos que “olham” para o madeiro, onde Jesus foi levantado, e se fez maldito por nós, é curado da picada da “antiga serpente”, pela fé.

A morte e a ressurreição de Jesus trouxeram a paz para os homens e excedem todo o entendimento, ou seja, a morte e a ressurreição de Jesus deixaram a promessa de um reino de paz, sem o perigo das picadas venenosas da serpente Satanás.

SERPENTE DE GOGA

Nos mitos dos massins da Papuásia, é a deusa serpente da Chuva e do Fogo que preservou o fogo e as chuvas torrenciais de Goga.

SERPENTE DE TAPERN

Dentre muitas lendas chinesas sobre serpentes, conta-se que no caminho do palácio de Tapern, vivia uma serpente sob o tapete que ela confeccionara para Tapern. No seu ventre encontravam-se trinta mulheres muito belas com adereços nos cabelos, pentes e joias. Um chinês chamado Arme-Chaman vivia nas suas costas como guardião

desse tesouro. Muitos homens desejavam uma dessas mulheres, só que, para penetrar no ventre da serpente, alcançar uma beleza e os seus tesouros tinham que se submeter a duas provas iniciáticas da porta mágica, quem vencesse as provas, podia escolher uma esposa.

SERPENTE DO APOCALIPSE

Figura serpentiforme. Trata-se outras vezes de um dragão que representa a serpente diabólica que engana os homens e vai castigá-los (vide Dragão do Apocalipse).

SERPENTE DO BARALHO CIGANO

Carta do baralho cigano que apresenta a figura de uma serpente coroada, em cima de um morro, guardando um ovo dourado, ladeada pela lua e pelo sol, que pode ser interpretada tendo em vista manifestações positivas e negativas da alma humana.

Do ponto de vista positivo, significa energia telúrica vital da renovação, da regeneração e da fertilidade. Simboliza algo errado, sinuoso e escorregadio, sexualidade, astúcia, instinto, domínio, poder, força, cura, segredo, algo bem guardado ou vigiado, ciclo, retorno, sabedoria, conhecimento, causa, efeito e consequência das escolhas entre o bem e o mal que o homem faz. Significa a consciência despertada para escolher entre o certo e o errado.

Do ponto de vista negativo, representa medo, emboscada, traição, feitiçaria, morte, veneno, doença, repulsa, pânico, ação interrompida, paralisação, trauma, bloqueio, perigo, desvios e transgressões sexuais que promovem promiscuidade, abstinência, sofrimento, falta de energia, desconfiança, auto-envenenamento, inveja, pecado, tentação.

SERPENTE DO PARAÍSO

É a serpente do Jardim do Éden, a mística guardiã da Árvore da Vida, do enigma do mal que ensejou a peregrinação do homem fora desse Jardim, favorecendo a sua evolução cognitiva. Identificada com a mulher, representa o *logos* feminino. É símbolo da sedução. Na opinião de Campbell (1990, p.49), é aquele ser que trouxe o pecado ao mundo.

O Gênesis narra que a serpente era o mais astuto de todos os animais dos campos que o Senhor Deus tinha formado. Ela disse à mulher: *É verdade que Deus vos proibiu comer do fruto de toda árvore do jardim? A mulher respondeu-lhe: Podemos comer do fruto das árvores do jardim. Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, Deus disse: Vós não comereis dele, nem o tocareis, para que não morrais. Oh, não! – tornou a serpente – vós não morrereis! Mas Deus bem sabe que, no dia em que dele comeres, vossos olhos se abrirão, e sereis como deuses, conhecedores do bem e do mal (Gn 3, 1-7).*

A mulher, vendo que o fruto da árvore era bom para comer, de agradável aspecto e mui apropriado para abrir a inteligência, tomou dele, comeu e o apresentou também ao seu marido que comeu igualmente. Então os seus olhos abriram-se; e, vendo que estavam nus, tomaram folhas de figueira, ligaram-nas e fizeram cinturas para si. Perguntou o Senhor Deus à mulher: *Que é isto que fizeste?* Respondeu a mulher: *A serpente enganou-me, e eu comi.* E o Senhor Deus disse à serpente: *Pois que fizeste isto, és maldita entre todos os animais da terra; andarás de rastos sobre teu peito, e comerás terra todos os dias de tua vida. Porei inimizade entre ti e a mulher, e entre a tua posteridade e a posteridade dela. Ela te pisará a cabeça, e tu armarás traições ao seu calcanhar (Gn 3, 14-15).*

A serpente conversa com Eva e a seduz para comer o fruto da Árvore da ciência do Bem e do Mal, graças à sua habilidade para falar, persuasão e perspicácia para convencer, consegue seu intento. Assim, identificada com Satanás, o adversário de Deus que fora antes um anjo da corte celestial, a serpente se torna senhora da força vital e símbolo da luxúria visto que inspirou o desejo e a imprudência do casal

edênico. Cumprida a tarefa de sedução, a serpente é castigada e submetida a rastejar em toda sua existência.

SERPENTES DO TEMPLO

Prussianos, lituanos e letões mantinham serpentes sagradas como guardiãs dos templos que eram alimentadas com leite e galos e recebiam sacrifícios do povo.

SERPENTES DO TEMPLO DE TOLOS

Os porões do Templo de Tolos estavam cheios de serpentes sagradas, como o lendário poço das serpentes. Elas podiam frequentar os dormitórios, ou *abaton*, onde pacientes dormiam esperando um sonho curativo. Era um augúrio, particularmente, auspicioso se as serpentes se arrastassem sobre um paciente adormecido ou lhe lambessem as feridas. Ter uma serpente na cama era uma benção para esses homens antigos.

SERPENTES DOS CARVALHOS

De acordo com o imaginário prussiano, as serpentes habitavam as alturas dos carvalhos e tinham mana, por isto eram confiadas aos cuidados das mulheres, que em determinada época do ano as procuravam respeitosamente para alimentá-las com leite e para lhes pedir a bênção da fertilidade.

SERPENTE DOURADA

Imagem de ouro de uma serpente adorada pelos longobardos nos altares das casas. As famílias germânicas tinham um altar, em cujo lugar sagrado adoravam o Espírito Doméstico. Esse povo adorava a Serpente porque, segundo sua concepção, na maioria das vezes, esse

Espírito tornava-se visível aos olhos humanos em forma de serpente, a chamada “víbora caseira” (v), que se alimentava do mel e do leite que eram depositados como oferendas diante do referido altar.

SERPENTE E GARUDA

No universo espiritual hindu há uma eterna e conflituosa relação entre a serpente e um pássaro divino, conhecido como garuda. Evocado como matador de serpentes, esse pássaro simboliza as forças espirituais. Em algumas de suas representações simbólicas, ele aparece sujeitando a serpente que se contorce entre suas garras afiadas.

SERPENTE E RAKSHASAS

Rakshasas é um demônio mítico de Extremo Oriente que mantém uma relação simbiótica com serpente.

