



História e Fundamentos de Quimbanda

Cronologia da chegada dos escravos na América do Sul.

De 1520 a 1700

- Etnia bantu
- Tinham corpos Musculosos
- Culto a espíritos familiares
- Culto a forças da natureza (vodun e nkisi)
- Troca de cultura com indígenas

De 1700 a 1900

- Chegada dos Yorubanos
- Tinham corpos Esguios
- Culto aos Ancestrais
- Culto a forças da natureza (Orixás)
- Troca de cultura com a África

Religiões e cultos Até 1900

- Pajelança
- Kardecismo/espiritismo
- Calundu/candomblé

1908

- Anunciação da umbanda
- Caboclos
- Pretos velhos

- Crianças
- Paz, amor e caridade

1908 - 1940

Kardecismo francês (espíritos europeus de alta escolaridade) X umbanda (caboclos, pretos velhos e crianças) X cultos africanos (Orixás, Nkisis e Voduns)

Tudo isso e também macumba (mistura de diversas práticas mágicas, religiosas e esotéricas, sem codificação, ritual ou doutrina)

Depois disso, **de 1940 a 1950** chega a Quimbanda carioca

- Culto paralelo, individual e secreto
- Dispersão da macumba
- Higienismo da umbanda
- Demonização dos espíritos

Leal de Souza separa as 7 linhas negras:

- Malei
- Cemitério
- Caboclos quimbandeiros
- Mossorubi
- Almas
- Mista
- Nagô

Joãozinho da goméia famoso Sacerdote traz:

- Caboclo pedra preta
- Pombagira rainha das 7 encruzilhadas
- Migração de angola para o ketu
- Famoso por misturar práticas

EXU Mesmo nome, energias diferentes

Nos Cultos Africanos

- Divindade da comunicação
- Guardião das cidades e dos Caminhos

- Senhor do movimento e das trocas

Nos cultos Brasileiros

- Espírito inferior
- Faxineiro espiritual
- Subjugado a outros espíritos
- Sincretizado com o Diabo.

Até 1962 ninguém falava que cultuava exu e pombagira até que surge a:

Quimbanda tradicional (Uma religião afro-brasileira aberta a todos)

Exu na Quimbanda Tradicional

- Espírito de alta hierarquia
- Guardião de casas, caminhos e encruzilhadas
- Iniciação e ritos de passagem próprios

Em 1962 Mãe Ieda Maria dos Santos (do ogum) com o Exu rei das sete encruzilhadas consolida a Quimbanda.

Os Espíritos da Quimbanda

- | | |
|-------------------|-----------------|
| • Belzebu/maioral | • Caboclos |
| • Exu | • Pretos velhos |
| • Pombagira | • Boiadeiros |
| • Malandros | • Marinheiros |
| • Povo do oriente | |

Quem é Exu Maioral?

- Não incorpora em nenhuma hipótese
- Não é um espírito, não encarnou, portanto não está sujeito a incorporação
- Representado na figura de baphomet:
- Macho, fêmea, réptil, ave e mamífero simultaneamente.
- Erroneamente associado ao daemon Belzebu na época dos templários.
- Antigamente faziam uma hierarquia entre os exus, não existe um exu mais forte que outro.
- A Quimbanda vem nos ensinar que sempre dependemos uns dos outros.

Os Reinos de Quimbanda

Um reino abre passagem para o outro seguinte

- Encruzilhadas
- Cruzeiros
- Matas
- Cemitérios
- Almas
- Lira
- Praia

Reino das Encruzilhadas - Encruzilhadas é o início dos movimentos
(Abertura, movimento, progresso)

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

Reino dos Cruzeiros

(Passagens, mudanças, trocas)

1. **Cruzeiro da Rua-** Exu Tranca Tudo
2. **Cruzeiro da Praça-** Exu Kirombó
3. **Cruzeiro da Lira-** Exu 7 Cruzeiros
4. **Cruzeiro da Mata-** Exu Mangueira
5. **Cruzeiro da Calunga-** Exu Kaminaloá
6. **Cruzeiro das Almas-** Exu 7 Cruzes
7. **Cruzeiro do Espaço-** Exu 7 Portas
8. **Cruzeiro da Praia-** Exu Meia-noite
9. **Cruzeiro do Mar-** Exu Calunga

Reino das Matas

(Começou o movimento, continuou andando...)

Saúde, Magia das Ervas

1. **Árvores-** Exu Quebra galho
2. **Parques-** Exu das Sombras
3. **Mata da Praia-** Exu das Matas
4. **Campinas-** Exu das Campinas
5. **Serranias-** Exu da Serra Negra
6. **Minas-** Exu das 7 Pedras
7. **Cobras-** Exu das 7 Cobras
8. **Flores-** Exu do Cheiro
9. **Sementeiras-** Exu Arranca Toco

Reino dos Cemitérios

Crescemos, andamos e algum momento chegamos no fim.

Passagem do tempo, fim de ciclos

1. **Porta da Calunga-** Exu Porteira
2. **Tumbas-** Exu 7 Tumbas
3. **Catacumbas-** Exu 7 Catacumbas
4. **Fornos-** Exu da Brasa
5. **Caveiras-** Exu Caveira
6. **Mata da Calunga-** Exu Corcunda
7. **Lomba da Calunga-** Exu Corcunda
8. **Covas-** Exu 7 Covas
9. **Mirongas e Trevas-** Exu Capa Preta

Reino das Almas

Sentimentos, emoções, transportes.

1. **Almas da Lomba-** Exu 7 Lombas
2. **Almas do cativo-** Exu Pemba
3. **Almas do Velório-** Exu Marabá
4. **Almas dos Hospitais-** Exu Curadô
5. **Almas das Igrejas-** Exu 9 Luzes
6. **Almas do Mato-** Exu 7 Montanhas

7. **Almas da Calunga-** Exu Tata Caveira
8. **Almas da Praia-** Exu Giramundo
9. **Almas do Oriente-** Exu 7 Poeiras

Reino da Lira

Comércio, amor, artes, sexualidade.

