UNE ✦ SACRA

Povos Originários das Américas

Popol Vuh

✦ ✦ ✦

Anônimo quiché; resumo de Lewis Spence

Tradução (edição 1.8)

Créditos

Autor	Anônimo quiché; resumo de Lewis Spence
Data	c. 1550 (texto quiché); resumo de 1908
Idioma original	Quiché
Versão	Tradução (edição 1.8)
Tradução	Tradução popular, a partir da versão inglesa de Lewis Spence
Fonte	Project Gutenberg — The Popol Vuh (Lewis Spence, 1908)
Licença	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Domínio público

Sobre:

O Popol Vuh ("Livro do Conselho" ou "Livro da Comunidade") é o livro sagrado dos quichés (k'iche'), povo maia das terras altas da Guatemala.

Foi escrito em língua quiché com o alfabeto latino por volta de 1550, por autores indígenas anônimos que queriam preservar a antiga tradição depois da conquista espanhola, e chegou até nós pela cópia que o frade dominicano Francisco Ximénez fez por volta de 1701, com uma tradução para o espanhol.

Conta a criação do mundo pelos deuses Huracán e Gucumatz, as tentativas fracassadas de criar os homens (de barro e de madeira), as façanhas dos gêmeos heróis Hunahpu e Xbalanque contra o orgulhoso Vucub-Caquix e contra os senhores de Xibalbá, o mundo inferior, a criação dos primeiros homens a partir do milho e a peregrinação e a história dos povos quichés.

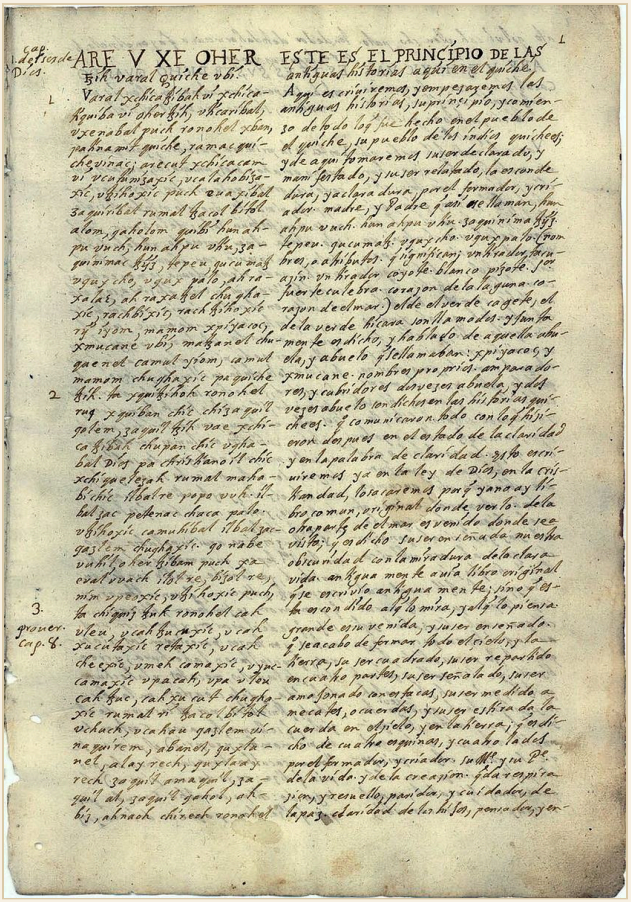
Atenção: este texto não é uma tradução completa, e sim um resumo dos quatro livros publicado em 1908 pelo escritor escocês Lewis Spence. As traduções completas modernas ainda estão protegidas por direitos autorais.

Fonte: https://www.gutenberg.org/ebooks/56550

Esta tradução popular e o desenho deste arquivo são da Une Sacra, sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0): pode copiar e compartilhar citando "Une Sacra (unesacra.com)", sem uso comercial e com a mesma licença. O texto original segue a licença da fonte. Termos de uso: unesacra.com/#/legal/terms