SERPENTE MARINHA

Muitos mitos cosmogônicos narram as origens a partir de uma fabulosa serpente marinha, símbolo do caos, do mal e da morte. A serpente Nahas tem por *habitat* o fundo do oceano. Ela se identifica com o simbolismo das águas aprisionadas e aprisionantes do caos de origem ou das forças cósmicas contrárias. A grande maioria refere-se a uma Grande Mãe Terrível progenitora de seres monstruosos.

As lendas sobre serpentes e outras grandes criaturas do mar sempre estiveram presentes nas histórias antigas de navegação por causa dos perigos e desconhecimento sobre o que realmente havia embaixo dos oceanos.

A arte heráldica nórdica já tinha a figura do *lindorm* que representava os mitos de serpentes e dragões. Foi na heráldica norueguesa que criaram a primeira figura de uma serpente marinha, chamada

Sjormer, uma derivação do mito de Jörmungand (v.) na mitologia nórdica.

No final do século XIX, no interior da Suécia, havia diversos relatos sobre uma serpente parecida e o folclorista Gunnar Olof Hyltén-Cavallius ofereceu uma grande recompensa para quem lhe trouxesse um exemplar vivo ou morto, mas não obteve resultado.

SERPENTE NA DANÇA ORIENTAL

A Dança Oriental, conhecida como dança do ventre, era praticada originalmente em diversas regiões do Oriente Médio e da Ásia Meridional. De origem primitiva e nebulosa, foi registrada no antigo Egito, Babilônia, Mesopotâmia e Pérsia e tinha como objetivo preparar a mulher através de ritos religiosos dedicados às Grandes Deusas Mães para a maternidade, provavelmente, por este motivo, os homens eram excluídos desses rituais.

É comum atribuir-se a origem da Dança Oriental a rituais de fertilidade no Egito, embora a Egiptologia afirme que não há registros desta modalidade de dança nos papiros; as danças egípcias possuíam natureza acrobática. É possível que alguns dos movimentos, como as *ondulações abdominais*, já fossem conhecidos no antigo Egito com o objetivo de ensinar às mulheres os movimentos de contração do parto. Com o tempo, foi incorporada ao folclore árabe durante a invasão moura no país, na Idade Média, e propagada por todo o mundo.

A expressão dança do ventre surgiu na França, em 1893. No Oriente é conhecida pelo nome árabe de *raqs sharqī*, “dança oriental” ou *raqs bládi*, “dança da região”, e, por extensão, “dança popular”, ou pelo termo turco *çiftetelli*. Na atualidade ganhou popularidade e sentido exótico, sendo excluída de alguns países árabes de atitude conservadora. Seus movimentos sinuosos acompanham o ritmo musical composto por uma série de vibrações, impactos e percussões que são repetidos pela dançarina com ondulações e rotações, no corpo, que se assemelham aos movimentos de uma cobra.

A cobra era um animal sagrado no Egito Antigo e considerado um símbolo complexo associado ao culto das deusas Isis (v.), Istar, Inana e Deméter. Nos rituais de adoração às deusas também se reverenciava as serpentes visto que elas eram consideradas a encarnação da sabedoria e fonte de fertilidade. As sacerdotisas de Isis, de Istar, de Inana dançavam com objetos talhados em metal ou ouro com formato de cobras em honra a essas Grandes Deusas Mães. Sendo a serpente um animal sagrado, as sacerdotisas não as tocavam, mas se utilizavam de adornos que a representasse (é comum ver-se pulseiras, tiaras e anéis em forma de serpente) e faziam movimentos que imitavam os da cobra.

Por outro lado, também damos conta de que a “dança da serpente” surgiu na Antiguidade quando os povos em volta das fogueiras que iluminavam a escuridão, espantando o desconhecido, simulavam o serpenteado com o corpo nas sombras. Desde essa época, tenta-se representar seus movimentos ondulatórios com os braços e com o tronco.

Dançar com cobras reais, jiboias ou pítons, foi uma invenção européia, seguida pelas bailarinas americanas de dança do ventre que passaram a representar, com isto, a capacidade feminina de dominar as forças da natureza, de superar as dificuldades da vida e manter o equilíbrio psico-espiritual. Dançar com serpentes de verdade nos grandes espetáculos, atualmente, tem o valor de ampliar o caráter exótico do show. As bailarinas utilizam luvas que imitam serpentes e roupas colantes, com paetês, que lembrem a pele da cobra.

SERPENTE NO HORÓSCOPO CHINÊS

Os orientais consideram que a Serpente é a mais capacitada para utilizar os recursos que o ambiente oferece. Com perspicácia e requinte, ela consegue o máximo de efeito com um mínimo de esforço. Considerada símbolo de sabedoria para os orientais, ela avisa que o equilíbrio será imprescindível durante o ano. A Serpente é símbolo

de muita sorte. Para os chineses, este é um animal sagrado! Portanto, significa proteção divina e retorno à religiosidade.

Os estudiosos dos signos do zodíaco interpretam no horóscopo chinês que os nativos de serpente, dentre muitas configurações de sua personalidade, são sensuais, afetuosos, são companhias agradáveis e bem procuradas. Exigem, porém, serem tratados com tolerância, pois precisam se sentir com espaço para experimentar seus voos. Apreciam a sinceridade nas pessoas e têm intuição aguçada que os torna tremendamente perceptivos e receptivos, captando as intenções das pessoas com certa facilidade, embora nem sempre interpretando os seus mistérios. Sua capacidade de trabalho é sempre elogiada, pois sabem como ninguém penetrar nos locais mais escondidos e obter informação ou aquilo que querem, ainda que pelo viés da teimosia.

Dominar este signo é uma questão muito delicada, pois, pela sua natureza e pela simbologia no Horóscopo Chinês, a serpente caminha de cabeça erguida e jamais dobra a espinha. Sua teimosia pode ser muitas vezes entendida como o orgulho próprio que é uma atribuição particular dos nativos desse signo.

Oscilando entre o conservadorismo e a vanguarda, a serpente faz um jogo interessante no amor e no sexo, pois dificilmente cede ou se mostra capaz de levar para a relação amorosa certo egoísmo que nem sempre é entendido pela outra pessoa.

SERPENTE ÓCTUPLA

Chamado de Yamata-no-orochi, na mitologia japonesa, este monstro possui oito cabeças de dragão. Conta o mito que o deus Susa-no-o (“deus das tempestades”, “varão impetuoso”) arrependido das maldades cometidas contra sua irmã, “a deusa Ama-Terasu”, decidiu corrigir-se logo após ser castigado. Foi até a Região de Izumo onde um dragão de oito cabeças há tempos cometia atrocidades contra o povoado e o desafiou.

Após ter vencido a batalha, Susa-no-o encontrou na cauda do dragão a espada sagrada Kusanagi Tsurugi (“cortador de grama”).

Decidido purificar-se, ascendeu novamente aos céus de encontro ao palácio celestial do sol, pertencente a sua irmã Ama-Terasu e ofereceu a ela a espada com o propósito de ser perdoado de seus atos atrozes.

SERPENTE ORIGINAL CRUCIFICADA

Embora predomine na cristandade, na maior parte das vezes, o aspecto negativo e maldito da serpente, os textos sagrados do cristianismo, por sua vez, comprovam os dois aspectos do símbolo: Cristo que regenera a humanidade, algumas vezes, é representado como a Serpente atravessada na cruz, como aparece novamente nos séculos XII e XIII, em um poema místico traduzido por Rémy de Courmont.