1. **Infernos-** Exu dos Infernos
2. **Cabarés-** Exu dos Cabarés
3. **Lira-** Exu 7 Liras
4. **Ciganos-** Exu Ciganos
5. **Malandros-** Exu Zé Pelintra
6. **Oriente-** Exu Pagão/ Exu do Oriente
7. **Lixo-** Exu do Lixo
8. **Luar-** Exu Malé
9. **Comércio-** Exu Chama Dinheiro

Reino das Praias

Viagens, eterno retorno, ciclos

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

Receber Exu e Pombagira não te faz Quimbandeiro, ser apresentado e iniciado sim.

Graus de Iniciação:

- Batizado
- Assentamento
- Faca de trabalho

- Coroação de mestre

Assentamentos

Representação física e receptáculo mágico de determinadas energias

Tipos de Assentamentos:

- Iniciados
- Proteção Pessoal
- Proteção de espaços físicos
- Defesa espiritual
- Prosperidade
- Oracular

Oráculos de Kimbanda

4 Búzios

7 Búzios

12 Búzios

Dadomancia

Baralhos de Esquerda

Oráculo de Ossos

Aula 01 - Reino das Encruzilhadas

Por mais longa e sinuosa que seja, uma linha contínua poderá, na melhor hipótese, chegar a um só destino. É somente quando os caminhos se interseccionam, criando cruzamentos entre si, que novas possibilidades se apresentam.

Assim, as Encruzilhadas simbolizam o princípio da ação, a fração de segundos entre a inércia e a continuação do movimento que permitirá a troca e a transformação.

Ela dá o start e permite que a magia aconteça, para aí sim os outros Reinos agirem.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- Princípio do movimento
- Rompimento da estagnação
- Paralisação e inércia
- Abertura e início

(sessões espirituais, ciclos da vida, projetos ou oportunidades profissionais, relacionamentos)

- Manutenção do status quo
- Encerramento e fechamento
- Liberdade
- Aprisionamento (corpo, mente e espírito)
- Necessidade De tomar decisões e de fazer escolhas
- Transformações e pontos de mudanças (objetiva ou Simbólica)
- Novos horizontes e objetivos futuros.
- Abandono/apego ao passado
- Direcionamento de energias e espíritos
- Nascimentos/fecundação
- questões policiais e prisionais
- violência e perigos do cotidiano

POVOS & GOVERNANTES

REI DAS 7 ENCRUZILHADAS E RAINHA DAS 7 ENCRUZILHADAS

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

CORES E SÍMBOLOS

As cores do Reino das Encruzilhadas são vermelho e o preto.



Seu símbolo, dois tridentes de uma ponta cruzados na diagonal em forma de "X", indicando caminhos que se distanciam.

Além desse, todos os garfos, chaves, cadeados e tridentes retos são seus símbolos.

Todo tridente reto é símbolo de encruzilhada.

Este é o símbolo do reino, não necessariamente será parte do ponto riscado.

ERVAS

- | | | |
|---------------------|-----------------------|----------------|
| • Abacaxi | • Cansação | • Jurema Preta |
| • Abre-Caminhos | • Cavalinha | • Louro |
| • Alevante | • Comigo-Ninguém-Pode | • Maracujá |
| • Arrebenta Cavalos | • Erva Fina | • Papoula |
| • Artemisia | • Folha-de-Fogo | • Parreira |
| • Bardana | • Funcho | • Poejo |

Ervas que geralmente ardem ao passar na pele, que têm característica de transformação.

BEBIDAS

Exus: aguardente de cana, a cachaça, como bebida principal.

POMBAGIRAS: espumantes e sidras demi-sec tintos ou rosés. (Tinto ou rosê por causa da cor)

Também são comumente oferecidas outras bebidas destiladas, especialmente o whisky e o conhaque, mas também a cerveja.

OFERENDAS

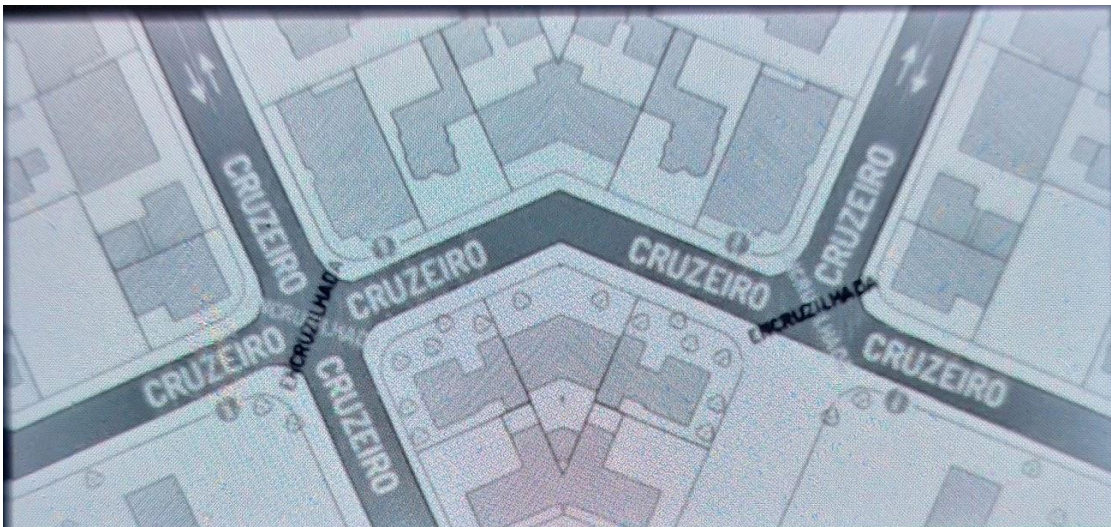
EXUS: numa bandeja forrada com folhas de mamona verde, arrumar uma porção generosa de milho de galinha torrado claro e cobrir com pipoca branca. Sobre a pipoca, distribuir sete balas de mel, sete charutos e sete batatas-miúdas assadas e batizadas com azeite-de-dendê. Preparar um opeté (parece o formato de uma coxinha) de batata inglesa cozida e amassada e colocá-lo no meio da oferenda. (Para outros Reinos o opeté é feito com farinha) *Opeté é como um pára raio por isso vai no meio.

POMBAGIRAS: uma porção generosa de farofa feita com farinha de milho amarela e mel, e cobrir com pipocas brancas adoçadas com açúcar e mel.