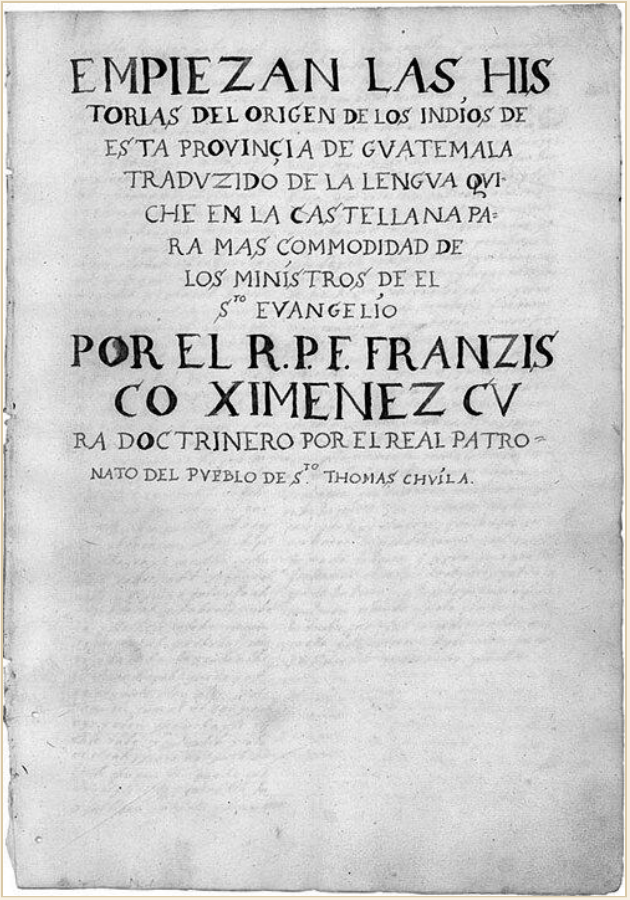
Edição digital gerada em 26 de novembro de 2026 pela Une Sacra, biblioteca aberta de textos sagrados. · UneSacra.com

Manuscritos e imagens



Primeira página do manuscrito mais antigo do Popol Vuh, copiado em quiché e traduzido para o espanhol pelo frei Francisco Ximénez no começo do século XVIII (Newberry Library, Chicago).

Francisco Ximénez, Newberry Library — Wikimedia Commons · Alta resolução


EMPIEZAN LAS HIS
TORIAS DEL ORIGEN DE LOS INDIOS DE
ESTA PROVINÇIA DE GVATEMALA
TRADVZIDO DE LA LENGVA QVI-
CHE EN LA CASTELLANA PA-
RA MAS COMMODIDAD DE
LOS MINISTROS DE EL
S.TO EVANGELIO
POR EL R.P.F. FRANZIS
CO XIMENEZ CV
RA DOCTRINERO POR EL REAL PATRO-
NATO DEL PVEBLO DE S.TO THOMAS CHVILA.

Folha de rosto do manuscrito de Ximénez: "Empiezan las historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala".

Francisco Ximénez, Newberry Library — Wikimedia Commons · Alta resolução

---

Fac-símiles e mais imagens:

- Mais imagens do manuscrito e do Popol Vuh (Wikimedia Commons)
  https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Popol_Vuh

Sumário

Livro 1

Livro 2

Livro 3

Livro 4

LIVRO I

✦

Sobre um universo envolto nas trevas de uma noite densa e primordial passou o deus Hurakan, o vento poderoso. Ele chamou "terra", e a terra firme apareceu. Os deuses principais se aconselharam; eram eles Hurakan, Gucumatz, a serpente coberta de penas verdes, e Xpiyacoc e Xmucane, os deuses mãe e pai. Como resultado de suas deliberações foram criados os animais.

Mas o homem ainda não existia. Para suprir essa falta, os seres divinos resolveram criar bonecos entalhados em madeira. Mas estes logo incorreram no desagrado dos deuses, que, irritados com a sua falta de reverência, resolveram destruí-los. Então, pela vontade de Hurakan, o Coração do Céu, as águas cresceram e um grande dilúvio caiu sobre os bonecos de madeira.

Eles se afogaram, e uma resina espessa caiu do céu. O pássaro Xecotcovach arrancou-lhes os olhos; o pássaro Camulatz cortou-lhes a cabeça; o pássaro Cotzbalam devorou-lhes a carne; o pássaro Tecumbalam quebrou-lhes os ossos e os tendões e os moeu até virarem pó.