SERPENTES PROTETORAS DO LAR

Família viperina que, segundo os habitantes de Merklin, habitava suas casas, guardava sua felicidade de acordo com o tratamento que recebia e as protegia de todos os males, trazendo também bons augúrios para aquele lar. Cada membro da família do réptil representava um membro da família humana, de modo que se morresse o macho, a fêmea e/ou os filhotes, morreriam também o pai, a mãe e/ou os filhos. Na Escandinávia, a serpente era portadora de felicidade. Em algumas regiões isoladas da Noruega habitada por homens austeros e simples era uma espécie de divindade protetora.

SERPENTE SOMBRA

A origem e o *habitat* deste réptil podem explicar o porquê de seu significado como símbolo do inconsciente. Animal ctônico, subterrâneo e sinuoso, cujas ondulações sugerem o movimento para a realização do si mesmo, a serpente simboliza o inconsciente humano. Quando aparece nos sonhos de uma pessoa, Freud a interpretava como um dos símbolos do órgão sexual masculino; Jung, entretanto, a analisava

como a Sombra, uma figuração simbólica das zonas mais obscuras da psique, da esfera menos evoluída e mais impessoal do psiquismo, das camadas mais profundas do inconsciente coletivo, com uma valência positiva (evolução psíquica) e negativa (sinal de medo, de angústia, de morte). Para Diel, a serpente simboliza a perversão do espírito, vaidade e culpa reprimida.

SERPENTE-RIO

No plano das cosmogêneses, segundo a Teogonia de Hesíodo, nove espiras cercam o círculo do mundo, enquanto a décima, furtivamente introduzida por baixo da criação, forma o Estige, rio serpente, *habitat* de serpentes, o caminho dos *inferius*.

Dir-se-ia que a mão divina recolhe, no final, o que a outra lançou; e é este o sentido dessa emanção do indiferenciado primordial, de onde tudo provém e para onde tudo volta para se regenerar. Os infernos e os oceanos, a água primordial e a terra profunda formam apenas a primeira matéria, uma substância primordial – a da serpente.

Enquanto espírito da água primeira, a serpente primordial é o espírito de todas as águas, as que correm debaixo ou na superfície da terra e as que vêm de cima. Ela é o Pai Reno, o Sena, Deus Sequana, a Mãe Ganges, a Mãe Volga, o rio-deus, a serpente-rio, cuja importância religiosa é conhecida desde tempos remotos.

SERPENTE VISÃO

Importante criatura mitológica pré-colombiana, foi um símbolo social e religioso muito importante, venerada pelos maias. A mitologia maia descreve a serpente como sendo um veículo pelo qual corpos celestiais, tal como o sol e as estrelas, atravessam os céus. O descamar da pele fez delas um símbolo de renascimento e renovação.

Elas eram tão veneradas que uma das divindades mesoamericanas, Quetzalcoatl (v.) foi representada como uma serpente emplumada. Seu nome significa *serpente preciosa*.

A Serpente Visão é considerada a mais importante de todas as serpentes maias. Durante os rituais sangrentos, os participantes, tinham visões nas quais se comunicavam com ancestrais ou divindades. Essas visões tomavam a forma de uma serpente gigante “a qual servia como uma passagem para o reino do espírito”. O ancestral ou divindade contatado era figurado como emergindo da boca da serpente.

O culto da serpente consolidou-se como o método pelo qual ancestrais ou deuses se manifestavam. Assim, a Serpente Visão era um elo direto entre o reino espiritual e o mundo físico, prevalecendo nos cultos de cerimônias sangrentas, nas práticas religiosas, em objetos pessoais, na cerâmica e na arquitetura.

SESHA

Rei dos nãgas hindu, Sesha, variação da serpente Ananta (v.), é o antepassado de todas as serpentes que vivem sobre a terra. Ao lado de quase todas as deidades e sábios hindus ou atrás de suas cabeças, essa serpente significa o despertar. Símbolo atemporal de sabedoria, ela assume a posição de cabeça erguida como capacete ou auréola. Sob o nome de Sesha, ela gerou o mundo e descansa no Oceano cósmico, a morada de meditação do Senhor Vishnu (v.), deus que mantém e nutre todo o Universo.

SÍBARIS

Pai de uma moça chamada Alia, amada por um monstro num bosque consagrado a Ártemis. Dessa união originou-se a raça dos ofiogeneses (“filhos da serpente”), habitantes da região de Páris, no Helésponto, que curavam as picadas de serpentes com sortilégios. Conta-se que o ancestral dos ofiogeneses era uma serpente transformada em homem.

SMERTRIOS

Deidade guerreira dos gauleses, especialmente dos treveres. Em um relevo descoberto em Paris, ele é representado como um atleta barbado, usando um bastão para matar uma serpente.

SO-BELE

Na África Equatorial, do Congo francês até Camerum, são gênios bons em forma de serpente, espíritos da floresta que ensinam o caminho certo aos que se aventuram por vias desconhecidas.

SOMTUS

Conhecido, sobretudo, como Harsomtus, “o unificador das duas terras”. Deus criador e filho do sol reverenciado na antiga cidade egípcia de Dendera. Pinturas em templos mais recentes mostram-no como uma serpente ou como uma flor de lótus.

SONHAR COM SERPENTE

O significado simbólico da serpente nos sonhos é algo controverso, depende do ponto de vista de quem o interpreta, do método interpretativo, da área do conhecimento do intérprete e da cultura a que pertence o “decifrador”. O fato é que o significado religioso e cultural atribuído a esse animal, permanece no inconsciente coletivo e se manifesta nas artes, na cultura e nos sonhos, relacionando-se de forma incompreensível pelo sonhador e de forma significativa pelo intérprete com a percepção antiga de sua função e de sua atuação em outros momentos da história humana.

Ótimo presságio nas antigas culturas egípcias, a serpente prometia proteção de variada ordem. No Talmud, ela é portadora de riqueza, os babilônicos consideravam-na presságio de nascimento de um filho

com futuro promissor. Na China, sonhar com serpente significa o nascimento de uma criança do sexo feminino. Na Índia, pelo contrário, quem vê em sonhos uma serpente, assiste ao enterro de um filho.

Nos estudos de Artemidoro, a cobra está descrita como anúncio de enfermidades ou de armadilhas, mas ser picado constitui um presságio muito favorável. Representa o inimigo, por ser venenosa e dissimulada, mas também significa fecundidade feminina, muitos filhos, riquezas e abundância. Sonhar com uma cobra pode ser interpretado como o encontro com uma mulher amorosa, rica, bela, sedutora e astuta. O episódio onírico que sugere a presença da pessoa com quem o sonhador mantém uma relação amorosa e esta esconde uma serpente no peito, significa, a seu tempo, que a mesma será seduzida pelo rival do sonhador; se a personagem em questão demonstra medo significa que irá em breve adoecer; se a serpente desliza contra o seu ventre indicia uma gravidez mal sucedida e se existe deleite erótico revela infidelidade.

