



COBRA TRAÍRA E A FORMAÇÃO DA CACHOEIRA DORÍBO EM SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA NA COSMOLOGIA KUBEO

José Rodrigues Gonçalves¹

Resumo: O presente artigo apresenta uma narrativa mítica da formação da cachoeira Doribo em São Gabriel da Cachoeira na cosmologia Kubeo. A formação da cachoeira se deu a princípio na captura da Cobra Traíra pelos ancestrais do povo Baré. A fuga da Cobra Traíra iniciou após o mesmo ter devorado o menino encantado no Nãpãda K̄por̄u no alto Rio Uaupés. As armadilhas colocadas em determinados lugares do rio se transformaram em cachoeiras que são conhecidas até hoje. A narrativa começa no alto Rio Uaupés com a fuga da Cobra Traíra e termina no Rio Negro na Cachoeira Doribo feito para captura da Cobra Traíra pelos ancestrais do povo Baré em São Gabriel da Cachoeira. A Cobra Traíra quando entrou no matapi transformou-se em peixe traíra gigante que resultou com evento de distribuição de carne de peixe traíra gigante para o almoço comunitário no lugar. O lugar do evento em São Gabriel da Cachoeira tem simbologias visíveis que podem ser vistas nas imediações da igreja Catedral, nas proximidades da Marinha do Brasil e nas pedras da Cachoeira conhecida como Buburi ou mais conhecido como mangueirão. A narrativa é narrada pelos conhecedores na versão dos Kubeo.

Palavras chave: Cobra Traíra; São Gabriel da Cachoeira; narrativa mitológica; Kubeo; ancestralidade

ABSTRACT: This article presents a mythical narrative of the formation of the Doríbo in São Gabriel da Cachoeira in Kubeo cosmology. A formation of the waterfall took place in the escape and attempts snake betrayed by the people of the upper Uaupés River who ate the enchanted boy belonging to an ancestral family who lived in the Nãpãda K̄por̄u. The event took place in the primordial times where beings of nature and mythical humans lived enchanted in the cosmic longhouse of the place during the escape snake traíra down the river uaupés the traps placed in certain places turned into waterfalls known today and the narrative ends in the Rio Negro at the Doríbo waterfall made in the capture of the Cobra Traíra by the Baré people. With ceremony distribution on fish meat betrayed to the community lunch held at the place.

Keywords: Betrayed snake; São Gabriel da Cachoeira; mythological narrative; Kubeo; ancestry

1 INTRODUÇÃO

Para os povos originários da região do Rio Negro e seus afluentes, a vida segue caminhando entre os saberes e conhecimentos tradicionais como a interpretação da natureza. As interpretações não se limitam a interpretar apenas as simbologias, lugares sagrados e experiência vivida pelos seus antepassados. Mas a maioria dos povos indígenas da região ainda mantém viva essa tradição. Com isso, de acordo com o pensar do (Lana, 2021, p.14).

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia - PPGSCA, Universidade Federal do Amazonas - UFAM - São Gabriel da Cachoeira-Am.

Os mais conscientes sabem, contudo, que na medida em que se conservam a cultura ancestral se mantêm eles mesmos, fazendo jus à terra em que viveram e conhecem como a palma da mão, na qual seus antepassados deixaram marcas indeléveis: as inscrições rupestres junto as suas cachoeiras, pedras ou lugares onde consideráveis sagradas. (grifos meu).

Assim nos leva a compreensão de que toda a existência da vida ancestral tem a sua própria conexão entre paisagem, símbolos e narrativas ancestrais míticas.

