

## A LENDA DO PÉ DE GARRAFA

Maria Cristina de Aguiar Campos

Cefet-MT

O que seria o mundo, se privado  
Do que é úmido e selvagem? Deixem que existam,  
Ah, deixem que existam, selvageria e umidade;  
Que ainda vivam muito as ervas e o deserto.

*Gerard Manley Hopkins*

Pé de Garrafa é um ser lendário e misterioso, conhecido no sertão brasileiro em uma faixa que vai de Mato Grosso aos Estados do Piauí e Maranhão, passando por Minas Gerais<sup>1</sup>. Este artigo faz uma leitura desta lenda a partir de dados compilados de fontes orais e escritas em Mato Grosso, particularmente na tradicional Baixada Cuiabana<sup>2</sup> e seu entorno.

Os relatos mais antigos sobre o Pé de Garrafa coletados remontam ao extrativismo em Mato Grosso, no pós-guerra contra o Paraguai, quando foi franqueada a navegação pela Bacia do Prata, intensificando o comércio. Liga-se à extração da poaia (*Cephaeles ipecacuanha*), também conhecida como ipecacuanha ou ipeca, raiz de um pequeno arbusto rica em emetina, substância que compõe medicamentos utilizados na cura de coqueluche, bronquite e disenteria. Os índios da América do Sul já a utilizavam e, no final do século XIX, as indústrias farmacêuticas européias intensificaram sua importação. No Brasil, especialmente em Mato Grosso, Bahia, Espírito Santo, Pará e Amazonas, essa planta vicejava naturalmente; a coleta desordenada praticamente provocou sua extinção e gerou lendárias histórias, contadas por escravos e mateiros que se aventuraram nas selvas oitocentistas.

Em Mato Grosso, era nativa em “extenso território situado entre as bacias hidrográficas dos rios Paraguai e Guaporé, com destaque para a região de Cáceres, Barra de Bugres, Tangará da Serra, Vila Bela e até mesmo Cuiabá”<sup>3</sup>. A poaia crescia em matas densas e úmidas, em lugares sombrios e sempre em companhia. Um de seus dispersores era um pássaro aurinegro denominado, como seus coletores, ‘poaieiro’ (*Lipaugus vociferans*), considerado auxiliar de quem

buscava encontrar o arbusto nas matas sombrias. O seu pio era interpretado “como sinal de aproximação de sítios de concentração em reboleiras férteis. De mais a mais, alimenta-se com a sua baga esbranquiçada, propiciando maior propagação da espécie” (ibid., p. 490).

A colheita da raiz era “feita pelos índios e pelos negros, escravos dos fazendeiros da vizinhança, durante o ano todo, porém especialmente logo depois do tempo das chuvas”, principalmente “[...] na quadra chuvosa, de novembro a março, preferida para a safra, por se achar a terra empapada e fofa, própria a ser facilmente esgaravatada a pontões de saracúá<sup>4,5</sup> .

Semelhante ao seringueiro, o poaieiro enfrentava inúmeros perigos na Mata da Poaia, na jornada que levava cerca de seis meses. Havia as picadas de borrachudos, mutucas e mosquitos brancos, “astuciosos no varar os mosqueteiros”; lambe-olhos, causadores de conjuntivites, entre outros (ibid., p. 490). A atenção aos sons da mata era grande, pois qualquer descuido poderia ser fatal: cobras venenosas, onças traiçoeiras e o temido Pé de Garrafa:

E ao entardecer apressa-se em tornar ao ponto central da ‘feitoria’, caso não o desnorteie o Pé de Garrafa, duende capaz de acometer os mais destemidos mateiros.

Ninguém que o veja regressará assisado ao convívio dos amigos. Todavia descrevem-se como unipedal mostrengo de aparência humana, que deixa rastro semelhante ao molde de fundo de garrafa. Só se mostra aos predestinados a trágico fim.

Verificar-lhe as medonhas feições não será permitido a quem evite perder o rumo do costumeiro abrigo. Ainda que o lendário inimigo não consiga estreitá-lo de encontro ao seu peito cabeludo, para lhe sugar vorazmente os olhos e deixá-lo estendido para pasto de famintos carniceros, o poaieiro a quem apareça não mais acertará o caminho do rancho. Só os sazonáticos, no paroxismo dos acessos febris, conseguem vê-lo impunemente, quando a realidade se lhes depara fantásticamente colorida pelo delírio (ibid., p. 492).