Sobre elas, distribuir sete bombons, sete botões de rosas vermelhas, sete cigarros de filtro branco e três ou sete ovos vermelhos crus, batizados com azeite-de-dendê. Preparar uma ou sete bolas de farinha de milho amarela e azeite-de-dendê e colocá-las no meio da oferenda, batizando com mel.

PONTOS DE FORÇA

Não existe "Encruzilhada Macho/de Exu" e "Encruzilhada Fêmea/de Pombagira. Em toda e qualquer Encruzilhada, sempre haverá Espíritos masculinos e femininos simultaneamente.



PONTOS DE FORÇA

1. ENCRUZILHADA DA RUA: esquinas de todos os cruzamentos entre as ruas e becos das cidades e meios urbanos, com exceção das Encruzilhadas da Lira (não pode ter nada que seja da Lira numa das esquinas)
2. ENCRUZILHADA DA LIRA: esquinas dos cruzamentos que, em ao menos uma delas, haja um ponto de força relacionado ao Reino da Lira, como agências bancárias, bares, casas de jogo, mercados, ou ainda que sejam usadas como local de prostituição;
3. ENCRUZILHADA DA LOMBA: esquinas de todos os cruzamentos formados por caminhos em aclave ou declive, mas, em especial, nas esquinas que formam o perímetro dos cemitérios, bem como nas esquinas das ruas que dão acesso a eles ou onde tenha havido fatalidades;
4. ENCRUZILHADA DOS TRILHOS: esquinas dos cruzamentos formados entre linhas férreas e qualquer outro tipo de via, seja outra férrea, ruas pavimentadas ou caminhos de terra

5. ENCRUZILHADA DA MATA: esquinas formadas por trilhas dentro das matas, mas também nas formadas por estradas de terra, encontradas em cidades do interior, ou, ainda, nos cruzamentos entre troncos caídos ou pontes e pontilhões sobre rios e riachos;

6. ENCRUZILHADA DA CALUNGA: esquinas dos cruzamentos entre as vias de passagem dentro dos cemitérios, mas especialmente nas dos cruzamentos entre os túmulos e covas;

7. ENCRUZILHADA DA PRAÇA: esquinas das trilhas dentro de praças e parques, e especialmente nas esquinas de seu perímetro. Como "Praças" entende-se também os parques e áreas de lazer externo.

8. ENCRUZILHADA DO ESPAÇO: não possui ponto de força em locais físicos, mas recebe suas oferendas em todas as demais Encruzilhadas.

9. ENCRUZILHADA DA PRAIA: esquinas formadas entre a beira das praias de água doce ou salgada e as vias que dão acesso a elas ou, ainda, nos cruzamentos de caminhos que perpassam os fluxos de água, como trilhas de pedras que atravessam riachos.

AULA 02 - O REINO DOS CRUZEIROS

Movimento sem destino é desperdício de tempo e energia e de nada adianta haver início sem que haja a continuidade daquilo que alguém se proponha fazer ou alcançar.

Assim, se as esquinas das Encruzilhadas são o princípio da ação, tendo sua origem no exato ponto de interseção entre dois ou mais caminhos, as ruas e seus prolongamentos são os Cruzeiros, a potência da continuação do movimento.

Ao mesmo tempo, os Cruzeiros representam o momento exato em que um caminho dá passagem a outro, em que um estágio anterior da existência deixa de existir, pois um novo se inicia.

Significado e atuação mágica:

- Continuação do movimento
- Aceleração e velocidade
- Princípio da transformação

- Locais de passagem (portas, portões e portais e etc.)
- Momentos/ situação de transição
- Continuidades
- Desaceleração e inércia
- Procrastinação (Tipicamente negativa)
- Recomeços
- Manutenção das decisões e escolhas
- Intercâmbio de energias
- Trocas simbólicas
- Iniciativa e pró-atividade
- Encaminhamento de espíritos
- Desenvolvimento do embrião

Povos e governantes

Rei dos 7 Cruzeiros e Rainha dos 7 Cruzeiros

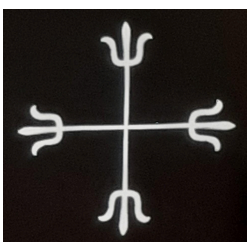
- | | | |
|----|------------------------------|-----------------|
| 1. | Cruzeiro da Rua - | Exu Tranca Tudo |
| 2. | Cruzeiro da Praça- | Exu Kirombó |
| 3. | Cruzeiro da Lira - | Exu 7 Cruzeiros |
| 4. | Cruzeiro da Mata - | Exu Mangueira |
| 5. | Cruzeiro da Calunga - | Exu Kaminaloá |
| 6. | Cruzeiro das Almas - | Exu 7 Cruzes |
| 7. | Cruzeiro do Espaço- | Exu 7 Portas |
| 8. | Cruzeiro da Praia - | Exu Meia-noite |
| 9. | Cruzeiro do Mar - | Exu Calunga |

Ainda que sejam semelhantes, o reino dos Cruzeiros e das encruzilhadas tem sensíveis diferenças na divisão de seus povos.

Cores e símbolos

As cores são o vermelho, preto e prateado intercaladas.

O símbolo 2 tridentes em cruz



Além desse, todos os garfos, rodas, trincos, fechaduras e tridentes retos são seus símbolos.

Ervas

Toda planta que cresce alto: cipó, trepadeiras, rasteiras, patas.

- Absinto/ losna
- Arruda
- Câmbio
- Cipreste
- Cipós de todos os tipos
- Comigo ninguém pode
- Ervas costeiras
- Fedegoso branco
- Funcho
- Guiné
- Hibisco
- Jambo
- Jurema Preta
- Parreira
- Vence tudo

Bebidas

-**Exú**- cachaça, como bebida principal (aguardente)

-**Pombagira** - espumantes demi-sec ou rosê

Também pode oferecer whisky e conhaque, mas também cerveja(não pode servir em ritualística)

Oferendas:

Exus: uma porção generosa de farofa de farinha de mandioca, azeite de dendê e cachaça. Cobrir com pipoca branca e sobre ela distribuir sete chaves e um pedaço de costela bovina ou caprina, sapecada ou batizada com pimenta e azeite de dendê. Preparar um opeté de farinha de mandioca e água pintado com pomba vermelha e colocá-lo no meio da oferenda.