Os lugares de eventos são considerados como territórios ancestrais, com isso cada território é marcado pela presença de locais sagrados. “Existem inúmeras lugares em que se nota a presença de seres mitológicos transformados em parte da paisagem, como pedras ou mesmo vegetais que foram animais ou humanos no tempo mítico” (Oliveira, Tiago. 2015 p.138)

Navegando nesse sistema de conhecimento sobre narrativas na cosmologia Kubeo apresenta-se então a narrativa do mito da Cobra Traíra e a formação das cachoeiras do Rio Uaupés e Doríbo em São Gabriel da Cachoeira-Am. A narrativa da Cobra Traíra é contada pelos conhecedores Luísa Rodrigues (Kubeo), Manoel Saldanha (Kubeo) e Silvina Gonçalves (Kubeo). O evento acontece na era primordial, a princípio, no Alto Rio Uaupés no Ñapãđa Kεporε² subindo próximo a comunidade de Jutica na região dos Wanano até em São Gabriel da Cachoeira, no Rio Negro.

2. Morada

Na época primordial sagrada havia uma aldeia de antigos humanos encantados no Ñapãđa Kεporε, entre eles havia um casal com filhos, que cresceram com tempo, o irmão maior se casou e teve responsabilidade de criar um irmão caçula, um menino especial que não conseguia crescer. Passados tempos cresceu um pouquinho, mas o irmão maior não deixava o menino sozinho em casa, sempre acompanhava onde ele ia e estava sempre por perto, que o mesmo tinha descoberto o encanto do irmão e estava ciente das responsabilidades do menino e tomava qualquer medida de não revelar o segredo. Na pescaria, os irmãos iam juntos quando queria matar mais peixes rápido, deixava o irmão menor em cima do rio no galho de uma árvore e fazia um pequeno arranhão na ponta do dedinho que saia gotinhas de gordura atraindo os peixes, e

² Ñapãđa Kεporε; (Foz do igarapé tucunaré), é um lugar de antigos moradores na região do alto rio Uaupés,

assim pescava de forma controlada com arco e flecha, que colocava pouco tempo somente para pegar alguns peixes melhores, e mudava de lugar para outro assim que o menino avisa que estava em perigo.

Certo dia, pelo descuido do mesmo e com preocupação com outros afazeres cotidianos como roça, o irmão maior resolveu ir sozinho e de voltar rápido deixando seu criadinho encantado em casa. Vendo assim que o menino estava só, os irmãos resolveram perguntar sobre, o que, e o porquê deles pescar tantos peixes e eles não, assim o menino encantado revelou de que ele próprio atraía os peixes, e que o irmão matava com arco e flecha, e que precisava ficar por pouco tempo no lugar apenas para matar melhores peixes e quisesse pegar mais peixes levava-o no outro lugar, e se ficasse demorado no mesmo lugar o bicho ia comer ele.

Diante da revelação de como pegar muitos peixes e aproveitando da ausência do irmão maior resolveram levar o encantado com retorno rápido antes da hora da volta do irmão da roça, levaram até o lugar onde costumava de deixar para matar peixes, e assim colocaram em cima do galho de uma árvore Wađaka Mamęku³ como de costume no Ñapãđa Kęporę, deram um furinho com espinho no dedinho que os peixes começaram chegar quando começou cair as gotinhas de gordura na água, apareceram todos os tipos de peixes, principalmente peixes com gorduras, aracu, pacu entre outros.

O menino encantado denomina-se Neõ Hĩ (pelos Kubeo) que significa Gordura de Ovo, trata-se também de um nome de um passarinho pequeno de cor preta que vive em cima dos rios, lagos e igapós da região, que o mesmo representa o menino encantado. O nome do encantado serve como narrativa e introdução de palavras de benzimento para atrair peixes nas armadilhas, e são realizados no momento da confecção de armadilhas de pesca como cacurí, matapi, caiyá entre outras ou na pescaria de caniço e anzol.

A empolgação dos irmãos pela aproximação dos peixes foi grande que esqueceram da recomendação do menino. Mesmo sabendo e escutando o chamado do menino o ignoraram querendo matar mais peixes, não demorando muito escutaram o pedido de socorro pela aproximação da Cobra Traíra. O menino tentou gritar por socorro e

³ Wađaka Mamęku, é uma espécie de árvore da região que fica na beira do rio.

quando o perceberam já estava muito próximo fazendo uma onda grande e aproximando para atacar o encantado e não puderam fazer mais nada, que a Cobra Traíra se transformou em traíra gigante e assim com velocidade do peixe inundou a árvore e o lugar onde estava o menino que o abocanhou e retornou à sua casa. A sua maloca fica em frente ao lugar, embaixo do Ñapã Hiawux⁴ na dimensão da água pelo fato de o mesmo ser peixe.