Porque não haviam pensado em Hurakan, a face da terra escureceu e começou uma chuva torrencial, chovendo de dia e de noite. Então toda sorte de seres, grandes e pequenos, se juntou para insultar os homens na cara. Os próprios utensílios domésticos e os animais zombaram deles, as suas pedras de moer, os seus pratos, as suas taças, os seus cães, as suas galinhas.

Disseram os cães e as galinhas: "Muito mal vocês nos trataram, e nos morderam. Agora nós mordemos vocês por nossa vez." Disseram as pedras de

moer (metates): "Muito fomos atormentadas por vocês, e diariamente, diariamente, noite e dia, era um chiar, ranger, ranger, por causa de vocês.

Agora vocês vão sentir a nossa força, e moeremos a sua carne e faremos farinha dos seus corpos." E os cães repreenderam os bonecos porque não tinham sido alimentados, e despedaçaram com os dentes as infelizes imagens.

E as taças e os pratos disseram: "Dor e miséria vocês nos deram, enfumaçando o nosso alto e os nossos lados, cozinhando-nos sobre o fogo, queimando-nos e ferindo-nos como se não tivéssemos sentimento. Agora é a vez de vocês, e vocês vão queimar." Então os bonecos correram para cá e para lá, desesperados.

Subiram aos telhados das casas, mas as casas desmoronaram sob os seus pés; tentaram subir ao alto das árvores, mas as árvores os lançaram para longe; procuraram refúgio nas cavernas, mas as cavernas se fecharam diante deles. Assim se consumou a ruína desta raça, destinada a ser derrubada. E diz-se que a sua descendência são os macaquinhos que vivem nos bosques.

Depois desta catástrofe, antes que a terra estivesse de todo recuperada da ira dos deuses, existia um homem "cheio de orgulho", cujo nome era Vukub-Cakix. O nome significa "Sete-vezes-a-cor-do-fogo", ou "Muito brilhante", e justificava-se pelo fato de os olhos do seu dono serem de prata, os seus dentes de esmeralda, e outras partes da sua anatomia de metais preciosos.

Na sua própria opinião, a existência de Vukub-Cakix tornava desnecessária a do sol e a da lua, e esse egoísmo desgostou tanto os deuses que eles resol-

veram derrubá-lo. Os seus dois filhos, Zipacna e Cabrakan (amontoador de terra (?) e terremoto), ocupavam-se diariamente, um em amontoar montanhas e o outro em demoli-las, e também eles incorreram na ira dos imortais.

Pouco depois da decisão das divindades, os deuses-heróis gêmeos Hun-Ahpu e Xbalanque vieram à terra com a intenção de castigar a arrogância de Vukub-Cakix e da sua descendência.

Ora, Vukub-Cakix tinha uma grande árvore da variedade conhecida na América Central como "nanze" ou "tapal", que dava um fruto redondo, amarelo e aromático, e desse fruto ele dependia para o seu sustento diário.

Um dia, indo comê-lo na refeição da manhã, subiu ao seu topo para avistar os melhores frutos, quando, para sua grande indignação, descobriu que Hun-Ahpu e Xbalanque tinham chegado antes dele e quase haviam despojado a árvore dos seus frutos.

Os deuses-heróis, que estavam escondidos na folhagem, acrescentaram então a injúria ao roubo, lançando contra Vukub-Cakix um dardo de zarabatana, que o fez cair do topo da árvore ao chão. Ele se levantou cheio de ira, sangrando abundantemente de uma ferida grave na mandíbula.

Hun-Ahpu então se lançou sobre Vukub-Cakix, que, com uma cólera terrível, agarrou o deus pelo braço e o arrancou do corpo. Depois foi para a sua morada, onde foi recebido e ansiosamente interrogado por sua esposa Chimalmat.

Torturado pela dor nos dentes e na mandíbula, ele, num excesso de despeito, pendurou o braço de Hun-Ahpu sobre um fogo ardente e depois se

deitou para lamentar os seus ferimentos, consolando-se, porém, com a ideia de que se havia vingado adequadamente dos intrusos que tinham ousado perturbar a sua paz.

Mas Hun-Ahpu e Xbalanque não estavam dispostos a deixá-lo escapar tão facilmente, e o braço de Hun-Ahpu tinha de ser recuperado a qualquer custo. Com esse fim consultaram dois seres veneráveis, nos quais facilmente reconhecemos as divindades pai-mãe, Xpiyacoc e Xmucane, disfarçados naquela ocasião de feiticeiros.