Câmara Cascudo<sup>6</sup> insere-o no Ciclo dos Monstros, descrevendo-o assim:

O Pé de Garrafa é um ente misterioso que vive nas matas e capoeiras. Não o vêem ou o vêem raríssimamente. Ouvem sempre seus gritos estrídulos ora amedrontadores ou tão familiares que os caçadores procuram-no, certos de tratar-se de um companheiro transviado. E quanto mais rebuscam menos o grito lhes serve de guia, pois, multiplicado em todas as direções, atordoia, desvaira, enlouquece. Os caçadores terminam perdidos ou voltam à casa depois de luta áspera para reencontrar a estrada habitual. Sabem tratar-se do Pede Garrafa porque este deixa sua passagem sinalada por um rastro redondo, profundo, lembrando perfeitamente um

fundo de garrafa. Supõem que o singular fantasma tenha as extremidades circulares, maciças, fixando vestígios inconfundíveis. Vale Cabral, um dos primeiros a estudar o Pé de Garrafa, disse-o natural do Piauí, morando nas matas como o Caapora e devia ser de estatura invulgar, a deduzir-se da pegada enorme que ficava na areia ou no barro mole do massapé.

O Dr. Alípio de Miranda Ribeiro foi encontrar o Pé de Garrafa em Jacobina, no Mato Grosso. Seu informante, Sebastião Alves Correia, administrador da fazenda, fez uma descrição mais ou menos completa. O Pé de Garrafa 'tem a figura dum homem; é completamente cabeludo e só possui uma única perna, a qual termina em casco em forma de fundo de garrafa'.

É uma variante do Mapinguari e do Capelobo. Grita, anda na mata e tem o rastro circular. Não há informação se o Pé de Garrafa mata para comer ou é inofensivo.

Ainda que fortemente presente nas antigas narrativas relacionadas à Mata da Poaia, o Pé de Garrafa se caracteriza por ser uma entidade protetora das matas em geral, bastante temido, principalmente por caçadores. Segundo os depoimentos, possui poder sobre os ventos e certas plantas, como alguns cipós e o pau de perdiz (*Simarouba versicolor*), nome que os pantaneiros poconeanos atribuem ao fato de que, se o sujeito estiver na mata e tocar nesta árvore, desnorteia-se e fica perdido, tornando-se presa fácil do 'bicho', além de se associar à ave de nome homólogo – perdiz. Afirmam também que a pegada circular é uma estratégia para confundir as pessoas, uma vez que, só pelo rastro, não se sabe que direção o bicho tomou.

Suas feições não são passíveis de descrição, uma vez que possui o corpo todo coberto de pêlos, mas há quem afirme que seus olhos são vermelhos, ou refletem no escuro um brilho avermelhado. O único lugar do corpo limpo de pêlos é o umbigo, seu calcanhar de Aquiles, alvo fatal para ele. Dizem que tem os cabelos longos. Ao se sentir ameaçado, joga-os para a frente a fim de proteger o umbigo, tornando-se então invulnerável, protegido pela massa de pêlos escuros. Imita as vozes das pessoas e emite gritos assustadores. Costuma devorar os olhos e o cérebro de suas vítimas, após arrancar suas cabeças.

Apesar de, em geral, apresentar a aparência identificada acima, ele possui uma fluidez que permite com que desapareça ou mude de estatura, agigantando-se ou reduzindo-se, conforme a situação. É preciso não se esquecer de que ele é um *encantado*<sup>7</sup>, ou seja, um ser de outra dimensão. Haug<sup>8</sup>, em Chapada dos Guimarães-MT, recolheu várias descrições que mostram as variações de sua aparência e apresentação:

O *Pé de Garrafa* tem as seguintes características:

1º - O corpo parece de gente. É muito cabeludo. Tem uma só perna e o pé como fundo de garrafa. Uns contam que já viram o rastro no caminho e outros que ouviram o grito dele.

2º - É um bicho que tem um pé só. O pé dele é de forma de um fundo de garrafa. Ele anda toda a sexta-feira para dar medo à gente.

3º - É um bicho que dá um grito, com 20 quilômetros longe de você, e quando você escuta, já está perto de você. É um bicho com pé de garrafa, por isso tem o nome *Pé de Garrafa*.

