



Projeto Xaoz

Quimbanda

novembro de 2019

Introdução

A Quimbanda é uma vertente viva, como a maioria das vertentes mágicas, filosóficas, religiosas e espirituais de matriz afro-brasileira. Isto significa que estas vertentes estão em constante redescoberta, com novos elementos sendo incorporados em seu âmbito, novas instruções sendo trazidas pelos praticantes e pelas próprias entidades, novas ferramentas trazidas de outras vertentes e novas formas de falar e definir os mesmos conceitos, variando de templo para templo, desde que haja embasamento em um conjunto de características gerais.

Este resumo tem como foco a teoria descrita n'El Libro Negro de la Quimbanda, com informações teóricas de acordo com Ordo Volucer Serpentis, e portanto deve-se entender que as práticas podem variar de templo para templo, ou dentro de um mesmo templo ao longo dos anos.

Origens

O embasamento teórico da quimbanda remonta a povos Africanos como os Ambundus, Bakongo, Bagandas, Balubas, entre outros que cultuavam as divindades conhecidas como Nkisis. Ao chegarem escravizados ao Brasil, os representantes destes povos tiveram contato com elementos de magia europeia, religiões hebraico-cristãs, elementos indígenas, entre outros; e este intercâmbio deu origem a diversas vertentes mágicas e espirituais.

A igreja católica havia demonizado a figura dos Exus no Brasil Colonial, e até mesmo por isso os Exus se tornaram forte elemento de luta e resistência. Eram o movimento cósmico personificado, e não seriam limitados ou coagidos por religiões com pretensões de dominação.

Sendo assim, os Exus se tornaram a base de algumas vertentes de Quimbanda, sendo convocados a se manifestar nos rituais e propiciados por meio de oferendas para as mais variadas finalidades.

Exus na Quimbanda

Na Quimbanda, o Orixá yorubá Exu é entendido como representante da vitalidade e da fertilidade, como a própria energia cósmica em movimento, como a esfera ou cabaça contendo todo o potencial mágico, e como intermediário entre Orum e Ayê, os planos físico e não físico de existência.

Porém, não é diretamente com Exu Orixá que se trabalha em tal vertente. As entidades citadas na Quimbanda são os Exus "catiços" ou falangeiros, que podem ser chamados de Exus e Pombas Giras, com diferentes áreas de atuação e personalidades.

Os Exus são pessoas que fugiam da norma vigente na sociedade em que viveram, tendo falecido e se convertido em emissários entre os mundos, seja para ajudar pessoas em prol de sua redenção ou para aceitar acordos realizando trabalhos espirituais.

Em algumas vertentes de Quimbanda, pode haver uma hierarquia de Exus com chefes de falanges, reinos e povos; em outras, a estruturação de seus reinos acaba sendo mais horizontal. Além disso, algumas vertentes descrevem Exus primordiais (já existiam no início dos tempos), Exus acausais (são conceitos, e não propriamente pessoas que viveram na Terra) e Exus catiços propriamente ditos. Alguns deles podem se manifestar diretamente, e alguns podem indicar outros Exus ou espíritos para cumprir seus trabalhos.



Quimbanda e Umbanda

Algumas pessoas definem a Quimbanda como "o lago negro da Umbanda", porém tal afirmação não tem fundamento. Quimbanda e Umbanda tiveram suas origens e embasamento próprios, embora partam do mesmo acontecimento histórico conhecido como "colonização do Brasil".