Esses personagens acompanharam Hun-Ahpu e Xbalanque à morada de Vukub-Cakix, a quem encontraram num estado de intensa agonia. Os anciãos o convenceram a deixar-se operar para aliviar os seus sofrimentos, e no lugar dos seus dentes brilhantes puseram grãos de milho.

Em seguida tiraram-lhe os olhos de esmeralda, ao que logo se seguiu a sua morte, assim como a de sua esposa Chimalmat. O braço de Hun-Ahpu foi recuperado e recolocado no seu ombro, e tudo terminou satisfatoriamente para os deuses-heróis.

Mas a sua missão ainda não estava completa. Restava dar conta dos filhos de Vukub-Cakix, Zipacna e Cabrakan. Zipacna consentiu, a pedido de quatrocentos jovens instigados pelos deuses-heróis, em ajudá-los a transportar uma enorme árvore que devia servir de viga mestra de uma casa que estavam construindo.

Enquanto os ajudava, foi enganado por eles e levado a entrar num grande fosso que tinham cavado com o propósito de destruí-lo, e, uma vez que

desceu, foi soterrado sob troncos de árvore pelos seus traiçoeiros conhecidos, que o imaginaram morto.

Mas ele se refugiou num túnel lateral da escavação, cortou os cabelos e as unhas para que as formigas os levassem aos seus inimigos como sinal da sua morte, esperou que os jovens se embriagassem de pulque de alegria pela sua suposta morte e então, saindo do fosso, sacudiu sobre a cabeça deles a casa que os jovens tinham construído sobre o seu corpo, de modo que todos morreram nas suas ruínas.

Mas Hun-Ahpu e Xbalanque se entristeceram por terem perecido os quatrocentos, e armaram uma armadilha mais eficaz para Zipacna. O carregador de montanhas, que carregava as montanhas de noite, procurava o seu sustento de dia na margem do rio, onde vivia de peixes e caranguejos.

Os deuses-heróis construíram um caranguejo artificial, que puseram numa caverna no fundo de uma ravina profunda. O titã faminto desceu à caverna, na qual entrou de quatro. Mas uma montanha vizinha tinha sido minada pelos irmãos divinos, e a sua massa foi lançada sobre ele.

Assim, ao pé do monte Meavan, pereceu o orgulhoso "Fazedor de Montanhas", cujo cadáver foi transformado em pedra pela catástrofe.

Da família dos jactanciosos restava apenas Cabrakan. Descoberto pelos deuses-heróis no seu passatempo favorito de derrubar os montes, eles o atraíram em direção ao oriente, desafiando-o a derrubar uma montanha particularmente alta. No caminho abateram um pássaro com as suas zarabatanas e o envenenaram com terra. Deram-no a Cabrakan para comer. Depois de provar o alimento envenenado, as suas forças o abandonaram e, não

conseguindo mover a montanha, ele foi amarrado e enterrado pelos deuses-heróis vitoriosos.

Une Sacra · edição 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIVRO 2

✦

O mistério envolve o começo do Segundo Livro do "Popol Vuh". O tema é o nascimento e a família de Hun-Ahpu e Xbalanque, e o escriba dá a entender que só metade será contada sobre a história do pai deles. Xpiyacoc e Xmucane, as divindades pai e mãe, tiveram dois filhos, Hunhun-Ahpu e Vukub-Hunahpu, sendo o primeiro, tanto quanto se pode depreender, um personagem bissexual.

Ele teve de uma esposa, Xbakiyalo, dois filhos, Hunbatz e Hunchouen, homens cheios de sabedoria e de gênio artístico. Todos eles eram dados ao passatempo dos dados e do jogo de bola, e um espectador dos seus passatempos era Voc, o mensageiro de Hurakan.

Tendo morrido Xbakiyalo, Hunhun-Ahpu e Vukub-Hunahpu, deixando para trás os filhos do primeiro, jogaram uma partida de bola que, no seu decorrer, os levou às proximidades do reino de Xibalba (o mundo inferior).

Isto chegou aos ouvidos dos monarcas daquele lugar, Hun-Came e Vukub-Came, que, depois de consultar os seus conselheiros, desafiaram os estrangeiros para uma partida de bola, com o propósito de derrotá-los e desonrá-los.