4º - Tem um pé só. O pé dele parece com um fundo de garrafa. Ele pega as pessoas e come. Ele só pode morrer acertando um tiro no umbigo. Ele anda fazendo barulho e parece que rasta um couro. Ele aparece nas sextas-feiras à meia-noite para quem é desobediente.

5º - Eu já vi muita gente falar no *Pé de Garrafa*. Dizem que é um homem alto, que tem um cocho na cabeça. Ele tem as pernas de garrafa, que ele anda e não quebra. Sabe por que que ele tem o cocho na cabeça? Para matar gente e jogar dentro do cocho, para quando chegar no lugar onde ele se acampa. Chega lá ele faz uma caieira de fogo e com 15 minuto ele come e sai para caçar mais. O *Pé de Garrafa*, quando escuta barulho do caçador, ele dá um sobio que estronda toda a mata e o pobre do caçador, pensando que é seu companheiro, vai chegando por perto. Quando o *Pé de Garrafa* encontra o caçador, ele pega o caçador e mata e joga no cocho e vai-se embora para comê-lo bem sossegado.

Há também o *Troá*. Dizem dele: é um preto, de um pé só. Diz-se que come gente. Em outra versão: é um bicho que não tem os dois pés. Seu rastro parece um fundo de garrafa. Entre 11,30 horas e meia-noite, ele grita. Grita muito alto, fino e longamente, durante uma, duas horas, dependendo do lugar em que está. Se estiver em cima de uma serra, o grito é bem mais longo. Ele voa. Seu vôo é horrível. Pesado, como o de uma ema molhada. Primeiro grita, depois voa. Carrega crianças e amamenta-se do leite das mulheres. Numa terceira versão: *Troá* cava paredes para comer a gente dentro de casa. Suas unhas são venenosas. Tira a gente com suas unhas para levar à boca. Ronca tão feio que o corpo da gente até se arrepia. Dá roncões fortes que a gente corre tão duro [rápido, ligeiro] de medo de ser comido por ele. Também diz que o *Troá* parece em forma de bicho espinhudo. Ele só aparece nas noites escuras, sem luar. Dizem também que o *Troá* quando vê gente, começa a gritar e a jogar espinhos por todo o seu lado. E, numa quinta versão: ele é um bicho de uma perna só, que anda pulando como saci. Do abdome para cima parece gente, com os cabelos grandes, até a cintura. A face, ninguém vê a cara dele. Quando quer pegar uma pessoa, ele joga o cabelo para trás e regala os olhos com a boca aberta e dentes arreganhados e atrai a pessoa até comer (Haug, 1983, p. 50-51).

Em Chapada dos Guimarães-MT, o *Pé de Garrafa* é identificado com o *Troá*, também descrito como um pássaro gigantesco, do tipo pré-histórico, que mora em cavernas ou *locas*

de pedra. Raramente é visto, pois só sai à noite, mas possui um grito medonho que *troá* (ressoa) nos paredões.

Câmara Cascudo (2002) aponta o Pé-de-Garrafa como uma variante do Mapinguari e do Capelobo, e Corso (2002) conecta-o ao Berrador, Caipora e Saci. Pode-se também associá-lo ao Lobisomem, entre outros. Percebe-se que há um extenso semantismo manifestado na (con) fusão das fontes orais, que ocorre freqüentemente: por exemplo, quando estão contando uma história sobre o Pé-de-Garrafa, de repente, sem perceberem, começam a falar do Lobisomem.

Para quem se dedica aos estudos do imaginário, é importante levantar os símbolos que se agregam num determinado semantismo ou numa confluência deles, para então proceder a uma leitura, estabelecendo associações e identificando o arquétipo ou mito ao qual se ligam<sup>9</sup>. O Pé de Garrafa se relaciona ao arquétipo do homem natural ou selvagem, pertencente à esfera do “campo magnético do masculino profundo” (Bly, 1991<sup>10</sup>). O Homem Natural é a porta para a rusticidade na natureza, mas também se pode afirmar que ele é a própria natureza. Ele é o protetor masculino da terra (ibid., p. 213).

Existe uma necessidade humana de ritos de iniciação que marcam indelevelmente as mudanças psicológicas necessárias ao amadurecimento. Para as mulheres é mais fácil, porque a menstruação (marca da passagem de menina para mulher) e a concepção (marca da passagem de filha para mãe) levam-nas, biológica e naturalmente, a realizar esse percurso. Já com os homens é diferente, pois eles necessitam de sinalizações culturais para efetuarem essa passagem.