Deve-se compreender que existem basicamente 4 fenômenos decorrentes de interações entre religiões e crenças com uma delas tendo status dominante:

- 1) uma vertente utiliza elementos da religião dominante para se proteger, mas continua crendo apenas em seus próprios princípios, abandonando os elementos da religião dominante assim que a perseguição diminui
- 2) uma vertente utiliza elementos da religião dominante, mas sabe que está utilizando estes elementos externos apenas para simbolizar suas próprias crenças, e esta iconografia acaba sendo incorporada na vertente mesmo após a perseguição diminuir
- 3) uma vertente utiliza elementos da religião dominante, e também inclui alguns princípios da mesma, além de entidades e divindades, em seu culto, que se mantêm na vertente ou fazem com que ela até mesmo adquira outra denominação
- 4) uma vertente resiste e/ou se oculta sem incluir elementos da religião dominante em seu culto

Podemos perceber que a Quimbanda utiliza imagens "demonizadas" de Exus, e converte esta demonização em resistência ao subverter o que a igreja definiu como "demônios". Estes Exus, por sua vez, não possuem moralidade humana, então cada trabalho é apenas mais um trabalho, não podendo ser considerado "bom" ou "mau" (pois estes conceitos dependerão da interpretação humana).

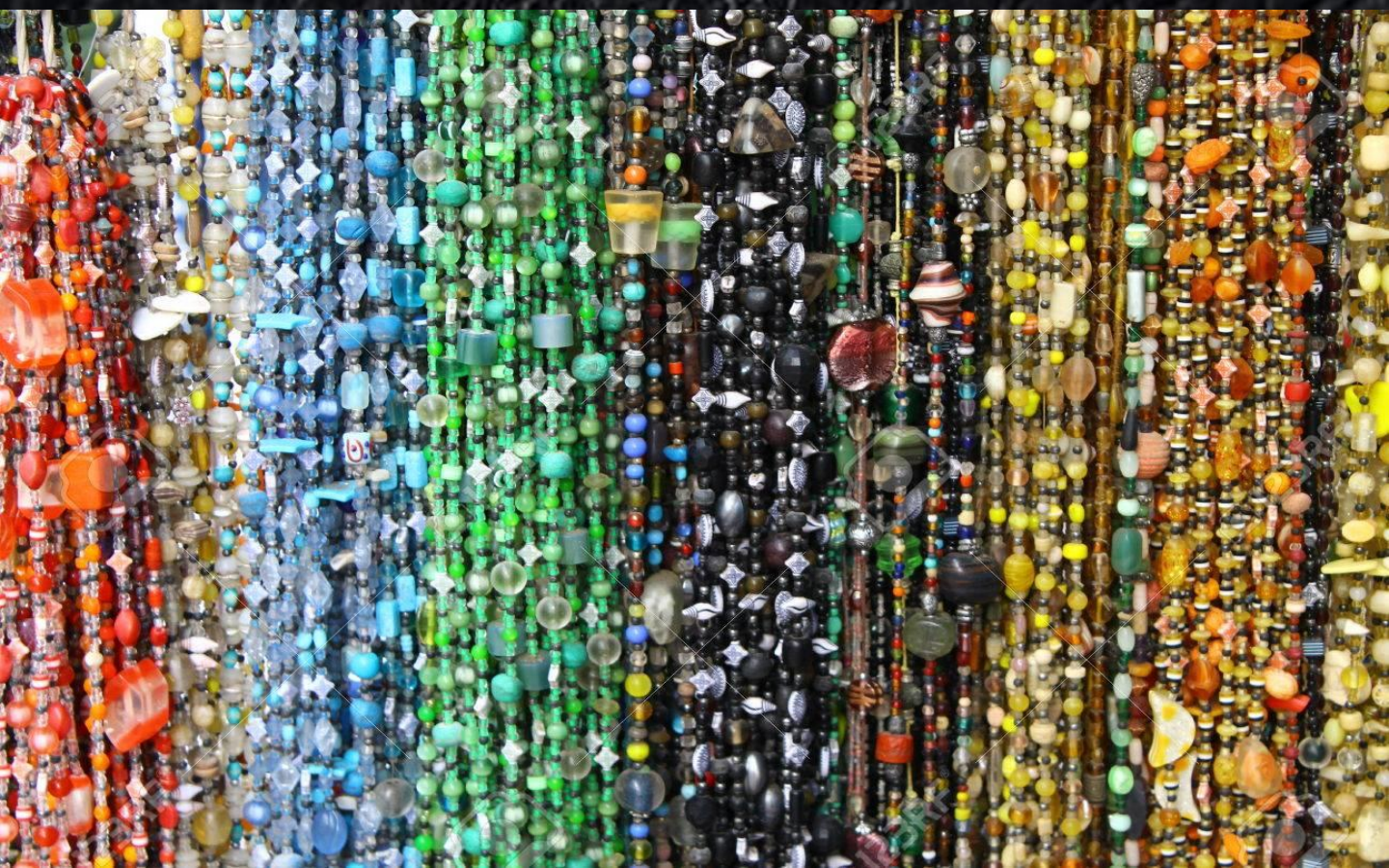
Já a Umbanda incluiu conceitos e simbolismos cristãos em seu âmago durante seu desenvolvimento, e por isso segue uma moralidade específica que está mais alinhada às definições cristãs.