Para isso enviaram quatro mensageiros em forma de corujas. Os irmãos aceitaram o desafio, depois de uma comovente despedida de sua mãe Xmucane e de seus filhos e sobrinhos, e seguiram os arautos emplumados

pela descida íngreme até Xibalba, a partir do campo de jogo de Ninxor Carchah.

Depois de uma travessia agourenta sobre um rio de sangue, chegaram à residência dos reis de Xibalba, onde sofreram a humilhação de tomar duas figuras de madeira pelos monarcas. Convidados a sentar-se no assento de honra, descobriram que era uma pedra em brasa, e as contorções que resultaram dessa bem-sucedida armadilha provocaram uma alegria sem limites entre os xibalbanos.

Depois foram lançados na Casa da Escuridão, onde foram sacrificados e enterrados. A cabeça de Hunhun-Ahpu, porém, foi pendurada numa árvore, que logo se cobriu de cabaças, das quais era quase impossível distinguir o troféu ensanguentado. A todos em Xibalba foi proibido o fruto daquela árvore.

Mas uma pessoa em Xibalba tinha resolvido desobedecer à ordem. Era a princesa virgem Xquiq (Sangue), filha de Cuchumaquiq, que foi sozinha ao lugar. De pé sob os ramos, contemplando o fruto, a donzela estendeu a mão, e a cabeça de Hunhun-Ahpu cuspiu na sua palma.

A saliva a fez conceber, e ela voltou para casa, tendo a cabeça do deus-herói lhe assegurado que nenhum mal lhe sobreviria. Isto foi feito por ordem de Hurakan, o Coração do Céu. Ao cabo de seis meses o seu pai percebeu o seu estado e, apesar dos seus protestos, os mensageiros reais de Xibalba, as corujas, receberam ordem de matá-la e voltar com o seu coração num vaso.

Ela, porém, escapou subornando as corujas com esplêndidas promessas para o futuro, para que a poupassem e pusessem no lugar do seu coração a

seiva coagulada da planta do sangue.

Na sua aflição Xquiq foi buscar proteção na casa de Xmucane, que agora cuidava dos jovens Hunbatz e Hunchouen. Xmucane a princípio não quis acreditar na sua história. Mas Xquiq apelou aos deuses e fez um milagre, colhendo um cesto de milho onde não crescia milho, e assim ganhou a sua confiança.

Pouco depois Xquiq se tornou mãe de dois meninos gêmeos, os heróis do Primeiro Livro, Hun-Ahpu e Xbalanque. Estes não caíram nas boas graças de Xmucane, sua avó. O seu choro infantil despertou a ira dessa venerável pessoa, e ela a descarregou sobre eles pondo-os para fora de casa.

Eles logo se acostumaram a uma vida ao ar livre, porém, e se tornaram poderosos caçadores, peritos no uso das suas zarabatanas, com as quais abatiam pássaros e outras caças pequenas.

Os maus-tratos que recebiam de Hunbatz e Hunchouen os levaram por fim a revidar, e aqueles que lhes tinham tornado a vida miserável foram castigados, sendo transformados pelas crianças divinas em macacos.

A venerável Xmucane, cheia de tristeza pela metamorfose e pela fuga dos seus desventurados netos, que tinham alegrado a sua casa com os seus cantos e as suas flautas, foi informada de que lhe seria permitido ver-lhes os rostos mais uma vez se o conseguisse sem perder a seriedade; mas as suas macaquices e caretas lhe causaram tal riso que, em três ocasiões diferentes, ela não conseguiu conter o riso, e os homens-macacos não apareceram mais.

Hun-Ahpu e Xbalanque se tornaram então músicos peritos, e uma das suas melodias favoritas era a de "Hun-Ahpu qoy", o "macaco de Hun-

Ahpu".

Os gêmeos divinos já tinham idade bastante para empreender o trabalho no campo, e a sua primeira tarefa foi a limpeza de uma milpa, ou plantação de milho. Possuíam ferramentas mágicas, que tinham o mérito de trabalhar sozinhas na ausência dos jovens caçadores durante a caça, e no primeiro dia acharam nelas um excelente substituto da sua própria presença a dirigir o trabalho.