Nas sociedades tradicionais, por todo o mundo, as iniciações implicam em duros testes aplicados pelos anciãos nos meninos, geralmente com muita dor física, num contexto exclusivamente masculino. Os setênios costumam marcar os ritos. O homem urbano contemporâneo enfrenta sérios problemas pela ausência das sinalizações que marcam as mudanças, do que decorre o prolongamento de uma infância psicológica.

A importância histórica do arquétipo do homem selvagem para o masculino é notória. Desde o Senhor dos Animais, na Pedra Lascada, transformando-se em Xiva, Dioniso e

Cernuno nos cultos agrários, conserva e desenvolve a energia original. Bly (1991, p. 233) aponta para os anos de 1.100 d.C., ou no século I a.C. – quando César invadiu a Gália – o início de sua perseguição e repressão.

Desde a Idade Média, por influência da Igreja Católica, a presença e os valores do homem selvagem – por se relacionarem aos cultos pagãos da Grande Mãe – foram gradativamente sendo banidos, afogados nos lagos, queimados nas fogueiras ou forçados ao exílio nas densas matas do inconsciente. Hoje, essa perseguição se reflete numa assepsia corporal que se estende à natureza e ameaça a vida na Terra: limpar é sinônimo de desmatar, de depilar. O Senhor dos Animais “não contribui mais com sua umidade e energia para as nossas religiões” (ibid., p. 233). No entanto, na literatura e imaginação populares e também nos sonhos noturnos de cidadãos civilizados, ele é bastante lembrado, evidenciado pela íntima relação com as matas, presença de pêlos e agressividade.

A lenda do Pé de Garrafa se origina num contexto pré-cristão e se move na esfera da Grande Mãe, inclusive pela perda do membro inferior, o que pressupõe ferimentos e cicatrizes profundas que conduzem a um aprofundamento emocional e maior ligação com a terra. Um encontro com o lado negativo da Grande Mãe pode resultar em morte ou cicatriz, no entanto é um caminho que conduz à sabedoria, pois “ninguém chega à condição adulta sem um ferimento que vai ao âmago” (ibid., p. 209).

Velhas tradições dizem que nenhum homem é adulto enquanto não se tiver aberto à alma e ao espírito do mundo, e que essa abertura é feita por uma ferida no lugar certo, no momento certo, na companhia certa. A ferida permite que o espírito ou alma entre. James Hillman, referindo-se a Hans Castorp, personagem de *A montanha mágica*, e à marcha tuberculosa em seu pulmão diz: ‘Através do pequeno buraco dessa ferida, entra o imenso reino do espírito’ (ibid., p. 201).

Pode-se identificar, pelo menos, duas figuras míticas associadas ao Pé de Garrafa: Hermes, pelas estratégias de confusão como armadilha nos caminhos, e Dioniso, pelo aspecto selvagem.

Profusão de pêlos e emaranhado de galharias se associam, pois o homem cabeludo sempre fica mantido na mata (ou no porão). Os sistemas mitológicos associam o cabelo ao instintivo, ao sexual e ao primitivo. Culturalmente, os pêlos são vistos como sinônimo de animalidade e se relacionam com uma sexualidade animal. Nota-se, com relação a isso, a contemporânea interdição social aos pêlos, transformados em tabu: a nudez é veiculada pela mídia, desde que devidamente depilada.

Os pêlos ou cabelos se associam à vida do animal selvagem, pela caça ou domesticação, e por todas as formas de sangue quente animal: os pêlos representam a natureza apaixonada dos mamíferos: “irritabilidade, temperamento fogofo, impulsividade passional, espontaneidade, emoções explosivas, ferocidade leonina, ciúme felino” (ibid., p. 44). O volume de pêlos à mostra sugere até que ponto os instintos foram sufocados e a espontaneidade controlada.

O cabelo sugere excessos: “os pêlos de Enkidu, o Homem Natural babilônico, ou de Pan, o Homem-bode, sugerem que o cabelo representa aquilo que está além das fronteiras da civilização moderadora. Pan está fora das cercas” (ibid., p. 44). Além disso, a imagem da garrafa no único pé pode aludir à bebida inebriante que induz aos excessos, que também conduzem à visão direta, a um tipo de sabedoria, afinal Dioniso é o cacho de uvas rasgado por mãos em aldeias gregas e lançado na tina do vinho, representando o êxtase que pode vir de rasgar e ser rasgado. “O vinho extático só surge se o cacho de uvas for rasgado, pisado, encerrado” (ibid., p. 208).