O imaginário da serpente está recheado de medo, pavor, ódio, morte, vingança. Tais aspectos influenciam a interpretação dos sonhos, nos quais ela atua como mensageira de inimizades, ingratidão e de ruína. Apenas, alguns intérpretes, fiéis às antigas tradições, reconhecem o aspecto benigno da serpente: promessa de riqueza, inocência, sabedoria, energia espiritual, desejos sexuais, paixões avassaladoras, perigo, ameaças exteriores, desconfiança dos hipócritas que existem no círculo de amizade.

Assim, é comum ler-se que uma serpente que se move deslizando ameaça prisão e sedução; o movimento contorcionista adverte para o ódio, enfermidade e inimizade. Vê-la mudar a pele assegura novas energias, matá-la ou comê-la certifica a vitória sobre os inimigos, mas também separação de amigos. Segui-la constitui um convite ao sonhador a acreditar nas suas próprias intuições. Encontrá-la inesperadamente sob algum tipo de esconderijo alerta para relações vindouras pouco gratificantes; na cama, pressagia, para o homem, um relacionamento amoroso extremamente negativo. Ser mordido no pé indica desgosto e tristeza, mas se o réptil não é bem sucedido, torna-se

sinal de inveja. Se ela é multicéfala denota a urgência de cumprir com as tarefas da vida, predizendo sedução e traição.

A interpretação psicanalítica, relacionada com a imagem onírica da cobra, reconhece uma veia de conflitos ativos entre a consciência e o inconsciente. A serpente representa a libido, a energia sexual e regeneradora, ameaçadoramente incontrolada. Ser mordido, equivale, assim, ao perigo de ser devorado pelos requisitos do Id. O sonhador teme a cobra porque simboliza tudo o que está escondido e seduzido pelo Id. É com base na falsa regra imposta pela moral, que identifica o perigo com o sexo, que a serpente é encarada como a personificação do mal, da calúnia e do coito e se transforma, então, na sugestão da sua própria forma, o equivalente onírico do pênis ou da vagina.

Carl Gustav Jung acreditava que as cobras significam uma representação da morte, tal compreensão levou à ideia de desequilíbrio sexual de quem sonha, o que tem ensejado à maioria dos intérpretes, ler o significado de impotência sexual. O fato é que a mudança de pele das serpentes leva ao entendimento de que elas sugerem mudança de vida do sonhador.

SPARTOI

Homens nascidos dos dentes do dragão morto por Cadmo (v.), no local em que viria a existir a cidade de Tebas e semeados pelo mesmo Cadmo em obediência a Atena ou a Ares. Os *spartoi* (que significa “homens semeados”) surgiram do solo com armas, lutaram uns contra os outros e somente cinco escaparam à morte. Cadmo acolheu os que escaparam e construiu, com sua ajuda, a cidade de Tebas, chamada Cadméia.

SUGAAR

Na crença basca, é um espírito masculino em forma de serpente que vive sob o chão, mas pode também atravessar os céus como uma foice de fogo. Em certa região ele é visto como o espírito Maju (v.); em outra, como o diabo.

SUSANOWO

Deus japonês dos ventos e senhor do oceano. Conta-se que ele surgiu do nariz de Izanagi. Em sua função de deus do trovão é associado a cobras e dragões.

T



Tifon – serpente-dragão da mitologia grega

*Com seu vestido ondeante e nacarado,
Mesmo quando caminha, vai como quem dança,
Como as grandes serpentes que um jogral sagrado
Com a ponta do bastão em cadência balança.*

Charles Baudelaire

TEFNUT

Antiga deusa egípcia que surgiu de Atum e do deus do ar Su. Representa a umidade, mas acabou por ser vista como uma consubstanciação da ordem do mundo. Su e Tefnut eram identificados com o par de leões Runti reverenciados em Leontópolis. No mito egípcio, essa deusa pode representar o olho solar; o olho solar pode também ser simbolizado pela serpente uraeus (v.). Tefnut, às vezes, figura como a serpente na testa de todos os deuses.

TIAMAT

Na mitologia sumero-babilônica, Tiamat é uma deusa serpente marinha. No *Enuma Elish*, é descrita com cauda, coxas, órgãos sexuais, abdômen, tórax, pescoço e cabeça, olhos, narinas, boca, lábios, coração, artérias e sangue. De acordo com a etimologia semita, no mito fragmentado *Astarte e o Tributo do Mar*, há uma menção a *Ta-yam-t*, como sendo uma serpente (Ta- Tan) marítima (Yam). Se tal etimologia estiver correta, pode explicar a conexão entre Tiamat e Lotan, (Leviatã [v.]).

O *Enuma Elish* descreve que, inicialmente, quando o mundo cultuava a sacralidade feminina com suas várias faces, Tiamat foi adorada como a mãe dos elementos, responsável pela criação de tudo o que existe, os deuses eram seus filhos, netos e bisnetos. Ela deu cria a dragões e serpentes, incluindo uma grande lista de monstros humanos, escorpiões e sereias.

TIEN-SHE

Serpente bicéfala, temida pelos chineses e tailandeses, sufoca plantas e animais menores da terra, escurece o céu e torna a respiração um constante martírio. Além disso, solta permanentemente uma poeira branca que provoca erupções cutâneas e feridas incuráveis, consumindo, assim, as forças dos homens até à morte.

TIFÃO

Filho do inferno (Tártaro) e da Terra (Gaia), é um monstruoso dragão, maior do que as montanhas, com cem cabeças e corpo de serpente cercado de víboras da cintura até embaixo. O nome (*Typhón* ou *Typhos*, do grego, *Typhón*, *Typhoeus*) significa “redemoinho”. Esse gigante era tido como um demônio causador de tempestades e terremotos. Assim, ele encarna bem a enormidade das forças naturais insurgidas contra o espírito. A natureza infernal de Tifão é confirmada pela sua descendência: de sua união com Equidna (v.) nasceram outros grandes monstros.

TIRESIAS

Famoso profeta cego de Tebas, filho do pastor Everes e da ninfa Chariclo, que passou sete anos transformado em uma mulher.

Certa vez, quando orava no monte Citorão, Tirésias encontrou um casal de cobras venenosas copulando e ambas se voltaram contra ele. Ele matou a fêmea e imediatamente tornou-se uma mulher. Anos depois, indo orar no mesmo monte, encontrou outro casal de cobras venenosas copulando. Matou o macho e tornou-se novamente um homem.

Por Tirésias ter se tornado tão ciente a respeito de ambos os sexos, ele foi chamado para decidir a questão levantada por ocasião de uma discussão entre Zeus e Hera a respeito de quem sentia mais prazer na relação sexual, se o homem ou a mulher. Ele sabia que a sua decisão provocaria a ira do deus derrotado. Hera dizia que o homem é quem tem mais prazer, Zeus dizia que é a mulher. Tirésias decidiu a questão: *se dividirmos o prazer em dez partes, a mulher fica com nove e o homem com uma*. Hera, furiosa por sua derrota, cegou Tirésias por vingança. Mas Zeus, compadecido e em recompensa por Tirésias ter dado a ele a vitória, deu-lhe o dom da mântis, a previsão.