Padê na quimbanda tradicional (Miãmiã)

Pombagira: farinha de milho com sidra cobrir com pipoca branca adoçada com mel e açúcar, sobre a pipoca distribuir 7 chaves 7 botões de rosa vermelha, 7 cigarros, 7 ovos brancos ou vermelhos crus batidos com mel e colocadas no meio da oferenda batizadas com dendê.

Ponto de força

- CRUZEIRO DE RUA : ruas, becos, vielas dos meios urbanos, desde uma esquina até a seguinte, onde se forma a próxima encruzilhada do

caminho em questão, com exceção dos Cruzeiros da Lira. Os locais nessas mesmas vias onde houve morte serão Cruzeiros das Almas (da rua)

- CRUZEIRO DE PRAÇA: trilhas dentro dos parques e praças, mas especialmente às ruas em volta, também nos arcos decorativos e nos portões desses locais. Lembrando que a Praça também é parque e área de lazer externo. Em praças onde houver uma cruz construída, esse ponto de força será um Cruzeiro das Almas (da praça)
- CRUZEIRO DA LIRA: ruas em continuação às Encruzilhadas da Lira ou nas ruas distantes dessas Encruzilhadas, mas onde haja um ponto de força relacionado ao Reino da Lira, como agências bancárias, bares, casas de jogo, mercados, ou ainda que sejam usadas como local de prostituição. Também se refere às portas desses locais. Se nesses locais, porém, houve morte, o ponto específico do falecimento será um Cruzeiro das Almas (da Lira);
- CRUZEIRO DA MATA: trilhas dentro das matas, mas também nas estradas de terra, comumente encontradas em cidades do interior. Também se refere ao ponto de entrada desses espaços, à "boca da mata". Em matas onde houver uma cruz construída ou um ponto onde houve acidente fatal, esse ponto de força será um Cruzeiro das Almas (da Mata);
- CRUZEIRO DA CALUNGA: ruas de dentro dos cemitérios, mas especialmente nos espaços de passagem entre um e outro túmulo, assim como nas cruzes sobre eles. O lado de dentro dos portões de entrada e saída, assim como a porta dos ossuários e dos túmulos, também são um Cruzeiro da Calunga, Vez que são pontos de passagem entre espaços;
- CRUZEIRO DAS ALMAS (OU DA LOMBA): cruzes que marcam os locais onde houve morte, assim como nas cruzes dentro das igrejas e dos cemitérios- em especial "Cruz Malor de cada um dele;
- CRUZEIRO DO ESPAÇO: não possui ponto de força em locais físicos, recebe em qualquer lugar.
- CRUZEIRO DA PRAIA: a linha limítrofe entre areia e água é, por excelência, um Cruzeiro de Praia, visto que é ponto de passagem. A pororoca, encontro da água dos rios com a água do mar, também é incluída. Também se refere às trilhas entre as dunas à beira d'água doce ou salgada onde não haja entroncamentos ou, quando houver, ao ponto exato de passagem entre um e outro local. As cruzes presentes nesses locais serão Cruzeiros das Almas (da Praia)

- CRUZEIRO DO MAR: no meio da água, especialmente nas rotas de navegação, vez que são caminhos que levam a outros destinos, assim como nos portões de embarcadouros e cais do porto.

Aula 03 - Reino das matas

É nele, ainda, que as Caboclos e Pretos Velhos Quimbandeiros se manifestam com seu conhecimento sobre a pajelança e seu domínio sobre as divindades que habitam a copa das árvores e as energias Inferiores que vagam pela escuridão da noite.

Por sua intimidade com o Reino Vegetal e suas magias, talvez seja o Reino de Quimbanda que exige a menor quantidade de sacrifícios animais em seus fundamentos -o que não significa que não os receba, afinal, o sangue vermelho é a base do culto de Exu e Pombagira-, vez que o sangue verde das florestas também carrega a força da vida e da morte em sua selva.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- poder mágico, terapêutico medicinal das plantas
- cura e envenenamento
- estratégia
- paciência
- equilíbrio entre obrigação e deleite
- revelação/ocultamento de segredos
- Ataque e defesa.
- Subsistência humana

Povos e governantes

Rei das matas e Rainha das matas

- | | | |
|----|------------------------|--------------------|
| 1. | Árvores- | exu quebra galho |
| 2. | Parques- | exu das sombras |
| 3. | Mata da praia - | exu das matas |
| 4. | Campinas - | exu das Campinas |
| 5. | Serranias- | exu da Serra negra |

- 6. **Minas** - exu sete pedras
- 7. **Cobras** - exu sete cobras
- 8. **Flores** - exu do cheiro
- 9. **Sementeiras** - exu arranca toco

Cores e símbolos

As cores são o vermelho, o preto e o verde ou marrom, intercalados.

Seu símbolo, uma tocha acesa sobre a cabeça de um lobo ou pantera, sobrepondo dois garfos cruzados na diagonal.



Além desse, os traços sinuosos semelhantes à letra S e ao formato de répteis rastejantes, assim como traços em zigue-zague, representando tanto os aclives dos montes e montanhas quanto os arbustos e vegetações rasteiras, e ainda a Lua e as estrelas (vez que podem ser vistas nas planícies e campinas.

ERVAS

Todas as folhas pertencem, por excelência, ao Reino das Matas e, dele, se espalham pelos demais Reinos.