Guias e Assentamentos

Existem dois instrumentos importantes para contato e culto mencionados na Quimbanda: os colares conhecidos como guias, e os assentamentos.

Um colar tem a finalidade de trazer os aspectos de uma entidade junto ao magista no cotidiano. Sua feição é muito específica, seguindo regras de cor e de quantidade de contas que são definidas pelo mestre do terreiro ou pela própria entidade. Após a consagração, as guias não podem ser tocadas por pessoas "profanas" (mundanas) ou usadas por outras pessoas, e caso deixem de ser usadas devem ser despachadas em locais específicos.

Já os assentamentos são locais de grande poder construídos para ancorar a energia de uma entidade. As regras para construção variam de exu para exu, e geralmente estes assentamentos incluem uma estátua da entidade a ser ancorada. Os assentamentos devem ficar em cubículos fechados e, após a consagração (usando objetos, alimentos, bebidas e ervas), seu acesso deve ser controlado pelo sacerdote.



Feitiços e Oferendas

Os feitiços e as oferendas na Quimbanda são realizados usando objetos, alimentos, bebidas e ervas indicadas para cada entidade por um sacerdote, pela própria entidade incorporada, ou escolhidos pelo adepto iniciado seguindo diversos critérios.

Estes rituais e despachos devem ser realizados em locais adequados a cada Reino com o qual se deseje trabalhar. Tais locais podem ser praias, florestas, encruzilhadas, cemitérios, os próprios terreiros, ou ainda uma combinação de lugares segundo um rito de diversas etapas.



Pontos Riscados e Cantados

Em termos de formato, os pontos riscados seriam como sigilos pictóricos, e os pontos cantados seriam como sigilos musicais, ambos com a finalidade de entrar em contato ou atrair aspectos da entidade com a qual se deseja trabalhar.

Os pontos riscados podem ser desenhados nas oferendas para assim direcionar a energia astral para o receptor correto. Entende-se, porém, que tanto a oferenda quanto os materiais envolvidos na escrita do ponto são apenas veículos para a energia que será ofertada e "observada" pelos exus no reino onde eles estão. Geralmente são traçados com giz ou pomba. Em algumas linhas de Quimbanda, os pontos são riscados pelos praticantes após ensinamento pelas entidades, enquanto em outras são riscados pelas próprias entidades.

Os pontos cantados podem ser recitados repetidamente, acompanhados ou não de instrumentos, para gerar a atmosfera correta à realização do ritual e para ativar a mente dos adeptos, facilitando o contato com os reinos. Existem pontos de introdução, de convocação, de defesa, de ataque, de partida, de despedida, entre outros, podendo ser entendidos como fórmulas mágicas para alcançar diversas finalidades.



Reino das Encruzilhadas

As encruzilhadas são pontos de intercâmbio e acúmulo energético, além de pontos de contato entre os mundos dos vivos e dos mortos, entre o mundo físico e o espiritual, e entre as dimensões em geral. Os exus também possibilitam conexões energéticas, e podem ser contactados em encruzilhadas.