Diante dessa tragédia tentaram pedir socorro e ajuda a comunidade, e o irmão que ainda estava na roça sentiu o acontecido, mas era tarde demais para recuperar o menino encantado vivo. A Cobra Traíra ficou com raiva dos irmãos que estavam pegando as coisas do quintal e criação dele muito mais que o permitido, diz também que foi atraído pelo encanto do menino que o mesmo era o peixe. Ocorreu também pelo fato de não respeitarem as recomendações e ordens do menino de que não poderia ficar muito tempo no mesmo lugar.

Dizem os moradores da região que, quando na época de muita seca do rio Uaupés se vê um buraco enorme em frente ao Ñapãda Kεporε uma representação da porta da maloca e uma pedra enorme de mármore submerso que representa a Cobra Traíra, mas poucas vezes são vistos e por alguns, e que a própria ilha servia como moradia da Cobra Traíra, uma maloca ancestral na dimensão da água.

3. A fuga e as armadilhas

Após esse acontecimento, os moradores tentaram de alguma forma matar a Cobra Traíra por ter feito com o menino encantado, mas prevendo a situação desceu no fundo do rio na outra dimensão. Tentaram então fechar a porta com rituais e encantos, mas a Cobra Traíra resolveu fugir pela porta dos fundos, mas teve dificuldades e tentou escapar subindo pelo Yecađa⁵, localizada subindo próximo ao Ñapãda e Ñapã Hiawux⁶ na margem direita do rio Uaupés, entrou nesse igarapé transformando em um grande pantanal e um lago enorme onde tentou esconder, mas sentiu que estavam mais uma vez tentando matar tinguijando com timbó, no lugar subindo próximo e abaixo da comunidade de Taína, foi nesse lugar que cortaram, amassaram timbó e tentaram

⁴ Ñapã Hiawux: Ilha de tucunaré.

⁵ Yecađa: igarapé tucunaré, nesse lugar tentou esconder por pouco tempo.

⁶ Ñapã Hiawux: ilha de tucunaré

jogar no rio, o local como contam os conhecedores da região, o rio é raso e foi como tentativa de fechar o rio para dificultar a passagem do Cobra Traíra, nesse lugar é encontrado uma representação de pedaços de timbó em forma de blocos de pedra.

Assim a Cobra Traíra foi espiar por trás a armadilha preparada por humanos com timbó subindo o rio e viu que não tinha como passar e resolveu adoçar o veneno do timbó, comendo Kãrĩca (fruta abiu) e jogando casca pelo rio, fez isso para o veneno do timbó não fizesse efeito na sua respiração e causar a morte.

Por causa disso fez uma fuga descendo pelo rio Uaupés, saiu do Yecađa desceu e parou um pouco no final do Ñapã HiawɁ na foz do igarapé Huia (não foi possível tradução para português) de lá ficou observando e preparando a estratégia de fuga antes de descer pelo Rio Uaupés, Percebendo do preparo da fuga e não podendo deter comunicaram os parentes do rio abaixo sobre o ocorrido e a ordem de matar. Tentaram então cercar no Yapitãkũve (Cachoeira de Jutica) passou direto, tentaram outra vez no HiabɁ Tãkũve (Jacaré cachoeira), nesse lugar a Cobra Traíra se transformou em jacaré e passou por cima do cercado andando e descendo outro lado, vendo isso comunicaram aos parentes do rio abaixo do ocorrido e a ordem de matar.