TLALOC

Deus asteca da chuva que tem como emblema duas serpentes enroladas. A queda da chuva é simbolizada pelo sangue de uma serpente atravessada por uma flecha ou por um vaso ofidiforme a deitar água.

TRAB-LHA

Deus da lareira, na antiga religião tibetana, imaginado como um homem vermelho que segura uma serpente enrolada em forma de um nó corrediço. Os que profanam seus fogos domésticos são condignamente punidos.

TUCHULCHA

Demônio etrusco do mundo infernal. Sua cabeça parece com a de Charun e seus braços são enlaçados por serpentes.

U



Uto – deusa-serpente egípcia

*Pois o sangue de Medusa neste
Sítio produziu o basilisco armado
De língua e olhos de incurável peste,
Pelas próprias serpes receado:*

*Ali se gaba de tirano agreste,
Longe fere em danos duplicado,
Pois o silvo e o olhar temido
Levam morte à vista e ao ouvido.*

Livro IX da Farsália

UA ZIT

Os antigos egípcios têm a imagem de uma serpente como o hieróglifo para a palavra deusa e a serpente Ua Zit era conhecida como “o Olho”, como a deusa Hathor e Maat também o eram.

Divindade feminina cultuada no norte do Baixo Egito, nos tempos pré-dinásticos, Ua Zit é um símbolo da revelação e sabedoria místicas. Erguia-se na cidade de Per Uto um santuário profético, possivelmente, onde estava localizado um santuário dedicado a Ua Zit, que os gregos conheciam por Buto, nome grego para a deusa serpente.

Durante as celebrações em sua honra, oficiavam-se rituais de exorcismo, expiações, purificação, defumações para afastar doenças ao tempo em que se ofereciam grãos de cevada para essa deusa que era invocada para afastar infortúnios, melhorar recursos e dar equilíbrio e sabedoria às pessoas que desejavam saber usar suas potencialidades.

URAEUS

Jóia que ornamentava a testa da realeza egípcia no tempo dos faraós, modelada como uma serpente com a cabeça levantada que representa o poder e a ciência dos deuses. Símbolo duplo de imortalidade e da eterna sobrevivência do Faraó, de sua soberania absoluta e de seu saber sobrenatural.

A serpente revelava seus segredos à deusa Ísis que os transmitia ao Faraó. Todas as grandes deusas da natureza, primeiramente Ísis, trazem na testa a naja real ereta, o uraeus de ouro puro, símbolo de soberania, conhecimento, vida e juventude divinas.

URAGAVAGGA

Primeira seção do *Sutta-Nipata*. O título vem de sua primeira parte chamada *Uraga Sutta* (sobre a pele da serpente) que fala a respeito do monge que descarta todas as paixões humanas, como uma cobra que se desfaz de sua pele, para se autoconhecer e atingir a divindade.

UROBORO

Uma serpente que engole a própria cauda é o símbolo que representa a Grande Mãe inconsciente e significa a Totalidade que contém os opostos: vida e morte, Masculino e Feminino, consciência e inconsciente, bem e mal. Pode ser compreendido como o ciclo existencial do nascimento à morte, uma representação do homem voltando às origens, no tempo finito, após todo o processo de transformação biopsicológico determinado pela sua condição existencial.

Símbolo de um velho Deus natural destronado pelo espírito, a uroboro, serpente que engole a própria cauda, representa uma grande divindade cosmográfica e geográfica, a mais antiga *imago-mundi* que encerra os oceanos primordiais. Símbolo da manifestação e da reabsorção cíclica, a uroboro representa a união sexual em si mesma, autofecundadora e permanente, como demonstra a sua cauda enfiada na boca. Simboliza a transmutação perpétua de morte em vida, pois suas presas injetam veneno no próprio corpo. Consoante Bachelard (1990, p.215), significa a *dialética material da vida e da morte, a morte que sai da vida e a vida que sai da morte*; segundo Nicolau de Cuse, sugere a própria ideia de Deus.

A uroboro evoca, sobretudo, a dinâmica do círculo, a primeira roda, de aparência imóvel, cujo movimento infinito, em torno de si mesma, leva, perpetuamente, a si mesma. A uroboro, animadora universal, é também promotora da duração: cria o tempo, como a vida em si mesma, representa ainda a corrente das horas, o movimento dos astros, uma primeira figuração do Zodíaco. É símbolo da eternidade, do império e dos imperadores deificados. Está associada à Fênix, o pássaro que renasce perpetuamente das próprias cinzas para representar um processo existencial que não tem começo nem fim.

UTO

Deusa-serpente tutelar, com um olho solar sobre sua cabeça, ligada às forças regeneradoras da vegetação. No Baixo Egito, seu nome significa “a que tem cor de papiro”, ou seja, “a verde”. Uto é identificada com a serpente uraeus (v.) do monarca, tornando-se, assim, manifestação do olho solar na divindade.

V



Vishnu

*Agora a furtiva serpente se esgueira
Em mansa humildade,
E o justo vocifera nos ermos
Onde vagueiam leões.*

William Blake

VAINAMOINEN

Figura central do *Kalevala*, o épico folclórico finlandês: um cantor dotado de poderes mágicos, inventor do *kantele* (um instrumento semelhante à cítara). Tem todas as características de um xamã podendo percorrer o mundo inferior na forma de uma serpente; no fim, porém, é transladado para ao céu, onde Órion é sua segadeira e as Plêiades formam seus sapatos trançados. Em uma lista de deuses, redigida no século XVI, ele aparece como *ainemöinen*, o que constrói poemas.

VAJRAKILAYA

Na iconografia budista tibetana, a serpente aparece mais frequentemente como um símbolo de raiva – uma das três impurezas ou véus (os outros são apego e ignorância). É, portanto, considerado o ornamento adequado às divindades iradas. Vajrakilaya ou Vajrakilaya que também é chamado Benzarkila, é uma personagem que tem o cabelo amarrado com uma serpente branca. Em seus ouvidos, estão um par de serpentes amarelas e, ao redor do pescoço, uma vermelha. Cobras verdes, formam suas tornozelas e suas pulseiras, enquanto uma serpente negra serve como um cinto.

VALSTENARUM GOTLAND

Espada em forma de serpente, com vida própria, que segundo acreditavam, proporcionava a vitória ao seu dono nas lutas. Oxenstiernas (apud LOIBL, 1984, p.211) reflete sobre o valor psicológico dessa espada, uma arma nórdica pré-histórica: *peça de forma nobre e preciosa, cujo punho está modelado com aros cônicos, maravilhosamente trabalhados, transmitindo a ideia de serpentes entrelaçadas, com cabeças dragontinas e olhos que parecem fitar o observador inquisitivamente.*

VANTH

Demônio feminino do mundo inferior etrusco. É alada, tem uma serpente, uma tocha e uma chave como atributos. Em urnas de alabastro de Volterra, pode-se observar um grande olho no interior de cada uma de suas asas – um aviso de que este ser demoníaco está presente em toda parte e atento a todas às pessoas. Vanth é uma mensageira da morte e pode ser útil para aplicar o golpe decisivo que elimina a vida.