Este Reino é chefiado por Exu Rei das 7 Encruzilhadas e por Pomba Gira Rainha das 7 Encruzilhadas. É útil para trabalhos com o objetivo de mudar o rumo das vidas, abrir e fechar caminhos, proporcionar encontros e desencontros. É povoado por Exus sarcásticos e de humor obscuro.

Este reino abarca 9 povos da encruzilhada (com seus respectivos chefes):

- 1) da Rua - Exu Tranca Rua
- 2) da Lira - Exu 7 Encruzilhadas
- 3) da Lomba - Exu das Almas
- 4) dos Trilhos - Exu Marabô
- 5) da Mata - Exu Tiriri
- 6) da Calunga - Exu Veludo
- 7) da Praça - Exu Morcego
- 8) do Espaço - Exu 7 Gargalhadas
- 9) da Praia - Exu Mirim

Reino dos Cruzeiros

Os cruzeiros eram monumentos de concreto construídos em pontos onde havia ocorrido um fato notável, no Brasil Colonial. Podiam ter o objetivo de estender o poder da igreja a um local, marcar a posição central de uma cidade, purificar um lugar "amaldiçoado" ou afastar energias de outras vertentes que não a católica.

Os cruzeiros são imbuídos de muita energia concentrada, relacionada à história por trás de sua construção. Podem ser usados para proteção ou ataque, cura ou doenças, trabalhos relacionados a vida e morte.

Neste Reino, chefiado por Exu Rei dos 7 Cruzeiros e Pomba Gira Rainha dos 7 Cruzeiros, encontram-se 9 povos dos cruzeiros (com seus respectivos chefes):

- 1) da Rua - Exu Tranca Tudo
- 2) da Praça - Exu Kirombó
- 3) da Lira - Exu 7 Cruzeiros
- 4) da Mata - Exu Mangueira
- 5) da Calunga - Exu Kaminaloá
- 6) das Almas - Exu 7 Cruzes
- 7) da Porteira - Exu 7 Portas
- 8) da Praia - Exu Meia Noite
- 9) do Mar - Exu Calunga Grande



Reino das Matas

Este reino é povoado por espíritos tribais, sendo nativos ou seus descendentes. São principalmente pajés, caçadores, habitantes de aldeias, e têm uma personalidade própria de acordo com seus costumes (bem diferente dos ocidentais ditos "civilizados").

Exu Rei das Matas e Pomba Gira Rainha das Matas cuidam aqui dos segredos de ervas, pedras, venenos, animais e conhecem os poderes ocultos de tudo o que vem das florestas.

Os 9 povos das Matas (com seus respectivos chefes) são:

- 1) das Árvores - Exu Quebra Galho
- 2) dos Parques - Exu das Sombras
- 3) da Praia - Exu das Matas
- 4) das Campinas - Exu das Campinas
- 5) das Serras - Exu da Serra Negra
- 6) das Minas - Exu das Pedras
- 7) das Cobras - Exu 7 Cobras
- 8) das Flores - Exu do Cheiro
- 9) da Sementeira - Exu Arranca Toco



Reino dos Cemitérios

As entidades dos cemitérios, locais também conhecidos como Calunga ou Calunga pequena, têm geralmente personalidade fria e séria. Podem se manifestar com características de esqueleto e com capas e túnicas pretas.

Os reis deste reino são Exu Rei das 7 Calungas e Pomba Gira Rainha das 7 Calungas. Sua atuação se dá em questões de vida e morte, sabedoria dos mortos, doenças terminais, depressão e sofrimento ou a cura destes.

Os povos do Cemitério (bem como seus chefes) são:

- 1) da Kalunga - Exu Porteira
- 2) das Tumbas - Exu 7 Tumbas
- 3) das Catacumbas - Exu 7 Catacumbas
- 4) dos Fornos - Exu da Brasa
- 5) das Caveiras - Exu Caveira
- 6) da Mata da Kalunga - Exu Kalunga ou Exu dos Cemitérios
- 7) da Lomba da Kalunga - Exu Corcunda
- 8) das Covas - Exu 7 Covas
- 9) das Mirongas e Trevas - Exu Capa Preta



Reino das Almas

Exu Rei das Almas Omolu e Pomba Gira Rainha das Almas são os regentes deste reino, trabalhando em hospitais, necrotérios, cemitérios e crematórios.