Três delas, porém, têm destaque em seus fundamentos:

- Aroeira
- Fumo
- Mamona

PONTOS DE FORÇA

1. ÁRVORES: na copa e no pé de todas as árvores e arbustos;
2. PARQUES: nas áreas de vegetação dos parques público ou privado, de entretenimento ou de preservação ambiental;
3. MATA DA PRAIA: nos espaços de vegetação nas dunas de areia ou em áreas que costeiam os lugares onde haja água salgada ou doce, tanto as em movimento-como rios e riachos, por exemplo-quanto as estáticas-como os brejos, mangues e açudes;
4. CAMPINAS: áreas de campo aberto, sem presença Intensa de urbanização, onde predominam a vegetação rasteira e os arbustos de pequeno porte;

5. SERRANIAS: nas áreas de vegetação no alto dos montes montanhas, especialmente os de terreno acidentado e difícil acesso, onde comumente se encontram ervas miúdas em sua encosta, mas em que predominam árvores de maior porte;
6. MINAS: nas minas de exploração dedicadas à extração de metal e pedras, nas pedreiras, assim como nas minas d'água encontradas tanto em ambientes menos urbanos quanto em sítios, chácaras e fazendas;
7. COBRAS: nos matagais não explorados, onde vivem animais peçonhentos de todo o tipo, bem como nos locais de mata onde haja buracos no chão ou na encosta dos rios e riachos. Também nos galhos de árvores que absorvem grande quantidade de água, como a bananeira, por exemplo.
8. FLORES: nos espaços naturais e nas árvores e arbustos que dão flor ou naquelas cujas folhas exalam aromas, bem como nos jardins públicos ou privados onde essas espécies apareçam;
9. SEMENTEIRAS: nos locais de terra onde, propositadamente, haja plantação de qualquer espécie ou onde, por vias naturais, haja germinação e crescimento recente dessas espécies. Também nos locais onde as raízes de árvores e arbustos estejam à mostra ou, a depender do objetivo mágico, nos buracos cavados para que se encontrem as suas raízes.

Aula 04 - O REINO DOS CEMITÉRIOS

Não importa cor ou credo, posição social ou orientação sexual: a morte é a única certeza é o acontecimento final que horizontaliza as relações que estabelecemos em vida. Aos que morrem, os Cemitérios darão a paz que lhes permitirá o descanso a partir de seus cadáveres em decomposição, alimentarão a terra pagando com a putrefação da vida àquela que lhes deu sustento quando vivos, ou o tormento de terem suas covas violadas e suas almas aprisionadas ou destinadas a vagar sem destino.

Aos que ficam, os Cemitérios servirão como local de manutenção das lembranças dos que se foram e de reafirmação da sua própria finitude. Ao mesmo tempo, serão também objeto e ambiente de temor, tristeza, ressentimentos e angústias por não terem feito ou dito o que queriam antes que seus afetos partissem.

Assim, enquanto as Matas nos transmitem a sabedoria necessária para germinar, crescer e florescer ao mesmo tempo em que nos fornecem os remédios necessários para a cura do corpo, os cemitérios nos lembram de que tudo, um dia, vai passar... Até a própria vida, quando a morte chegar.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- inevitabilidade da morte
- incertezas do amanhã
- encerramento de ciclos e situações
- permanência/continuidade das situações
- inércia e estagnação
- passagem do tempo, adiamento
- finitude do tempo e das coisas
- morte física e simbólica
- carrego / limpeza de energias negativas
- decomposição (dos corpos, das opiniões, das coisas)
- memórias (capacidade biológica de reter informações)
- lembranças (capacidade de qualificar suas memórias)
- esquecimentos e abandonos
- desaparecimentos
- doenças físicas físicas mentais

Povos e governantes

Rei dos cemitérios e Rainha dos cemitérios

- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| 1. Portas de Calunga - | Exu Porteira |
| 2. Tumbas - | Exu 7 tumbas |
| 3. Catacumbas- | Exu 7 Catacumbes |
| 4. Fornos - | Exu de Brasa |
| 5. Caveiras- | Exu Caveira |
| 6. Mata da Calunga - | Exu Calunga |
| 7. Lomba (almas) da Calunga- | Exu Corcunda |
| 8. Covas - | Exu 7 Covas |
| 9. Mirongas e Trevas- | Exu Capa Preta |

CORES E SÍMBOLOS

As cores do Reino dos Cemitérios são o preto e seus matizes.(cinza, grafite, preto fosco...)

Seu símbolo, uma caveira sobreposta a dois garfos cruzados.



*Também, todas as figuras relacionadas à morte, caveiras, sepulturas, caixões, ou ainda, dois semicírculos transpostos.

ERVAS

- | | | |
|--------------------|----------------|---------------------|
| •Asa Fétida | • Eucalipto | •Manjericão-Anis |
| •Café | •Feijão | •Parreira |
| • Cardo | • Melão De São | •Pimenta |
| • Cebola | Caetano | •Pimentão |
| • Cravo De Defunto | •Heliotrópio | •Sapatinho-de-Judia |
| •Crisântemo | •Jurema Preta | |
| •Erva Moura | •Manjericão | |

BEBIDAS

EXUS E POMBAGIRAS: Cachaça

Exus: o conhaque muitas vezes é servido, mas whisky não é costume.

POMBAGIRAS: O vermute e os vinhos tintos secos têm preferência sobre os espumantes que, quando ofertados, costumam ser tintos e secos.

OFERENDAS

EXUS: uma porção generosa de milho de galinha, feijão preto e amendoim torrados médios ou escuros e batizados com azeite-de-dendê, ou de miãmiã feito com farinha de mandioca e cachaça. Cobrir a oferenda com pipoca branca. Sobre as pipocas, arrumar nove botões de crisântemos brancos, nove charutos e nove pedaços de carvão. Preparar um opeté de farinha de mandioca e água pintado com pó de carvão e colocá-lo no meio da oferenda.

POMBAGIRAS: uma porção generosa de milho de galinha, feijão preto e amendoim, torrados médios ou escuros e batizados com azeite-de-dendê, ou de miãmiã feito com farinha de mandioca e vinho tinto seco. Cobrir a oferenda com pipoca branca adoçadas com açúcar e mel. Sobre as pipocas, arrumar uma cebola roxa cortada em três ou nove partes, nove cigarros de filtro

vermelho, nove botões margaridas simples e nove ovos de codorna crus, batizados com azeite-de-dendê. Preparar um padê de farinha de mandioca e água pintado com pó de carvão e colocá-lo no meio da oferenda.