VASUKI

No mito hindu de Lakshmi, a serpente Vasuki foi utilizada como corda para puxar e proteger a montanha. Como todas as Deusas no panteão Hindu, Lakshmi tem muitas histórias sobre sua origem. Uma delas conta, que o Rei dos Reis, Indra, certo dia, perdeu seus poderes e envelheceu. Um sábio nomeou um Deva (deuses menores) para ir até Brahma em busca de uma solução. Entretanto, esse último o conduziu até Mahavishnu, avatar de Vishnu (v.) para um melhor aconselhamento. Vishnu sorriu ao ouvir o problema dos Devas e deu-lhes uma solução: disse que deveriam agitar o poderoso oceano de leite e beber *amrita*, o elixir que os faria recuperar a juventude e a força.

Mas tal feito não era nada fácil. Como chocalhar o oceano? Usando a montanha Mandara e a serpente Vasuki. Os Devas então foram providenciar tudo. Mas a montanha Mandara necessitava de uma base para puxá-la. Então, Vishnu, transformou-se em uma tartaruga poderosa e serviu de base para a montanha. Colocaram, ainda, a serpente Vasuki em torno da montanha para protegê-la.

Os demônios, que acordaram com a agitação, também quiseram compartilhar o elixir. Os Devas, como sabiam que não conseguiriam realizar a tarefa sozinhos, aceitaram a ajuda dos Asuras (demônios). Agitaram tanto o oceano, até que seus braços se feriram e receberam então, quatorze presentes preciosos para a humanidade que emergiram do oceano; a deusa Lakshmi foi a última a emergir.

Sentada sobre um lótus, era extremamente bela e encantou a todos. Os elefantes do céu derramavam gotas de água para refrescá-la. Lakshmi, trouxe consigo, o elixir que faria reviver a força dos deuses. Seu consorte, Vishnu, carregou Lakshmi do oceano até o céu e cada vez que ele desce na terra é acompanhado por um avatar dessa divindade.

VELO DE OURO

O tosão de ouro, (chamado ainda de velino ou velocino) é a lã de ouro do carneiro alado, Crisómalo, que estava pendurado num carvalho sagrado, na Cólquida, ao sul das montanhas do Cáucaso e retirado por Jasão e os Argonautas.

A história é bastante antiga e já estava presente nos tempos de Homero (século VIII a.C.), conseqüentemente, é relatada de várias formas. Nas versões mais tardias, o carneiro é tido como filho de Posídon e Temisto (ou algumas vezes, de Nefele). A forma mais clássica é a contada por Apolônio de Rodes em seu *Argonautas Atamas*: o rei da cidade de Orcomeno, na Beócia, que teve como primeira esposa, a deusa das nuvens, Nefele, com quem teve dois filhos, o menino Frixo e a menina Hele. Ino tinha ciúmes de seus enteados e planejou matá-los. (Em algumas versões ela convence Atamas que o sacrifício de Frixo seria a única forma de acabar com a fome que se instalara na região). Nefele, em espírito, trouxe para as crianças um carneiro alado cuja lã era feita de ouro. Com esse carneiro, as crianças escaparam de Ino pelo mar, mas Hele caiu e se afogou no estreito que passou a carregar seu nome, o Helesponto.

O carneiro levou Frixo a salvo para Cólquida, no extremo oeste do Mar Euxino. Frixo sacrificou o carneiro que foi transformado na constelação de Aries no céu e pendurou seu velo numa árvore (às vezes descrita como um carvalho) num bosque consagrado a Ares, guardada por uma serpente (em algumas versões do mito, por um dragão). O velo permaneceu ali até que Jasão, em companhia dos argonautas, com a ajuda da feiticeira Medéia, filha do rei da Cólquida e sua esposa, que adormeceu com feitiço a atenta serpente, apoderou-se do tosão.

VÍBORA CASEIRA

Segundo a concepção genérica dos germanos, na maioria das casas, o espírito caseiro torna-se visível aos olhos humanos em forma de serpente, a chamada víbora caseira que se alimenta das oferendas que são depositadas diante do seu altar.

VIRUPAKSA

No budismo, guardião do quadrante ocidental do céu, um dos quatro grandes reis (Caturmaharajas). Tem cor vermelha, como senhor dos nāgas, segura uma serpente em uma das mãos; na outra, porta uma pérola ou outra joia.

VISHNU

Segunda deidade da trindade hindu responsável pela proteção, manutenção e preservação de tudo que fora criado. Apresenta-se deitado em cima de uma serpente de mil cabeças, flutuando num oceano de leite. Neste caso, é chamado de *Narayana*, “aquele que mora nas águas cósmicas”. De seu umbigo sai um lótus onde está Brahma, o criador. A seus pés, está sua consorte *Lakshmi*, representando a beleza e a riqueza que devem se curvar diante do Absoluto. Envolvendo o lótus está uma serpente, *Sesha* (v.) ou *Ananta* (v.), que simboliza a eternidade. Essa serpente possui mil cabeças voltadas para o Senhor Vishnu, que representa o ego com seus mil desejos e pensamentos, que se curva diante da divindade.

VOUIVRE

Mulher-serpente aquática celta que representa o éter enquanto liga entre si quatro bioelementos. Animal telúrico e ctônico, estreitamente ligado ao deus Cernunnos (v.), é também complementar da Deusa-mãe em seu acasalamento, simbolizando o espírito que fecunda a matéria.

VRTRA

Grande serpente que suga o que vê com sua grande boca. Na crença hindu, trata-se de um demônio que aprisiona as águas, daí seu nome, que significa “o que envolve”. É o temeroso inimigo de deuses e de homens. Foi morto pelo bastão de Indra. *Nos Vedas, Indra monta em seu ‘carro puxado por cavalos fulvos’. À frente dos Maruts, os deuses das tempestadas, correm pelo céu enegrecido para lutar contra as Daitiras e Asures, inimigos de seus protegidos, para destruir Vritra, que sufoca toda a vida na terra* (LOIBL, 1984, p.223).

W



Mandala de serpentes

*Fecundo de sementes
segue o rio
e véus em vão se partem
nos altares
à flor das águas impuras.
O sexo enredado de serpentes,
as espumas da vida
deslizando
entre lábios de ondas e de lendas
no clitóris da selva*

Paes Loureiro

WADD

Deus-lua e deus tutelar dos antigos estados de Ausam e Main, no sul da Arábia (séculos V a II a.C.). O nome significa amor ou amizade. A serpente era-lhe consagrada nos rituais.

WADJET

Deusa serpente que assume a forma de leão em Buto, no Delta do Nilo, mãe original de Nefertum e filha da deusa felina Bastet.

WONAJÖ

Herói cultural venerado em forma de serpente no Arquipélago Louisiade, no Oceano Pacífico, que acendeu o primeiro fogo e espalhou as cinzas para que surgissem as nuvens. Deu, aos habitantes das ilhas, o porco, o cachorro e o inhame.

WONDJINA

Seres primordiais na crença dos aborígenes do Nordeste da Austrália; espíritos das nuvens e da chuva, identificados também com a Serpente Arco-Íris. A maioria deles era representada em pinturas rupestres, enquanto seu espírito residia em um lago próximo, de modo a estar acessível aos homens na forma de água vivificante.