Seguiu a fuga chegando no outro cercado onde fizeram uma divisão do rio em pequenos espaços ou corredeiras fazendo Kaibá (caya), uma armadilha para pegar peixes grandes das cachoeiras, chegando na armadilha percebeu que não conseguiria passar e transformou em KuitotekarɁ, (espécie de peixe ágil) em uma passagem e na outra passagem transformou em Bué (muçum) espécie de animal que vive na água, ágil e difícil de pegar, assim escapou da armadilha. Por meio dessas transformações não foi fácil capturar a Cobra Traíra. Tentaram fazer no outro lugar, no Hokékobe⁷, tentaram fazer reforçado de tantos os lados do rio deixando apenas uma passagem, vendo a impossível de passar, a Cobra Traíra desceu na outra dimensão, embaixo da armadilha e saiu transformando em Mõãđoko⁸ e saiu voando em cima do cercado e ninguém conseguiu pegar, desceu somente do outro lado.

Não sabendo o que fazer no território dos Wanano resolveram seguir por meio encanto da criação do Pãrãmebo (arraia) e seguir pelo rio informando a sua localização, se

⁷ Hokékobe: Trata-se do cercado com espaço para colocar matapi (armadilha para captura de peixe)

⁸ Mõãđoko: bacurau, uma espécie de ave.

possível tinha como missão ferrar Cobra Traíra com seu ferrão e matar, assim o Pārãmebo foi criado na região do Numātākūwe⁹. Por isso, segundo os narradores, a arraia se encontra apenas abaixo de Caruru Cachoeira, a criação foi de o mesmo estar escondido entre areia e lama disfarçado.

Assim, quase sem sucesso tentaram mais uma vez já no território dos Tukano criar mais uma armadilha no Māhtākūwe (arara cachoeira), e como sempre transformou em arara e saiu voando em cima do cercado e descendo no outro lado da armadilha. Observando o poder da transformação para passar das armadilhas os Tukano se juntaram para construir o cercado para capturar Cobra Traíra no Yawí tākūwe¹⁰, chegando no cercado sem hesitar se transformou em uma onça e passou pulando o cercado caindo no outro lado continuando fuga sem ser interrompido, irritado com os fracassos acelerou o ritmo da fuga saindo do território dos Tukanos. A última tentativa dos Tukano de matar foi na cachoeira de urubuquara ainda no Rio Uaupés, quando chegou lá (não se sabe ao certo) de forma que segundo os narradores têm passagens e buracos de saída dos ancestrais e várias passagens subterrâneas míticas passando embaixo da cachoeira de urubuquara até ipanoré. Com isso a Cobra Traíra passou sem se preocupar com as armadilhas e desceu pelo rio, e percebeu não tinha ninguém capaz de deter até Rio Negro. Assim que escapou passando as armadilhas os Tukanos informaram ao povo Baré, de fato já estavam cientes dos eventos que estavam acontecendo e logo prepararam sua armadilha com todos os homens guerreiros com seus saberes e conhecimentos de pesca e caça visando de uma caçada a um ser poderoso e mítico.

Fizeram então um cercado, começando a uma certa distância na terra e uma altura considerada impossível de passar qualquer ser mítico de ambas as margens do Rio Negro atravessando o rio acima com a mesma altura até outro lado deixando apenas uma abertura pequena para o encaixe do matapí confeccionado por guerreiros.

4. A última armadilha

⁹ Numātākūwe: Numã:Caruru; tākūwe: Cachoeira

¹⁰ Yawí tākūwe; Yawí: onça ou lauaretê; tākūwe: Cachoeira;

