

13.1 – Mito de Heliópolis

O mito de Heliópolis dá conta de duas explicações: a primeira diz respeito à criação do mundo fundada nas relações de uma família formada por nove deuses primordiais. A segunda responde à formação do poder faraônico, iniciado após uma briga no Olimpo egípcio entre dois deuses – *Osíris* e *Seth* –, responsável após o nascimento de *Hórus*, pelo enfrentamento entre esse Deus e o seu tio, *Seth*.

De acordo com a narrativa de Heliópolis, no início não existia nada no mundo, exceto *Nun*¹⁷², as águas primordiais ou oceano. Nesse caos, em cima de um monte, surgiu o deus, *Atum*¹⁷³, “completude”, que deu início a uma linhagem divina, representativa dos elementos do universo. O primeiro par divino formado foi o de *Shu* e *Tefnut*: a atmosfera e a umidade. Desse casal nasceu *Geb*, a terra, e *Nut*, o céu, por sua vez, pais de outros dois pares divinos: *Osíris* e *Ísis* e *Set* e *Neftis*. Esses deuses representariam a passagem da ordem cosmológica à terrestre. *Atum* e seus oito descendentes formaram a Grande Enéade, ou seja, os nove, de Heliópolis.

Os sacerdotes construíram, através de uma sucessão de episódios, a identificação entre o deus sol, cósmico – *Re* – de Heliópolis, e o primordial *Atum*, sendo que muito cedo, na história egípcia, começou também a ser feita uma associa-

¹⁷² Nome egípcio = Nu
Nome grego = Nun

Iconografia = Homem com os braços levantados sujeitando a terra e a barca de *Ra*. Presente em todos os mitos de criação, mas principalmente nos de Heliópolis e Hermópolis. Em Hermópolis figura como um homem com a cabeça de rã. Em Heliópolis pode ter um aspecto humano com os braços levantados sujeitando a barca solar. Ocasionalmente leva sobre a cabeça duas altas plumas ou o seu nome hieroglífico (Castel. p. 228).

¹⁷³ *Atum* tem difícil tradução: “ele que ainda não existe” (Mercer, p. 33).

ção entre essas divindades e suas representações pelo falção, no amanhecer; por *Rá*, ao meio dia; e por *Atum*, no anoitecer.

A segunda parte do mito, que narra à formação do poder faraônico, inicia-se com a disputa que se criou entre *Seth*, o deus do deserto, e, portanto, da morte, e o seu irmão, *Osíris*, divindade da vegetação e da vida. Popularizada pelos gregos¹⁷⁴, essa estória conta que *Seth*, o deus das coisas ruins, por inveja da importância de *Osíris*, “o ser perfeito”, assassinou o irmão, de forma traiçoeira, aprisionando-o em um sarcófago, que ele jogou no rio Nilo. A protagonista principal do mito passa a ser a deusa *Ísis* – esposa e irmã de *Osíris*. Desesperada com o crime, ela partiu no resgate do corpo de *Osíris*, que havia chegado, pelo mar Mediterrâneo, às costas da Fenícia antiga. A deusa, ao longo de uma série de episódios, localizou o sarcófago de *Osíris*, no palácio do rei de Biblos e trouxe o corpo do irmão de volta para o Egito. Ali, o sarcófago foi roubado por *Seth* que, desta feita, cortou o corpo do morto em 14 pedaços que ele espalhou pelo Egito. *Ísis*, graças aos ensinamentos recebidos de *Anúbis*, o deus com cabeça de chacal, conseguiu reunir todos os pedaços, exceto o falo, que foi comido por um peixe, e fez a primeira mumificação da história, concebendo, com o marido morto, um filho: *Hórus*, com o que garantiu a descendência do ramo divino de seu marido.

¹⁷⁴ Plutarco. 1981.