WUNEKAU

Deus-sol venerado em várias tribos da Nova Guiné. É considerado o criador de todas as coisas e seu nome só pode ser pronunciado com a mais extrema reverência. Um vento enviado por ele faz com que as mulheres engravidem. A serpente gigante Make é vista como uma manifestação de sua presença divina.

Z



Zahhāk – figura humana do zoroastrismo que
porta duas serpentes nos ombros

*Dente por dente
Recuso teus arautos
Górgona de ruivos pelos,
No entanto viajo
No silvo de teus répteis.*

Myriam Fraga

ZAHHĀK

Personagem da mitologia iraniana, que aparece no Avesta, o livro sagrado da religião zoroastriana, como Azi Dahaka, o filho de Angra Mainyu, o grande inimigo do deus Ahura Mazda. Enganado pelo demônio Ahrimã (v.), ele matou o pai e tomou seu reino. Depois do assassinato, apareceram-lhe duas serpentes nos ombros que se alimentavam de cérebros, para cujo fim o rei sacrificava vítimas humanas.

No Shahnameh, o poema épico de Ferdowsi (séc. X), Zakhāk personifica o filho de um governante árabe chamado Mardāsh. A caracterização de Zakhāk como um árabe, em parte, reflete a associação mais antiga com o Dahāg dos povos semitas do Iraque, mas, provavelmente, também, reflete o ressentimento contínuo de muitos iranianos após a conquista árabe da Pérsia no séc.VII.

ZEUS

A mitologia clássica está repleta de histórias de deuses e deusas que se metamorfosearam em animais. Zeus, o deus supremo do Olimpo, o pai dos deuses, é considerado o mestre das metamorfoses. São inúmeras, as suas formas de apresentação, principalmente, para cortejar as mulheres mortais e até as deusas. Assim, ele transformou-se em águia para raptar o jovem Ganimedes; em cisne para seduzir e engravidar Leda; em touro para conquistar Europa e em serpente para possuir a sua sobrinha Perséfone, esposa de Hades e rainha do Inferno. Dessa união, nasceu Sabázio (v.). Na Grécia antiga, os heróis mortos e os deuses eram adorados sob a forma de uma serpente de barbas. Zeus, em muitas ocasiões aparece desta maneira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, G. *A terra e os devaneios do repouso*. Tradução de Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BECKER, Udo. *Dicionário dos símbolos*. Tradução de Edwino Royer. São Paulo: Paulus, 1999.

BORGES, Jorge Luís. GUERRERO, Margarita. *O livro dos seres imaginários*. Tradução de Carmen Vera Cirne Lima. 7. ed. São Paulo: Globo, 1996.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1992, v. II.

BRUNEL, Pierre. (org.) *Dicionário de mitos literários*. Tradução de Carlos Susseking *et. al.* Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CASCUDO, Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 9. ed. São Paulo: Ediouro, s.d.

CHEVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Tradução de Vera da Costa e Silva *et al.* 11. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

COTTERELL, Arthur. *Enciclopédia de mitologia clássica*. Tradução de Margarida Vale de Gato. Florianópolis: Livros e Livros, 1998.

DIEL, Paul. *O simbolismo na mitologia grega*. Tradução de Roberto Cascurio e Marcos Martinho dos Santos. São Paulo: Attar, 1991.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Tradução de Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GIRARD, Marc. *Os símbolos na Bíblia*. Tradução de Benôni Lemos. São Paulo: Paulus, 1997.

KURY, Mário da Gama. *Dicionário de mitologia grega e romana*. 6. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LARSEN, Stephen. *Imaginação mítica*. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

LOIBL, Elizabeth. *Deuses animais*. São Paulo: Edicon, 1984.

LURKER, Manfred. *Dicionário dos deuses e demônios*. Tradução de Cecília Camargo e Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

MATHER, George A; NICHOLS, Larry A. *Dicionário de religiões, crenças e ocultismo*. São Paulo: Vida, 2000.

MONTEIRO, Irene. *Dicionário básico de magia e esoterismo*. São Paulo: Ediouro, 2001.

RONECKER, Jean-Paul. *O simbolismo animal*. Tradução de Benôni Lemos. São Paulo: Paulus, 1997.

SICUTERI, Roberto. *Lilith, a lua negra*. Tradução de Norma Telles e J. Adolpho S. Gordo. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1985.

UNTERMAN, Alan. *Dicionário judaico de lendas e tradições*. Tradução de Paulo Geiger. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.

ÍNDICE ALFABÉTICO DOS VERBETES

- ABRAXAS, 21
AGATHÓS DAÍMON, 21
AHI BUDHUYA, 21
AHRIMÃ, 21
ALPO, 22
ANACONDA, 22
ANANTA, 22
ANFISBENA, 23
ANGITIA, 23
APARĀJITĀ, 24
APOPHIS, 24
AQUELÓOS, 25
ÁRTEMIS, 25
ASCLÉPIO, 26
ATARGATIS, 27
ATUM, 27
AZI DAHAKA, 28
BASILISCO, 31
BASTÃO DE ASCLÉPIO, 31
BASTÃO DE MOISÉS, 32
BENDIS, 32
BENTEN, 32
BHAIRAVA, 33
BHŪTADĀMARA, 33
BOBBIBOBI, 34
BOIA-UAÇU MENBIRA, 34
BOIÚNA, 34
BOLLA, 35
BONA DEA, 35
BUDA, 35
BULAING, 36
CADMO, 39
CADUCEU DE HERMES, 40
CAIXA DE PANDORA, 42
CAJADO SERPENTE, 42
CÁLICE DE HÍGIA, 43
CANDAROSANA, 43
CARNABON, 43
CASSANDRA, 44
CÉCROPS, 44
CERNUNNOS, 46
CETO, 46
CHARUN, 46
CHALCHIHUITLICUE, 47
CHEPRE, 47
CHICOME COATL, 47
CHIMINIGÁGUA, 47
CHNUBIS, 48
CIHUACOATL, 48
CINNAMASTA, 48
CIREU, 48
CLEÔSTRATO, 49
COATLICUE, 49
COBRA NORATO, 50
COBRA ENCANTADA, 51
COBRA MARIA, 51