Voltando de noite da caça, sujaram o rosto e as mãos de terra para que Xmucane fosse enganada e imaginasse que tinham trabalhado duro no milharal. Mas durante a noite os animais selvagens se reuniram e repuseram todas as raízes e arbustos que os irmãos — ou melhor, as suas ferramentas mágicas — tinham arrancado.

Os gêmeos resolveram vigiá-los na noite seguinte, mas, apesar de todos os seus esforços, os animais conseguiram escapar, exceto um, o rato, que foi apanhado num lenço. O coelho e o veado perderam a cauda ao fugir.

O rato, em gratidão por lhe terem poupado a vida, contou-lhes os gloriosos feitos de seus grandes pais e tios, os seus jogos de bola, e a existência de um conjunto de apetrechos necessários para jogar, que eles tinham deixado na casa. Eles os descobriram e foram jogar no campo de bola de seus pais.

⁂

Não demorou muito, porém, até que Hun-Came e Vukub-Came, os príncipes de Xibalba, os ouvissem jogar e decidissem atraí-los ao Mundo Inferior como tinham atraído os seus pais. Foram enviados mensageiros à casa

de Xmucane, que, cheia de alarme, despachou um piolho para levar a mensagem aos netos.

O piolho, querendo ir mais depressa até os irmãos, consentiu em ser engolido por um sapo, o sapo por uma serpente, e a serpente pelo grande pássaro Voc. Os outros animais libertaram-se devidamente uns aos outros; mas, apesar de todos os seus esforços, o sapo não conseguiu livrar-se do piolho, que lhe tinha pregado uma peça alojando-se nas suas gengivas, e não tinha sido engolido de modo algum.

A mensagem, porém, foi devidamente entregue, e os jogadores voltaram para casa para se despedir da avó e da mãe. Antes de partir, cada um plantou uma cana no meio da casa, que devia informar os que ficavam do seu bem-estar, pois murcharia se alguma circunstância fatal lhes sobreviesse.

Seguindo o caminho que os seus pais tinham percorrido, passaram o rio de sangue e o rio Papuhya. Mas enviaram um animal chamado Xan como batedor, com ordem de picar todos os xibalbanos com um pelo da perna de Hun-Ahpu, descobrindo assim quais dos habitantes do Mundo Inferior eram feitos de madeira — aqueles diante de quem os seus pais, sem saber, se tinham inclinado como diante de homens — e também aprendendo os nomes dos outros pelas suas perguntas e explicações ao serem picados.

Assim não saudaram os bonecos ao chegar à corte de Xibalba, nem se sentaram na pedra em brasa. Passaram até ilesos pela primeira prova, a da Casa da Escuridão. Os xibalbanos ficaram furiosos, e a sua ira de modo algum se acalmou quando se viram vencidos no jogo de bola para o qual tinham desafiado os irmãos.

Então Hun-Came e Vukub-Came ordenaram aos gêmeos que lhes trouxessem quatro ramos de flores, pedindo aos guardas dos jardins reais que vigiassem com o máximo cuidado, e entregaram Hun-Ahpu e Xbalanque à "Casa das Lanças" — a segunda prova —, onde os lanceiros tinham ordem de matá-los.

Os irmãos, contudo, tinham às suas ordens um enxame de formigas, que entrou nos jardins reais para cumprir a primeira tarefa, e conseguiram subornar os lanceiros. Os xibalbanos, brancos de fúria, ordenaram que às corujas, guardiãs dos jardins, fossem fendidos os lábios, e mostraram de outros modos a sua cólera pela terceira derrota.

Veio então a terceira prova, na "Casa do Frio". Ali os heróis escaparam da morte por congelamento aquecendo-se com pinhas em brasa. Na quarta e na quinta provas tiveram igual sorte, pois passaram uma noite cada uma na "Casa dos Tigres" e na "Casa do Fogo" sem sofrer dano. Mas na sexta prova a desgraça os alcançou, na "Casa dos Morcegos". A cabeça de Hun-Ahpu foi cortada por Camazotz, o "Senhor dos Morcegos", que subitamente apareceu do alto.

A decapitação de Hun-Ahpu, contudo, não parece ter terminado em morte, mas, devido à natureza ininteligível do texto neste ponto, é impossível saber de que modo ele foi curado de uma ferida tão mortal. A este episódio segue-se uma assembleia de todos os animais e outra disputa no jogo de bola, depois da qual os irmãos saíram ilesos de todas as provas dos xibalbanos.