Os cabelos ainda sugerem pensamentos, pois brotam brota na cabeça dia e noite, até quando se dorme. Neste sentido, representam a intuição, a “[...] abundância de percepções, introversões, pensamentos, ressentimentos, imagens, fantasias que esperam e estão prontas a aparecer sempre que estamos pensando em alguma coisa” (ibid., p. 45).

Muito mais se poderia falar a respeito dos símbolos agregados ao Pé de Garrafa e que se ancoram no arquétipo do Homem Selvagem, o que extrapolaria o espaço estabelecido para este artigo. Espera-se que estas considerações tenham servido para demonstrar sua importância para a integridade psíquica do homem contemporâneo.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> CORSO, Mário. *Monstruário*. Inventário de entidades imaginárias e de mitos brasileiros. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2002, p. 141. 176p.

<sup>2</sup> A Baixada Cuiabana, ou Microrregião (MR 335) do Estado de Mato Grosso, compreendia oito municípios: Rosário Oeste, Acorizal, Várzea Grande, Cuiabá, Nossa Senhora do Livramento, Santo Antônio de Leverger, Poconé e Barão de Melgaço (Fundação Cândido Rondon, 1994, p. 9). Na atual classificação das microrregiões mato-grossenses presente no Anuário Estatístico de Mato Grosso (2004, p. 37), o mapeamento é completamente distinto e desconsidera a importância histórica e cultural da antiga classificação.

<sup>3</sup> SIQUEIRA, Elizabeth Madureira. *História de Mato Grosso*. Da ancestralidade aos dias atuais. Cuiabá: Entrelinhas, 2002, p. 107. 272p.

<sup>4</sup> CORRÊA FILHO, Virgílio. O poaieiro. In: IBGE. *Tipos e aspectos do Brasil*. Excertos da Revista Brasileira de Geografia. 10. ed. Rio de Janeiro: CNG, 1975, p. 489. p. 489-492.

<sup>5</sup> *Saraqúá*: pequena lança com ponta de metal pontiaguda semelhante a ponteiro de aço, acabado em guatambu ou madeira de análoga resistência utilizada para afogar a terra onde se ocultavam as raízes aneladas da ipeca; metida no solo, extraía com facilidade as raízes, acompanhadas dos arbustos (Correa Filho, 1975, p. 492). *Sapicuá*: pequena sacola de lona ou couro, onde eram colocadas as raízes. *Bornal*: bolsa ou sacola contendo água, guaraná ralado e alimentos (Siqueira, 2002, p. 108).

<sup>6</sup> CÂMARA CASCUDO, Luís da. *Geografia dos mitos brasileiros*. São Paulo: Global, 2002, p. 228-229. 396p.

<sup>7</sup> Um lugar *encantado*, por exemplo, é aquele onde o sobrenatural se manifesta, podendo, em certos casos, ser sinônimo de lugar *assombrado*. O adjetivo estende-se a bichos e pessoas.

<sup>8</sup> HAUG, Martha Johanna. *Folclore em Chapada dos Guimarães-MT*. Coleção Pesquisa. v. 1. São Paulo: Escola de Folclore/Secretaria de Estado de Cultura, 1983.

<sup>9</sup> Um arquétipo é aqui concebido não apenas como uma imagem primordial, mas como uma energia psíquica que se apresenta através de símbolos motores, ou seja, uma série de imagens que resumem “[...] a experiência ancestral do homem diante de uma *situação típica*, isto é, em circunstâncias que não são particulares a um só indivíduo, mas que podem impor-se a qualquer homem” (Bachelard, 1990, p. 162). Já o mito é um sistema dinâmico de símbolos que se compõe em narrativa (Durand, 1993, p. 44). Cf. BACHELARD, Gaston. *A terra e os devaneios do repouso*. São Paulo: Martins Fontes, 1990. DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Portugal: Editorial Presença, 1989.

<sup>10</sup> BLY, Robert. *João de Ferro*. Um livro sobre homens. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1991, p. 7. 251p.