Saindo do Rio Uaupés desceu pelo Rio Negro no território do povo Baré e deparou com uma armadilha construída por meio de saberes e rituais com que impediria de transformar em algum animal, assim a Cobra Traíra várias vezes tentou subir por cima, mas o cercado o impedia de passar, tentou dar meia volta, mas a serra impedia seu retorno, tentou subir pelo lado esquerdo criando um igarapé, mas tinha muitos caçadores e guerreiros prontos para atacar com suas flechas e lanças. Tentou pelo outro lado e não tinha como passar porque o cercado tinha muita altura por causa dos morros. A única saída que a Cobra Traíra tinha era entrar no matapi, transformar em algum animal e passar, foi o que mesmo tentou fazer, mas quando a Cobra Traíra entrou no matapi, em vez de transformar em um animal que pudesse escapar da armadilha transformou se apenas em uma traíra gigante, devido aos rituais colocados pelo povo Baré. Todos os guerreiros que estavam presentes no local se juntaram para tirar o matapi, arrastar e matar o peixe, mas como era muito grande o peixe era impossível suspender e carregar, foi preciso então arrastar junto rio abaixo até na beira do rio no porto dos ancestrais e lá conseguiram suspender e arrastar na terra. Percebendo que tinham pegado um Cobra Traíra grande e ser mítico que tinha comido o encantado, mas o que viram era um peixe Traíra gigante ou Täum Dodé¹¹ e comunicaram toda população de que tinham pegado peixe grande e precisavam dividir entre eles como era de costume.

Começaram então a tirar escamas, mas com certo cuidado, e como tinha comido o encantado, esse encanto estava no corpo todo desse peixe e que todos os pedaços ou escamas que caíam na água se transformavam em peixes traíra. O líder do povo Baré que cortava o peixe mandou que jogassem as escamas em todos lados do mundo, nos rios e seus afluentes, as escamas da parte da cabeça foram jogadas pelo rio abaixo, com que se transformaram em pirarucu na região do Rio Amazonas, por isso nessa região há muito peixes pirarucu, as escamas do meio foram jogadas perto, na região de São Gabriel da Cachoeira, que os mesmos transformaram em traíras da região e as escamas da parte da cauda foram jogadas rios acima na região do Alto Rio

¹¹ Täum Dodé: Täum: ferro, Dodé: traíra, neste caso de acordo com os narradores Kubeo trata-se do peixe ancestral de pirarucu, por ter escamas duras e resistentes utilizadas pelos antepassados como objetos cortantes

Uaupés, Rio Negro e seus afluentes, onde as traíras são muitos. Assim, o Peixe Traíra foi arrastado e colocado em cima das pedras para ser dividido em pedaços.

A representação desse evento é bem visível em São Gabriel da Cachoeira, em especial nas imediações da Pedra da Cosama, Catedral no Município, em frente a Marinha e na Cachoeira conhecida como Buburi, que ainda preserva a história e rastro dessa narrativa ancestral. O Buburi também faz parte de outra narrativa mitológica Baré.

A divisão de pedaços de carne de peixe foi feita para todas as famílias da aldeia, como também o preparo do almoço comunitário.

O almoço comunitário ocorreu próximo do lugar onde distribuíram a carne entre as famílias. Pela narrativa, o almoço comunitário ocorreu onde o lugar agora é conhecido como Cachoeira do Buburi, nesse lugar, segundo antigos conhecedores e narradores tinham a representação dos objetos e utensílios domésticos utilizados nesse evento, de preparo para o almoço comunitário, como as panelas, pratos, talheres e lenhas. Atualmente se vê nesse lugar nas pedras apenas algumas marcas de banco, assento das panelas, pratos e suporte para panelas durante o cozimento da carne do Traíra. Como também de posto de lavagem de pratos após o almoço quando é vazante do rio.

5 - Artefatos sagrados

Ao passar dos anos, os artefatos encantados apresentavam certos cuidados míticos como a limpeza e manutenção do lugar e presença de muitos peixes. Com o aumento dos visitantes e conhecimento sobre a narrativa e benefícios dos artefatos encantados alguns visitantes levavam objetos considerados encantados como pedras de formatos e cores diferentes encontrados nesse lugar, que segundo xamãs seriam os pedaços de carne, escamas ou pedras que tiveram contato com o sangue do peixe.