Mas, para assombrar ainda mais os seus "anfitriões", Hun-Ahpu e Xbalanque confiaram a dois feiticeiros chamados Xulu e Pacaw que os xibalbanos

tinham fracassado porque os animais não estavam do seu lado e, instruindo-os sobre o que fazer com os seus ossos, deitaram-se sobre uma pira funerária e morreram juntos.

Os seus ossos foram reduzidos a pó e lançados ao rio, onde afundaram e se transformaram em rapazes. No quinto dia reapareceram como homens-peixes, e no sexto na forma de velhos esfarrapados, dançando, queimando casas e restaurando-as, matando-se e restituindo-se à vida um ao outro, entre outras maravilhas.

Os príncipes de Xibalba, ouvindo falar da sua habilidade, pediram-lhes que exibissem os seus poderes mágicos, o que eles fizeram queimando o palácio real e restaurando-o, matando e ressuscitando o cão do rei, e cortando um homem em pedaços e trazendo-o de novo à vida.

Os monarcas de Xibalba, ansiosos por experimentar a nova sensação de uma morte temporária, pediram para ser mortos e ressuscitados. Foram prontamente mortos, mas os irmãos se abstiveram de ressuscitar os seus arqui-inimigos.

Anunciando os seus verdadeiros nomes, os irmãos passaram a castigar os príncipes de Xibalba. O jogo de bola lhes foi proibido, deviam realizar tarefas servis, e só sobre os animais da floresta teriam domínio. Depois disso parecem ter alcançado uma espécie de duvidosa distinção como divindades ou demônios do mundo inferior. São descritos como belicosos, feios como corujas, inspiradores do mal e da discórdia. Os seus rostos eram pintados de preto e branco para mostrar a sua natureza desleal.

Xmucane, esperando em casa pelos irmãos, enchia-se alternadamente de alegria e de tristeza à medida que as canas verdejavam e murchavam, conforme a sorte variável dos seus netos. Esses jovens estavam ocupados em Xibalba prestando as devidas honras fúnebres a seu pai e a seu tio, que então subiram ao céu e se tornaram o sol e a lua, enquanto os quatrocentos jovens mortos por Zipacna se tornaram as estrelas. Assim termina o segundo livro.

Une Sacra · edição 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIVRO 3

✦

O começo do terceiro livro encontra os deuses mais uma vez em conselho. Na escuridão eles conversam sobre a criação do homem. O Criador e Formador fez quatro homens perfeitos. Esses seres foram completamente criados de milho amarelo e branco. Os seus nomes eram Balam-Quitzé (Tigre do Doce Sorriso), Balam-Agab (Tigre da Noite), Mahucutah (O Nome Distinto) e Iqi-Balam (Tigre da Lua). Não tinham pai nem mãe, nem foram feitos pelos agentes comuns da obra da criação. A sua criação foi um milagre do Formador.

Mas Hurakan não ficou de todo satisfeito com a sua obra. Esses homens eram perfeitos demais. Sabiam demais. Por isso os deuses se aconselharam sobre como proceder com o homem. Eles não deviam tornar-se como deuses (note-se aqui a influência cristã). Vamos agora estreitar a sua vista, para que só possam ver uma parte da terra e fiquem contentes, disseram os deuses.

Então Hurakan soprou uma nuvem sobre os seus olhos, que ficaram parcialmente velados. Depois os quatro homens dormiram, e foram feitas quatro mulheres, Caha-Paluma (Água que Cai), Choimha (Água Bela), Tzununiha (Casa da Água) e Cakixa (Água das Araras ou dos Papagaios), que se tornaram as esposas dos homens na ordem respectiva acima mencionada.

Esses foram os antepassados apenas dos quichés. Depois foram criados os antepassados de outros povos. Eles ignoravam os modos de culto e, er-

guendo os olhos ao céu, rogavam ao Criador, ao Formador, uma vida pacífica e a volta do sol. Mas o sol não veio, e eles ficaram inquietos.

Partiram então para Tulan-Zuiva, ou as Sete Cavernas, e ali lhes foram dados deuses, a cada homem, como cabeça de um grupo da raça, um deus. Balam-Quitzé recebeu o deus Tohil. Balam-Agab recebeu o deus Avilix, e Mahucutah o deus Hacavitz. Iqi-Balam recebeu um deus, mas, como não tinha família, o seu deus não é levado em conta na mitologia nativa.