PONTOS DE FORÇA

- 1.PORTAS DA CALUNGA: no lado de fora dos portões de entrada e saída dos cemitérios, urbanos ou rurais;
- 2.TUMBAS: nas lápides, pedras ou construções que demarcam os túmulos ou, ainda, no próprio túmulo, desde que se possa vê-lo sobre a terra. Também nas gavetas dos cemitérios verticais;
- 3.CATACUMBAS: nos locais subterrâneos onde são enterrados os mortos, geralmente em galerias ou construções verticais abaixo da terra;
- 4.FORNOS: em todos os cômodos e ambientes de um crematório, mas especialmente no forno onde são incinerados os corpos;
- 5.CAVEIRAS: nos ossuários, nas gavetas mortuárias, em quaisquer locais em que os ossos estejam à mostra e no local de enterro dos indigentes;
- 6.MATA DA CALUNGA: os espaços de vegetação, as árvores e arbustos encontrados dentro dos cemitérios, assim como as pequenas praças e espaços de convivência desses mesmos locais onde haja vegetação rasteira; Ainda que alguns entendam este Povo como os locais de enterro em regiões de mata, esses locais comumente chamaremos Calunga da Mata, parte do Povo das Serrania.
- 7.ALMAS DA CALUNGA: no trajeto desde a porta principal até Cruzeiro das Almas, a Cruz Maior, ou o velário (onde se acendem as velas).
- 8.COVAS: nos buracos abertos para enterrar os mortos, mas ainda sem qualquer construção, ou nas tumbas quebradas ou desmanchadas para que um novo corpo possa ser enterrado onde, antes, havia outro;
- 9.MIRONGAS E TREVAS: nos quatro cantos do perímetro interno dos cemitérios e, também, nos espaços dentro deles em que haja pouca ou nenhuma incidência de luz, formando "pontos cegos ou regiões de sombras".

AULA - 06 O REINO DAS ALMAS

Tal qual a morte comprova a finitude do corpo, que alimenta a terra que lhe deu a vida, o que resta após ela mostra-se eterno. Com isso, a partir do

momento em que a materialidade de existência encontra um ponto final nos Cemitérios, sua subjetividade permanece viva do outro lado do véu, em função e em virtude das Almas dos falecidos conhecidos e desconhecidos.

Aos que se foram, resta descansar, sem rumo vagar ou ao mundo voltar para comungar com quem lhes honra em memória e culto.

Aos que ficaram, resta honrar, sentir lembrar para sempre dos que partiram.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- eternidade
- lentidão
- mudança de ciclos (lenta, contraste ao Reino dos Cruzeiros)
- subjetividades do espírito
- emoções (reações instintivas aos estímulos externos)
- Sentimentos (elaborações cognitivas das emoções)
- subsistência, especialmente a alimentar e financeira
- suprimento de necessidades básicas espiritualidade e fé

POVOS & GOVERNANTES

REI DAS ALMAS (EXU OMULU) RAINHA DAS ALMAS

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

CORES E SÍMBOLOS

As cores do Reino dos Cemitérios são preto, branco e vermelho ou roxo, intercaladas.

Seu símbolo, pequeno monte uma cruz sobre um pequeno monte.



Também, todas as cruces individualmente ou em conjunto, quer sejam feitas de traços simples ou de formas elaboradas assim como as espirais, símbolos de continuação da vida após a morte.

ERVAS

- Amoreira
- Figueira
- Bambu
- Café
- Jurema Preta
- Limoeiro
- Cambará
- Cebola Roxa
- Limão
- Cipreste
- Parreira
- Pitangueira
- Cravo De Defunto
- Tília

BEBIDAS

EXUS E POMBAGIRAS: cachaça ou cachaça misturada com algum fermentado (cerveja, vinho...)

POMBAGIRAS: O vinho branco seco quanto os espumantes brancos de sabor ocre.

NA LINHA DE EGUN (somente sacerdotes): água com gás, café preto frio ou vinagre.

OFERENDAS

Exus: uma porção generosa de milho de galinha, feijão preto e amendoim torrados médios, ou de miãmiã de farinha de mandioca e água. Cobrir a oferenda com pipoca passada no azeite-de-dendê. Sobre elas, três cebolas brancas cortadas em três partes cada, nove charutos, nove botões de crisântemos brancos. Preparar um opeté de farinha de mandioca e água pintado com cinzas ou pó de café e colocá-lo no meio da oferenda.

POMBAGIRAS: uma porção generosa de milho de galinha, feijão preto e amendoim torrados médios, ou de miãmiã feito com farinha de mandioca e vinho branco seco. Cobrir a oferenda com pipoca branca passada no azeite-de-dendê e açúcar. Sobre as pipocas, arrumar três limões cortados em três partes cada, nove cigarros de filtro branco nove botões de margaridas simples e três ou nove ovos brancos, crus e batizados com azeite de dendê. Preparar um padé de farinha de mandioca pintados com cinza (de churrasqueira) ou pó de café e colocá-lo no meio da oferenda.

PONTOS DE FORÇA

1. LOMBA: nas vias externas que dão acesso aos portões de entrada e saída dos cemitérios, especialmente a mais íngreme ou a que leve ao seu portão principal;
2. CATIVEIRO: locais de aprisionamento, como presídios, delegacias, cárceres de toda natureza, assim como no espaço dentro e debaixo de altares religiosos (em todo altar, principalmente católico, existe uma força aprisionada);
3. VELÓRIOS: nos espaços dedicados aos funerais, quer sejam anexos aos cemitérios, quer sejam em ambientes externos enquanto estiverem sendo usados para esse fim;(exemplo velórios em casa)
4. HOSPITAIS: qualquer ambiente hospitalar, tem seu ponto de força especialmente relacionado às UTIs e aos necrotérios;
5. IGREJAS: (e templos): todo e qualquer templo religioso, especialmente seus portões, veleiros e sobre altares (em complemento às Almas do Cativo, que têm seu ponto de força dentro deles);
6. MATO: aos pés e copas das árvores mais antigas em um espaço de mata, assim como no alto dos montes e montanhas e nas clareiras em meio à vegetação.
7. CEMITÉRIOS: São as almas que não se fixaram em seus locais de enterro e que vagam dentro dos cemitérios. Com isso, têm seu ponto de força no Cruzeiro das Almas, na porta da capela do cemitério ou no velário.
8. PRAIAS: São as almas que morreram próximas a regiões de água ou, ainda, as que morreram afogadas. De todo modo, não foram enterradas em cemitérios tradicionais e vagam pelas encostas das praias. Tem seu ponto de força nas margens secas desses locais.
9. ORIENTE: abrange as almas de estrangeiros (geralmente, mas não necessariamente, não-brancos e não-africanos) e as almas nativas que, quando encarnadas, tiveram iniciação ou participação em tradições místicas e esotéricas de outras etnias. Têm seu ponto de força nos templos dessas tradições e no alto dos morros.