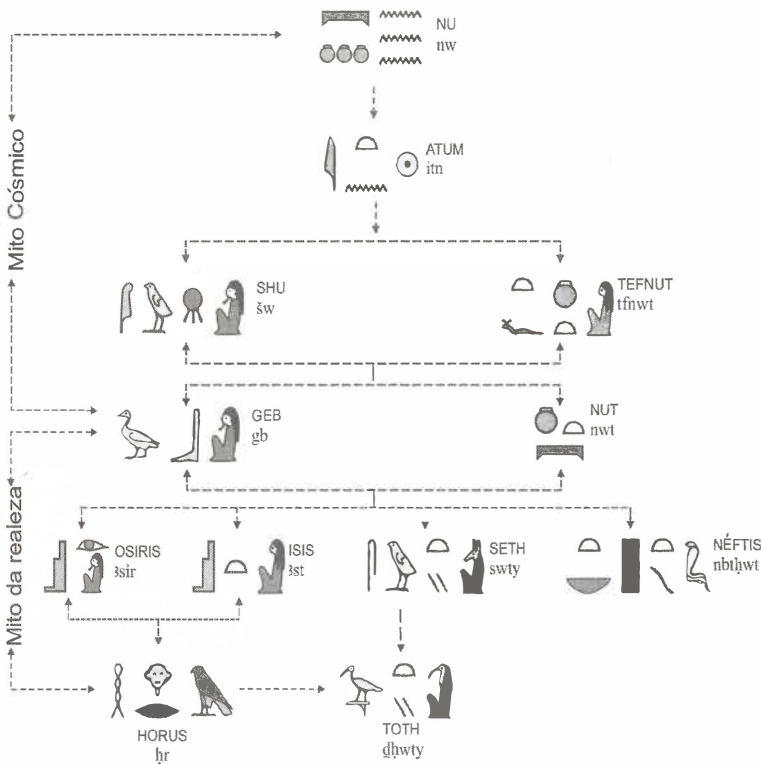


Fig. 27 – Mito da criação de Heliópolis.

Ísis criou o filho com muita cautela, temendo a fúria de Seth contra ele. Quando Hórus entrou na idade adulta, buscou vingar o pai e disputar com o tio, o direito perante um tribunal de deuses ao trono do Egito. Durante oitenta anos, os parentes brigaram, até que Hórus conquistou a justiceira decisão de sucessão a Osíris no trono do Egito. Osíris passou a significar o faraó morto e o seu filho, Hórus, o monarca vivo. Hórus foi então identificado como deus sol, o principal de Heliópolis, e assumiu as representações de Re e Atum, além de outras, especificamente criadas para ele, como a de deus

céu, na imagem de um falcão com as asas abertas, cujos olhos simbolizavam o céu e a lua.

Essa narrativa mítica de Heliópolis evoca a associação entre o falcão celestial e o rei, existente desde os princípios dos tempos históricos no Egito, cerca de 3000 a.C. Para o povo egípcio, desde essas eras, o faraó era uma manifestação de *Hórus*. Na versão grega desse mito, *Hórus* foi chamado de *Harsiese* e teria crescido escondido nos pântanos do Delta, até atingir a idade adulta. Os helenos analisaram essa parte do mito de Heliópolis, cuidadosamente, observando a instauração de uma série de rituais, pelos escribas, que visavam a assegurar a passagem do rei morto, *Osíris*¹⁷⁵, à vida, através de seu filho, *Hórus*.

Nas palavras de Mercer, para fortalecer o caráter imortal do governante egípcio, conferido por esse mito, foi preciso assegurar a “inexistência de uma morte para morrer”. No final da V Dinastia, ocorre pela primeira vez a identificação do rei morto com *Osíris*, explica esse egiptólogo¹⁷⁶. Pelos ensinamentos dos escribas, os egípcios antigos passaram a acreditar que a morte dos seres humanos tornava o corpo inerte, mas que ele não se dissolvia, persistindo como o domicílio do que tinha possuído a vida. A morte consistia, pois, apenas na mudança de relações entre o ser vital humano e o seu corpo, que permanecia através de uma entidade que conservava suas forças vitais o *ka* – um duplo do corpo – e o *ba*, uma espécie de alma divina. Apenas as relações mútuas entre as três entidades mudavam.