O conhecimento a respeito desses artefatos sagrados se deu por parte dos pajés e conhecedores dessa narrativa que o mesmo comeu o menino encantado que servia de isca para atrair peixes com sua essência. Acredita-se ainda que o lugar de onde o Cobra Traíra foi morto e cortado é sagrado e encantado, assim fazendo com que os artefatos encantados se tornassem alvos dos viajantes e moradores da região, que pegam as pedras com essência para algum benefício. Além disso, ao passar nesse

lugar era preciso ter alguns cuidados para andar ao redor ou perto dessas localidades que “[...] base em narrativas referentes a episódios ocorridos no tempo mítico, envolvendo diversas personagens, e das quais derivam muitos de uma série de cuidados relacionados ao manejo atual de recursos naturais e à saúde das pessoas”, (Andrello, 2012, p. 28).

Percebe-se então que a formação da cachoeira Doríbo de São Gabriel da Cachoeira como é conhecida sob a cosmogonia Kubeo é uma mitologia de criação feita pelos ancestrais do povo Baré em seu Território, e isso é bem visível com uma relação mitológica dentro da lógica da narrativa do Cobra Traíra em especial aos artefatos encontrados nas imediações e lugares sagrados.

A partir desses eventos “cujo conhecimento fornece ainda um mapa detalhado acerca dos pontos ideais para a colocação de armadilhas de pesca e, assim, para a obtenção dos recursos alimentares essenciais no tempo propriamente humano” (Andrello, 2012 p. 24, grifos).

O povo kubeo por meio de sistemas simbólicos e representações dos lugares sagrados buscam narrativas que compõe um sistema de saberes e pensamentos na decorrência dos eventos ancestrais com a que está vinculado com a realidade e usados em rituais e benzimentos de cura e proteção do corpo e alma.

6 - Considerações finais

Ao mergulhar no universo mitológico da região do Rio Negro é entrar no mundo imaginário que nos leva a era da ancestralidade, com seres míticos, encantados e aventuras na qual tem relação com a realidade dos povos indígenas.

Nessa narrativa entramos em uma aventura por meio do evento da fuga e a caçada ao Cobra Traíra. Durante a fuga conhecemos a formação das cachoeiras na tentativa de povos do Uaupés capturar e matar um ser mítico que transformava em algum animal para escapar das armadilhas. Seguimos apresentando um pouco dos feitos pelos povos Wanano e no final dos povos Baré, que com seus saberes e conhecimentos de caça, pesca e organização conseguiram capturar, matar, cozinhar e comer o Peixe Traíra, que o mesmo quando entrou no matapi transformou em um peixe que resultou num belo banquete para o povo Baré. Apresentamos os lugares sagrados em São

Gabriel da Cachoeira e comentários sobre a mitologia com conhecimentos nacionais e regionais para alinharmos no entendimento dos mesmos na representação sociocultural da narrativa mítica com lugares sagrados, símbolos e significados. Finalizamos com uma breve contextualização sobre os saberes e conhecimentos indígenas sobre o lugar sagrado e representação mitológica dos artefatos encontrados em São Gabriel da Cachoeira.

7 – Bibliografia

Andrello, Geraldo. Rotas de criação e transformação: narrativas de origem dos povos indígenas do Rio Negro/organização Geraldo Andrello. São Paulo: Instituto Socioambiental; São Gabriel da Cachoeira, AM: FOIRN - Federação das Organizações Indígenas do Rio Negro, 2012.

Lana, Firmino Arantes. Antes o mundo não existia/Firmino Arantes Lana – Manaus: Editora Valer, 2021. 304 p.

Oliveira, S. M. de O. Mutirão de Saberes: Gênero, Educação e Ancestralidade. Sofia Maria de Oliveira e Oliveira e Claudio Luis Silva Saraiva (orgs.). Alexa Cultural: São Paulo, SP; EDUA: Manaus, Am, 2022.

Oliveira, Thiago Lopes da Costa Os Baniwa, os artefatos e a cultura material no Alto Rio Negro/Thiago Lopes da Costa Oliveira. - Rio de Janeiro, 2015.