*Culto de eguns, faz com água com gás e cachaça, café com cachaça, vinagre com cachaça....

AULA 07 - O REINO DA LIRA

Inebriando e fazendo conhecer os vícios do corpo e os prazeres da carne, tudo se põe ao nosso alcance, mas, se quiser provar, terá de pagar. É assim que a Quimbanda nos convida a experimentar as dores e as alegrias da vida, provocando nossos desejos e sentidos até que sejamos consumidos por eles ou encontremos o equilíbrio de nossos próprios limites.

Mesmo em movimento e evolução constantes, nada dura para sempre e, inevitavelmente, a matéria retorna à terra e a alimenta, enquanto do espírito ninguém pode afirmar ao certo o seu destino, o que nos resta, então? "Aproveitar os prazeres e as belezas da vida", responderão os Exus e Pombagiras do Reino da Lira.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- Festas e bebidas
- Barganhas e comércio
- Prazeres e os excessos
- As artes em suas mais diversas formas
- Inspiração
- Criatividade
- Riqueza material e ganhos financeiros
- Toda forma de sexualidade
- Extrapolação dos limites
- Tudo aquilo que o corpo pode consumir e usufruir
- Satisfação é prazeres imediatos
- Relações tóxicas e violentas
- Vícios em drogas e jogos
- Prostituição e Luxúria
- Furtos e roubos de pequeno porte
- Disputas políticas e jogo de poder
- Comércios e relações comerciais
- Conquistas amorosas
- Decepções da confiança traída
- Trocas de favores
- Dons mediúnicos e espirituais

POVOS & GOVERNANTES

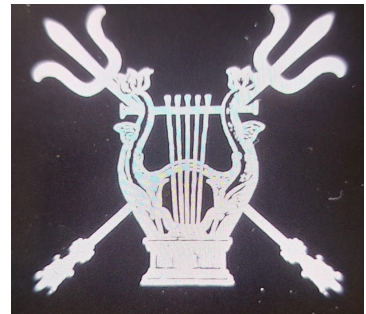
REI DA LIRA (EXU LUCIFER) RAINHA DA LIRA (MARIA DAS MARIAS OU PADILHA DO CANDOMBLÉ)

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Infernos- | Exu dos Infernos |
| 2. Cabará- | Exu do Cabaré |
| 3. Lira- | Exu 7 Liras |
| 4. Ciganos- | Exu Cigano |
| 5. Malandros- | Exu Zé Pelintra |
| 6. Oriente- | Exu Pagão/Exu do Oriente |
| 7. Lixo- | Exu Ganga/Exu do Lixo |
| 8. Luar- | Exu Malé |
| 9. Comércio- | Exu Chama Dinheiro |

CORES E SÍMBOLOS

As cores do Reino da Lira são vermelho, preto e amarelo ou dourado, intercaladas.

Seu símbolo, uma harpa musical sobrepondo dois garfos cruzados na diagonal.



Também, figuras como flores e corações, bem como linhas sinuosas alongadas que lembrem passos de

ERVAS

- | | | |
|------------------|---------------|----------------|
| •Boldo | • Girassol | •Louro |
| •Canela | • Laranjeira | • Manjerona |
| •Coentro | •Parreira | •Rosa Vermelha |
| • Cravo-da-India | •Planta Jade | •Verbena |
| •Oliveira | •Planta-Dólar | |
| • Folha-de-Dólar | •Romã | |

BEBIDAS

Exus: bebidas "de festa", ou seja: gin, whisky e conhaque, ainda que aceitem de bom grado a tradicional cachaça e cerveja.

POMBAGIRAS: licores-especialmente de anis, menta e morango, vinhos brancos licorosos e os diversos coquetéis feitos deles, ou espumantes e sidras brancos de sabor suave e adocicado.

O absinto ganha predileção sobre quaisquer outras bebidas, ainda que sua oferta não seja comum dada a dificuldade em se encontrar essa bebida no Brasil.

OFERENDAS

Exus: uma porção generosa de miamiã feito com farinha de mandioca, azeite-de-dendê, cachaça e mel. Cobrir a oferenda com pipoca branca e, sobre ela, arrumar uma laranja doce cortada em sete pedaços, sete botões de cravos vermelhos, sete charutos e sete moedas de valor corrente. Preparar um opeté de farinha de mandioca e água pintado com pemba amarela e colocá-lo no meio da oferenda.

POMBAGIRAS: uma porção generosa de miãmiã feito com farinha de milho amarela, azeite-de-dendê, mel e espumante ou sidra brancos ou rosés ou, ainda, vinho licoroso ou de sobremesa. Cobrir a oferenda com pipoca branca adoçadas com açúcar e mel e, sobre elas, arrumar uma laranja doce cortada em sete pedaços, sete botões de flores do campo ou de rosas vermelhas, sete cigarros de filtro branco ou vermelhos. (podendo intercalar) e três ou sete ovos vermelhos, crus e batizados com azeite-de-dendê. Preparar um padê de farinha de milho amarela e Água e colocá-lo no meio da oferenda.

PONTOS DE FORÇA

1.INFERNOS: nos locais de venda ou consumo de drogas entorpecentes, no subsolo de outros locais de domínio do Reino da Lira, nas boates e clubes (não nos bares e botecos);

2.CABARÉS: no interior das casas de shows e de prostituição (ou em outros lugares em que isso se dê). As esquinas, ruas e portas desses locais, porém, são pontos de força dos Povos da Lira nos Reinos das Encruzilhadas e dos Cruzeiros, respectivamente;

3.LIRA: nas portas e no interior dos espaços dedicados às artes, à música e à dança, em museus, salas de ópera, teatros e casas de espetáculo (especialmente os clássicos) e nos pontos turísticos onde haja pouca ou nenhuma presença de vendedores ambulantes;

4.CIGANOS: nos terrenos baldios próximos aos comércios e onde ocorram acampamentos ou comércios temporárias, nas estradas próximas aos demais locais do Reino da Lira, nos circos, nas feiras de arte popular e em todos os espaços efêmeros;

5.MALANDROS: nos bares e botecos, nas casas de jogos e apostas, nas praças de grande circulação de pessoas ou com incidência de pequenos

roubos e furtos, nos pontos turísticos onde haja jogatina e intensa presença de vendedores ambulantes, nas ruas que dão acesso aos "Infernos" e aos "Cabarés";

6.ORIENTE: têm seu ponto de força nas ruas onde haja cartomantes e videntes, nas feiras e lojas de artigos religiosos ou esotéricos.