¹⁷⁵ O significado do nome *Osíris* é “lugar do olho”, referência ao papel do faraó cuidadoso no trono (Mercer. 1956, p. 33).

¹⁷⁶ MERCER. 1957, p. 40.

As duas partes constitutivas do ser humano, o *ka*, o duplo do corpo e o *ba*, entidade semelhante à alma cristã, continuavam tão interessados nos negócios do corpo como antes, mas assumiam um novo relacionamento com ele. De fato, os principais deveres do *ka* começavam somente com a morte do corpo, então esse era cuidadosamente embalsamado, mumificado e deitado no sarcófago, de lado, como um ser adormecido.

Na tumba, eram colocados todos os utensílios de que a pessoa viva poderia necessitar: potes para comida e água, armas e artigos de toalete. A tumba em geral era composta por uma grande peça, ou uma série de peças, de início muito simples, mas com o passar do tempo, foi ficando mais elaborada. As tumbas para a realeza atingiram o seu apogeu nas grandes pirâmides do Velho Reino.

Com o objetivo de assegurar a atenção apropriada no mundo futuro, tornou-se costume enterrar junto ao corpo do morto um número de pequenas figuras – *ushebti* – cujo principal dever era servir ao morto após a morte e responder por seus clientes durante o julgamento perante os 42 deuses juízes. Além desses, rolos de papiros – *O livro dos mortos* – que continham rezas e conjuros eram incluídos na tumba, bem como amuletos para proteger o morto contra espíritos malignos.

Com os desdobramentos do mito de Heliópolis, a morte tornou-se para os antigos egípcios menos que uma separação, a libertação de uma irrealidade (coisa imaginária) para a realidade. O grande real, o mundo desejável era aquele em que os deuses viviam. Como homens e deuses eram muito relacionados, estabelecia-se em consequência uma associação eterna de companheirismo entre eles. A imortalidade sequer era questionada pelos egípcios: era uma certeza.

A palavra dos antigos egípcios para céu era *p.t*, mas *Nw.t* a personificava como uma deusa, a mãe de todas, representada por uma mulher ou uma grande vaca. Seu corpo estrelado era segurado pelo deus *Shu*, atmosfera. Representada como um celeiro, ela fornecia ao homem pão e bebida, sendo abrigo para os seus filhos. Havia, abaixo da terra, outro mundo correspondente ao de cima. A entrada para o céu era ao leste onde o sol nascia: havia também duas portas ocidentais pelas quais o sol entrava no mundo inferior para sua jornada noturna.

Na narrativa de Heliópolis, havia no céu mansões, bem como lagos e ilhas, pântanos e estrelas engolidas, como na terra. O céu era o lar dos seres divinos e dos mortos; a vida no céu era uma duplicação da vida na terra, apenas mais bela e confortável. Os seres divinos no céu, incluindo os reis mortos, apareciam como estrelas. O povo comum também ia para lá sob uma forma espiritualizada de um *ka*, ou de um corpo espiritualizado. Havia inúmeras maneiras de se atingir o céu – por meio de uma escada; de um caminho de estrelas; de um barco; voando como um ganso; como uma nuvem; pelos raios do sol; em incenso como as estrelas; nos chifres de um touro divino; nos quadris de deusas como as estrelas; pelo braço de uma divindade; agarrado ao rabo de um boi; ou ainda pela terra, que subiria sobre os pés do morto ou levado pelo braço pela deusa. Todas essas possibilidades estão listadas no *Livro das pirâmides*.

O céu era estático como a terra. Ele dera lugar ao nascimento do sol, da lua e das estrelas e o morto entrara em seu corpo para renascer como imortal. Como se pode ver, o mito mostrava a visão de um mundo estático; a ordem estabelecida nos começos do mundo era considerada normativa para todos os tempos.