Os quichés começaram então a sentir falta do fogo, e o deus Tohil, o criador do fogo, forneceu-lhes esse elemento. Mas logo depois uma chuva poderosa apagou todos os fogos da terra. Tohil, porém, sempre renovava o fornecimento. E o fogo era naqueles dias a necessidade principal, pois ainda não havia sol.

Tulan foi um lugar de infortúnio para o homem, pois não só ali ele sofreu de frio e de fome, mas ali a sua fala foi tão confundida que os quatro primeiros homens já não conseguiam entender-se uns aos outros. Decidiram deixar Tulan e, sob a direção do deus Tohil, partiram em busca de uma nova morada. Vaguearam através de inúmeras privações.

Muitas montanhas tiveram de escalar, e uma longa travessia tiveram de fazer através do mar, que se dividiu milagrosamente para a sua viagem de margem a margem. Por fim chegaram a uma montanha que chamaram Hacavitz, segundo um dos seus deuses, e ali descansaram, pois ali lhes fora ensinado que veriam o sol. E o sol apareceu. Animais e homens se encheram de alegria.

Todos os corpos celestes ficaram então estabelecidos. Mas o sol não era como é hoje. Não era forte, mas como que refletido num espelho.

Quando ele se ergueu, os três deuses tribais foram transformados em pedra, assim como os deuses — provavelmente totens — ligados aos animais selvagens. Então se ergueu a primeira cidade quiché.

Com o passar do tempo os primeiros homens envelheceram e, impelidos por visões, começaram a oferecer sacrifícios humanos. Para esse fim atacavam as aldeias dos povos vizinhos, que revidavam. Mas pela ajuda milagrosa de uma horda de vespas e marimbondos os quichés derrotaram inteiramente os seus inimigos. E os estrangeiros se tornaram seus tributários.

Aproximou-se então a hora da morte dos primeiros homens, e eles chamaram os seus descendentes para ouvir os seus últimos conselhos. Na angústia do coração cantaram o Kamucu, o canto "Nós vemos", que tinham cantado quando a luz surgiu pela primeira vez. Depois se despediram de suas esposas e filhos, um por um. E subitamente já não existiam. Mas no seu lugar havia um enorme fardo, que nunca foi desembrulhado. E foi chamado a "Majestade Envolta". E assim morreram os primeiros homens dos quichés.

Une Sacra · edição 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIVRO 4

✦

O Quarto Livro nos traz até o que presumivelmente é história. Dizemos "presumivelmente" porque só temos o simples testemunho do "Popol Vuh" em que nos apoiar. Podemos notar nele a evolução do povo quiché de um estado de sociedade relativamente simples e pastoril para uma condição política de considerável complexidade.

Este relato dos períodos posteriores é extremamente confuso e, como os nomes de muitos dos monarcas quichés são os mesmos dos deuses, muitas vezes é difícil distinguir entre lenda e história.

Conflitos intermináveis são o assunto da maior parte deste livro, e quando o transcritor chegou ao décimo segundo capítulo parece ter-se cansado do seu trabalho e decidido concluir com uma lista genealógica dos reis quichés. Ele traça aqui as genealogias das três casas reais de Cavek, Nihaib e Ahau-Kiché.

O estado de transição e de turbulência em que o país esteve durante muitos anos depois da conquista deve ter contribuído para o desaparecimento de registros nativos de qualquer espécie, e o nosso autor não parece ter sido tão versado na história do seu país imediatamente anterior ao seu tempo quanto o era na sua mitologia e nas suas lendas.

Segundo uma tradição relatada por Dom Domingo Juarros na sua "História do Reino da Guatemala", os toltecas emigraram das vizinhanças de

Tula, no México, por indicação de um oráculo, em consequência do grande aumento da população no reinado de Nimaquiché, quinto rei dos toltecas.

"Ao fazer essa viagem gastaram muitos anos e sofreram privações extraordinárias." Nimaquiché foi sucedido por seu filho Aexopil, de quem descendia Kicab Tanub, contemporâneo de Montezuma II. Isto não concorda de modo algum com o relato do "Popol Vuh".

Une Sacra · edição 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0