As personalidades das entidades destes povos são geralmente obscuras e melancólicas, preferindo lugares tranquilos e silenciosos, e representando o "lado de lá", após a morte. Tratam principalmente de questões mentais como tristeza, dor e desespero.

Os povos das almas (e seus chefes) são:

- 1) da Lomba - Exu 7 Lombas
- 2) do Cativoiro - Exu Pemba
- 3) do Velório - Exu Marabá
- 4) dos Hospitais - Exu Curadô
- 5) da Praia - Exu Giramundo
- 6) das Igrejas e Templos - Exu 9 Luzes
- 7) do Mato - Exu 7 Montanhas
- 8) da Kalunga - Exu Tatá Caveira
- 9) do Oriente - Exu 7 Poeiras



Reino da Lira

A "Lira" são as regiões boêmias da cidade, onde pessoas se encontram para se divertir em bares, casas de dança, bordeis e cabarés ("inferninhos" ou "infernos"), cassinos, etc. Representa a vida noturna e trabalha com questões de inspiração, criatividade, inteligência, comércio, prosperidade financeira, talento musical, artes em geral.

É comandado por Exu Rei das 7 Liras e por Maria Padilha. As personalidades das entidades dos povos deste reino são extrovertidas e sagazes, com retórica e fluência na fala.

Os povos da Lira (e seus chefes) são:

- 1) dos Infernos - Exu dos Infernos
- 2) dos Cabarés - Exu do Cabaré
- 3) da Lira - Exu 7 Liras
- 4) dos Ciganos - Exu Cigano
- 5) do Oriente - Exu Pagão
- 6) dos Malandros - Exu Zé Pelintra
- 7) dos Lixos - Exu Ganga
- 8) do Luar - Exu Malé
- 9) do Comércio - Exu Chama Dinheiro



Reino da Calunga Grande

Este Reino é o Oceano, e seu nome pode ser compreendido considerando-se que navios negreiros afundaram em seu caminho ao Brasil, assim como diversos naufrágios que ocorreram, além da vida animal e vegetal muito espaçada comparativamente ao seu volume, o que torna o Oceano um "grande cemitério" por excelência.

É encabeçado por Exu Rei da Praia e Pomba Gira Rainha da Praia. Fazem parte dele pessoas que morreram no mar ou nas praias, incluindo locais de água doce (que deságuam no mar). São piratas, marinheiros, pessoas que morreram em naufrágio, podendo ser silenciosos e calmos ou extrovertidos, oscilantes como o mar.

Os Povos da Calunga Grande (e seus chefes) são:

- 1) dos Rios - Exu dos Rios
 - 2) das Cachoeiras - Exu das Cachoeiras
 - 3) da Pedreira - Exu da Pedra Preta
 - 4) dos Marinheiros - Exu Marinheiro
 - 5) do Mar - Exu Maré
 - 6) do Lodo - Exu do Lodo
 - 7) dos Baianos - Exu Baiano
 - 8) dos Ventos - Exu dos Ventos
 - 9) da Ilha - Exu do Côco
- 

Linhas

As linhas são agrupamentos, mais didáticos do que limitantes, que se usam para explicar e trabalhar com as diferentes entidades da Quimbanda.