COBRA DE ÓBIDOS, 51
CONSTELAÇÃO DE SERPENTÁRIO, 51
CRONOS, 52
DEMÉTER, 55
DEGEI, 55
DEUSA DAS SERPENTES, 55
DIONISO, 56
DJALL, 58
DJATA, 58
DRAGÃO, 58
DRAGÃO CHINÊS, 59
DRAGÃO DO APOCALIPSE, 60
DRAGÃO E SÃO JORGE, 60
DRÍOPE, 61
ÉGIDA, 65
ÉON, 65
EQUIDNA, 65
ERECTEU, 66
ERÍNIAS, 66
ÊRIS, 67
ESPADA-SERPENTE, 67
ESPADA SERPENTE DE UPPLAND, 68
EURÍDICE E ORFEU, 68
FAFNIR, 73
FARO, 73
FEI LIAN, 73
GENIUS, 77
GILGAMESH, 77
GLYKON, 79
GONG GONG, 79
HARUN E HARUNA, 83
HARSOMTUS, 83
HATUIBWARI, 83
HÉCATE, 83
HEDAMMU, 84
HERENSUGUE, 84
HERON, 84
HIDRA DE LERNA, 84
HIGÍEIA, 85
HUITZILOPOCHTLI, 86
ÍAMO, 89
ILUYANKA, 89
INKANYAMBA, 90
ÍISIS, 90
IXCHEL, 91
JANGULI, 95
JORMUNGAND, 95
KADES, 99
KAIA, 99
KADROO, 99
KALIYA, 100
KAO-TSU, 100
KARKOTAKA, 100
KASHYAPA, 100
KEMATEF, 101
KEYEME, 101
KRAKEN, 101
KRIS, 102
KRISHNA, 102
KRODHADEVATAS, 102
KUKULKAN, 102
KUNDALINI SAKTI, 103
LABBU, 107
LADON, 107
LÂMIA, 107
LAOCOONTE, 109
LATURE DANO, 110
LETO, 110

LEVIATÃ, 111
 LICURGO, 112
 LILITH, 112
 LIRU E KUNIA, 114
 LOKI, 115
 LÚCIFER, 116
 LUNG-WANG, 117
 MÃE-DRAGÃO, 121
 MAHAKALA, 121
 MAJU, 121
 MARCHOCIAS, 121
 MARDUK, 121
 MÁSCARA DE NAGA RASSA, 122
 MEDUSA, 122
 MELAMPO, 123
 MELUSINA, 124
 MERCÚRIO, 125
 MERESGER, 126
 MIXCOATL, 126
 MULHER-SERPENTE, 126
 MÚNITO, 127
 NACHASH, 131
 NAG PANCHAMI, 131
 NĀGA, 132
 NAGAKAL, 133
 NĀGAKUMĀRA, 133
 NAGARJUNA, 133
 NĀGA VASUKI, 133
 NĀGA-LOKA, 133
 NEHEBKAU, 134
 NEPER, 134
 NEPIT, 134
 NIDHOG, 134
 NINGISHZIDA, 135
 NIRAH, 135
 NOMMO, 135
 NŪWA, 135
 OFÍDEAS, 139
 OFÍON, 139
 OFIS, 139
 OGDOAD, 140
 OXUMARÉ, 140
 PARA, 145
 PÍTON, 145
 PÍTIA, 146
 POLÍDAMNA, 146
 POTNIA THERON, 147
 PRÍAPO, 147
 QUETZALCOATL, 151
 QUIMERA, 152
 RAHAB, 155
 RATUMAIBULA, 155
 RENENUTET, 155
 RODA DE SAMSARA, 155
 RODA ZODIACAL, 156
 SABÁZIO, 159
 SADRAPA, 159
 SAI, 159
 SATÃ, 159
 SERPENTE ALADA, 160
 SERPENTE ARCO-ÍRIS, 160
 SERPENTE BRANCA, 161
 SERPENTE CELESTE, 162
 SERPENTE CÓSMICA, 162
 SERPENTES E ESCADAS, 162
 SERPENTE-ESTANDARTE, 163
 SERPENTE DE BAUME LATRONNE, 163
 SERPENTE DE BRONZE, 163

SERPENTE DE GOGA, 164
 SERPENTE DE TAPERN, 164
 SERPENTE DO APOCALIPSE, 165
 SERPENTE DO BARALHO CIGANO, 165
 SERPENTE DO PARAÍSO, 166
 SERPENTES DO TEMPLO, 167
 SERPENTES DO TEMPLO DE TOLOS, 167
 SERPENTES DOS CARVALHOS, 167
 SERPENTE DOURADA, 167
 SERPENTE E GARUDA, 168
 SERPENTE E RAKSHASAS, 168
 SERPENTE MARINHA, 168
 SERPENTE NA DANÇA ORIENTAL, 169
 SERPENTE NO HORÓSCOPO CHINÊS, 170
 SERPENTE ÓCTUPLA, 171
 SERPENTE ORIGINAL CRUCIFICADA, 172
 SERPENTES PROTETORAS DO LAR, 172
 SERPENTE SOMBRA, 172
 SERPENTE-RIO, 173
 SERPENTE VISÃO, 173
 SESHA, 174
 SÍBARIS, 174
 SMERTRIOS, 175
 SONHAR COM SERPENTE, 175
 SO-BELE, 175
 SOMTUS, 175
 SPARTOI, 177
 SUGAAR, 177
 SUSANOWO, 178
 TEFNUT, 181
 TIAMAT, 181
 TIEN-SHE, 181
 TIFÃO, 182
 TIRÉSIAS, 182
 TLALOC, 183
 TRAB-LHA, 183
 TUCHULCHA, 183
 UA ZIT, 187
 URAEUS, 187
 URAGAVAGGA, 187
 UROBORO, 188
 UTO, 189
 VAINAMOINEN, 193
 VAJRAKILAYA, 193
 VALSTENARUM GOTLAND, 193
 VANTH, 194
 VASUKI, 194
 VELO DE OURO, 195
 VÍBORA CASEIRA, 196
 VIRUPAKSA, 196
 VISHNU, 196
 VOUIVRE, 196
 VRTRA, 197
 WADD, 201
 WADJET, 201
 WONAJÖ, 201
 WONDJINA, 201
 WUNEKAU, 201
 ZAHHA, 205
 ZEUS, 205

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
DICIONÁRIO DE A a Z.....	19
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	207
ÍNDICE ALFABÉTICO DOS VERBETES.....	209

Sobre o livro

Projeto Gráfico e Editoração	Leonardo Araujo
Design da Capa	Erick Ferreira Cabral
Impressão	Gráfica Universitária da UEPP
Formato	16 x 23 cm
Mancha Gráfica	11,5 x 18 cm
Tipologias utilizadas	Gentium Basic 11,5 pt

Com aproximadamente 252 verbetes, este pequeno dicionário, organizado pela professora Maria Goretti Ribeiro, traça um painel do mundo fascinante da serpente construído pelo imaginário coletivo em culturas orientais e ocidentais. Obra de referência e importância capital para o conhecimento antropológico, psicológico, literário, religioso, mítico, arquetípico, simbólico, esta obra reflete, efetivamente, o pensamento, os costumes e as crenças de povos antigos que muito influenciaram as artes, a literatura e o modus vivendi das civilizações modernas e contemporâneas. Fiel às fontes: mitógrafos, historiadores, filósofos, antropólogos, compiladores, psicólogos, poetas e outros eruditos, este livro oferece uma sinopse das formas de apresentação e de representação da serpente como divindades, demônios, gênios e outras configurações que marcam a sua trajetória histórica, ao mesmo tempo fascinante e terrível, que desde as origens narradas pelos mitos cosmogônicos atrai a atenção do homem e o seduz num misto de atração e medo. Foram adotadas aqui as formas tradicionais dos nomes que a serpente adquiriu no curso de sua história imaginária, seguindo a chamada dos verbetes, bem como os nomes de heróis, semi-deuses e deuses que a ela estão relacionados.