7.LIXO: nas lixeiras, nos lixões, nos terrenos onde se descarta e acumula lixo, assim como nos ambientes onde moram pessoas em situação de rua e onde haja mendicância de toda espécie.

8.LUAR: nas ruas que dão acesso aos espaços de domínio de todos os Povos da Lira, à exceção dos "Infernos" e "Cabarés", em espaços abertos como coretos, chafarizes e fontes, playgrounds adultos e infantis, quadras de esporte e lazer, assim como sobre viadutos e pontes de acesso às cidades.

9.COMÉRCIO: nas entradas e no interior de comércios, mercados, agências bancárias, casas lotéricas e todo tipo de local em que haja troca financeira, inclusive as feiras de rua.

AULA 08 O REINO DA LIRA

Tal qual a correnteza de um rio que, ao avançar sobre as pedras, desvia, mas não interrompe o seu curso, assim também é nosso dia a dia e não há feitiço no mundo capaz de nos livrar dos desafios do destino. Resta-nos, então, observar as marés e perceber que, se as cheias permitem às embarcações alcançar os destinos mais longínquos, quando baixam, exigem recolhimento e retidão, e assim também será a nossa jornada pela vida.

Quem é capaz de, mergulhando até as profundezas, revelar os segredos do oceano e do coração dos homens?

Sem resposta, nos cabe imaginar o que pode haver em tamanha imensidão, na esperança de um dia poder conhecê-la. Assim, enquanto as Encruzilhadas abrem a Quimbanda e dão início ao movimento transformador de Exu, as águas da Praia fecham a gira, mas não a encerram, afinal, logo mais, um novo navio há de zarpar.

SIGNIFICADO E ATUAÇÃO MÁGICA

- movimentos de vai e vem

- conexão entre distâncias
- superação de desafios
- viagens e mudanças geográficas
- intercâmbios (culturais e comerciais)
- aproximação e distanciamento
- mudança de ciclos
- Renovação e reinício
- Altos e baixos da vida
- proporcionalidade dos esforços e resultados
- movimentos das marés
- ciclos lunares
- Líquido amniótico e parto

POVOS & GOVERNANTES

REI DA PRAIA RAINHA DA PRAIA

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

CORES E SÍMBOLOS

As cores do Reino da Praia são vermelho, preto e azul escuro.

Seu símbolo, uma âncora sobrepondo dois tridentes cruzados na diagonal e coroada por três ondas.

Também, outros símbolos navais como traços sinuosos representando os nós-de-corda, assim como lanças e arpões de pesca, a Lua e as estrelas, ou linhas sinuosas que lembram ondas do mar ou a fluidez das águas.



ERVAS

- Alecrim
- Alfavaca
- Caruru
- Heliotrópio
- Hibisco
- Folhas de água (peregum também chamado de pau d'água , baronesa, colônia, cana do brejo, Erva de Santa luzia)
- Lavanda
- Cactos
- Manjeriço
- Papoula
- Parreira
- Rosas
- Salvia
- Suculentas

BEBIDAS

Exus: cachaça, rum e cerveja ou chopp com muita espuma.

POMBAGIRAS: licor de anis, espumantes ou sidras brancas demi-sec ou cerveja.

OFERENDAS

EXUS: uma porção generosa de milho de galinha torrado claro ou médio, misturado com alguns grãos de feijão preto torrado. Cobrir a oferenda com pipoca branca e, sobre elas, arrumar um, três ou sete peixes inteiros e frescos, tipo Sardinha ou Manjuba, e a mesma quantidade de conchas do mar. Preparar um opeté de farinha de mandioca e água pintado com pomba azul e colocá-lo no meio da oferenda.

POMBAGIRAS: um miãmiã de farinha de mandioca e cerveja ou vinho branco, Cobrir a oferenda com pipoca doce e, sobre ela, arrumar um, três ou sete peixes inteiros e frescos, tipo Sardinha ou Manjuba, e a mesma quantidade de ovos brancos crus batizados com azeite-de- dendê. Preparar um padê de farinha de mandioca e água pintado com pomba azul e colocá-lo no meio da oferenda.

PONTOS DE FORÇA

1. RIOS: na beira de rios e córregos de água, doce ou salgada, e, dependendo do caso, na beira dos córregos de água da chuva ou de esgotos que levam aos rios ou ao mar;

2. CACHOEIRAS: nas quedas d'água de qualquer porte, sejam grandes cachoeiras ou pequenas cascatas, especialmente no ponto em que a água encontra a terra ou as pedras;

3. PEDREIRAS: nas pedras que formam a encosta de rios e mares;

4.MARINHEIROS: nos trapiches e mirantes sobre as águas, no casco das embarcações de qualquer porte e em construções onde há faróis e faroletes. sempre próximo à água, mas nunca onde ela possa bater, visto o medo de afogamento comum aos "Homens do Mar".

5.LODO: em todos os locais de água parada e barrenta ou lodosa, nos pântanos e mangues, no fundo dos poços e nos lodos que se formam nas ruas urbanas ou rurais depois das chuvas;

6.MAR: Dentro das águas do mar, principalmente nas ondas da praia, antes do "alto mar" e das rotas de navegação.

7.BAIANOS: são os mesmos Baianos da Umbanda e têm seu ponto de força nos coqueiros e palmeiras à beira da praia.

8.VENTOS: no alto das dunas e dos montes próximos a rios e riachos, no topo das cachoeiras, no alto dos faróis e faroletes ou, ainda, na costa marítima em que as ventanias sejam constantes e intensas.

9.ILHAS: nas ilhas e ilhotas naturais de rios e mares, com ou sem vegetação ou urbanização, e nas formações de corais e arrecifes que aparecem acima da linha d'água.