São sete linhas principais (podem variar de acordo com o templo) com sete Exus que governam as legiões nestes trabalhos:

- Linha Malei - Exu Rei governa trabalhos com diversos Exus nesta linha.
- Linha das Almas - Exu Omolu trabalha com espíritos ligados ao além-túmulo conhecidos como "Omolus" .
- Linha do Cemitério ou das Caveiras - Exu Caveira trabalha com aspectos de vida e morte junto a espíritos que se manifestam geralmente como caveiras.
- Linha Nagô - Exu Gererê trabalha com espíritos feiticeiros, geralmente com influência Yorubá.
- Linha de Mossorubi - Exu Kaminaloá trabalha nesta linha com conhecimentos sobre a mente humana, assim como todos os aspectos psicológicos.
- Linha dos Caboclos - Exu Pantera Negra trabalha com conhecimentos da floresta junto a espíritos indígenas brasileiros.
- Linha Mista - Exu dos Rios ou das Campinas trabalha nesta linha com espíritos de mortos que não necessariamente são Exus. Ele se manifesta geralmente usando plumas negras e chifres.

Trindade

Por trás dos panos deste mundo, existe uma divindade suprema, inefável, que não pode ser descrita ou explicada. Esta é chamada apenas de **Maioral**, a causa primeira de tudo. O Maioral seria inimigo do universo concreto, pois entende-se que a manifestação aprisiona e limita. É um potencial infinito e disforme que contém tudo o que pode vir a se manifestar.

Maioral se desdobra em três entidades que também são acausais (não tiveram um início e não terão um fim, apenas "são"). Estas formam uma trindade, e se chamam:

- Exu Lúçifer - traz a luz interna e desperta os olhos da alma, para que o adepto possa ver o mundo real por trás do nosso mundo ilusório. Ajuda a despertar o terceiro olho, o poder dos oráculos e a visão astral.
- Exu Belzebuth - representado como a entidade templária Baphomet, é responsável por corroer e digerir tudo o que não serve mais no mundo das formas, devolvendo os elementos ao seu aspecto mais puro e espiritual.
- Exu Rei das 7 Encruzilhadas - abre os caminhos para acesso à Quimbanda, e rege todos os caminhos energéticos ou físicos, sendo um Exu Primordial que fornece ou fecha o acesso aos Reinos.



Glossário

Segue abaixo um pequeno glossário para entender alguns termos específicos utilizados neste resumo. Cabe ressaltar que estes termos podem ter significado mais ou menos amplo em cada vertente ou templo, adquirindo novos significados por associação ou por similaridade.

- Encruzilhada – cruzamento de vias em forma de +, X, T ou Y, podendo ser um local no mundo físico ou um intercâmbio de vias energéticas traçado por Exus sobre qualquer lugar.
- Tumba – túmulo a céu aberto onde há alguém enterrado; geralmente marcado por uma lápide ou estaca.
- Catacumba – túmulo subterrâneo onde há alguém enterrado; geralmente acessado por escadas ou túneis.
- Lomba – pequeno monte, morro ou colina, podendo ser uma formação natural ou então um montinho de terra causado pela escavação de uma tumba, ou por uma tumba recentemente fechada.
- Mironga – beco, local secreto, oculto, protegido por sombra embaixo de uma placa ou caixa de concreto; de forma geral, refere-se a qualquer segredo ou informação oculta, portanto indica também o próprio ritual, ou qualquer magia, além dos resultados da magia (mironga pode ser a magia de dinheiro, ou o dinheiro em si; a magia de amor, ou o amor em si).
- Pemba – pedra similar a giz, usada para traçar, escrever e desenhar.
- Cruzeiro – cruz de madeira ou concreto que marca um local notável.
- Calunga pequena ou Calunga – cemitério.
- Calunga grande – oceano e rios navegáveis.
- Inferno – cabarés, bordeis e prostíbulos.
- Lira – região boêmia de uma cidade.



Projeto Xaoz

Resumo d'El Libro Negro de la Quimbanda; informações teóricas principalmente de acordo com Ordo Volucer Serpentis, e podem variar entre os templos e entre as práticas; para saber mais consultar o material completo. Todas as imagens possuem copyrights do tipo “modificação”.

Agradecimentos a Völva Ashlet, Monroe Awo, Felipe Luthier, Rafaela Nunes, Tibério da Rosa e Nathan Vinicius por complementar algumas informações com base em suas práticas e estudos de Quimbanda!