

Quem foram os celtas

Aline Carvalho

* ¹No primeiro século antes de cristo, a Gália, a Grã-Bretanha e a Irlanda estavam povoadas pelos celtas. Estes povos, longe de se configurarem como bárbaros, possuíam uma sociedade estruturada a partir de sua religião (não no sentido restrito que o termo possui para nós atualmente, mas no sentido de cosmo visão). Uma cultura desenvolvida e uma literatura própria, que embora não fosse escrita era cantada e declamada, fazendo parte dos ensinamentos dos poetas e poetisas que compunham a classe religiosa. Porém, nesse mesmo século, a Gália foi invadida por César. A romanização foi uma questão de tempo.

A Cornualha e o país de Gales, redutos Celtas armados e invencíveis, constituíram para eles mais um desafio. Limitaram-se então a uma parte reduzida da ilha, o centro-sul e a costa-leste, onde se fixaram e não mais avançaram. As frequentes invasões germânicas encarregar-se-iam de limitá-los. A romanização foi deficiente e, contrariamente ao que ocorreu na Gália, a Grã-Bretanha somente em parte foi romanizada e, por isto mesmo, conservou ainda através do Intercâmbio entre a Irlanda e as terras irmãs da Grã-Bretanha. Os povos desses três países ressentiram uma Segunda invasão: O Cristianismo.

Já no século IV podemos dizer que o Cristianismo era dominante no Império, pelo menos nas camadas populares. A Gália se cristianizou; a Grã-Bretanha, para não ser perseguida, assumiu a nova religião no início do século V, a Irlanda pela intervenção de S. Patrick, já no século VI assistiu ao

¹ Informações retiradas do livro Uma Luz Sobre Avallon

florescimento do movimento monarcal. A ação conjunta dos fatores, invasões germânicas, cristianização que assolaram as terras da Grã-Bretanha foi motivo suficiente para as migrações bretãs em ondas constantes que povoaram a Bretanha Armoricana no início do século V, porto seguro para aqueles que se negavam ser compatriotas dos germânicos.

Os celtas apareceram por volta de 2000 a . C., e só possuem existência histórica atestada a partir de 500 a . C., com a chegada dos Goídelas.

Os celtas distinguiram-se particularmente por seu espírito anti-histórico. Eles antes sonhavam sua história do que a viviam. No domínio celta a história é o mito.

A cristianização desses povos representou um marco decisivo para a história literária do ocidente. A cristianização da Irlanda e da Grã-Bretanha foi, estranho paradoxo, o acontecimento histórico que possibilitou a conservação do fundo mitológico pré-cristão.

A Irlanda é um país onde a civilização de “La Tene” perdurou até o século V da nossa era. Suas epopéias, mitos e lendas eram transmitidos oralmente e foram produzidos por um período que vai do século VI ou V a. c. até o século VII d.c. Com a cristianização, a matéria épica e mítica foi liberada da proibição da escrita e foram os próprios druidas-filid, convertidos em monges, que se encarregaram da preservação de sua “literatura”. Neste país virgem de toda influência romana e de todo paganismo clássico, os primeiros convertidos foram, não como em Roma ou na Gália, os humildes e pobres, mas os membros da classe sacerdotal do mais alto nível. Foram eles que converteram os reis, a classe guerreira e o resto da população.

Nesse momento difícil para os bretões, era preciso uma centelha de esperança que permitisse, mesmo que só em sonho, expulsar o inimigo e unificar a Bretanha. Era preciso um grande guerreiro, um rei exemplar. Nasce Arthur, Sonho ou realidade? Chefe guerreiro ou rei?

Essa lenda foi privilegiada no século XII, onde exalta a bravura do povo bretão para infundir a confiança e a esperança. O grande guerreiro, rei todo poderoso, resgata desta forma o mito do herói.

No decorrer das conquistas do país, tradições e costumes foram sendo esquecidos, pouco a pouco, porém resguardados em estado latente refugiaram-se na memória coletiva.

A unidade linguística desfeita e a religião transformada foram na Bretanha Armoriana, as grandes responsáveis pelo desaparecimento da Literatura. É o século XII que faz reviver o passado longínquo e recupera, aclimatando à época, os heróis e as deusas cantados pelos bardos das ilhas irmãs.

Percebe-se que a civilização celta diz respeito à Europa Ocidental – Irlanda, Grã-Bretanha e França.

Os celtas legaram uma história impregnada pelo mito, mas isso não é motivo para considerá-los um povo menor. É necessário dar-lhes o devido valor, porque eles foram os grandes responsáveis e propulsores da evolução da civilização ocidental.

Os celtas não escreveram sua história. O que nos chegaram foram lendas, epopéias e genealogias, que compiladas tardiamente confundem história e mito. E deste emaranhado onde a realidade mescla-se à fantasia

que os especialistas extraíram a essência do pensamento e da religião, e a estrutura da sociedade desses povos.

Estudar os celtas é estar em permanente contato com o mito. É viver o mito em todas as suas dimensões porque eles foram o exemplo mais perturbador da fusão harmoniosa entre o sonho, a aventura, a fantasia, o maravilhoso, o imaginário que é o mito e a realidade pura e crua dos fatos que se manifesta através da história.

O celticismo é um humanismo, mas é um outro humanismo, uma outra forma de visão do mundo, uma maneira diferente de sentir, de perceber a realidade, de conviver com a divindade, um outro método de raciocínio.

Para entendermos o pensamento celta é preciso abandonar todo o pensamento lógico, todo o pensamento aristotélico; é preciso abandonar tudo o que faz parte da realidade aparente. É preciso fazer parte da “festa” para não a olharmos com olhos profanos. É preciso enfim se deixar envolver em mantos de magia....

Os arqueólogos distinguiram dois períodos de migrações celtas. Mais ou menos no século XIV a. C., fase que corresponde à idade do Bronze, aparece na Europa Central uma civilização que se caracteriza pelos ornamentos, pela decoração das armas e dos utensílios. Os arqueólogos vêem aí a 1^o aparição dos celtas.

²Estes povos teriam saído de uma parte noroeste da Alemanha, migrado para o Ocidente, em direção às ilhas da Grã-Bretanha e da Irlanda, e se dispersado do sul do norte, do leste para o oeste. Tudo leva a crer que o povoamento celta das ilhas se deu nessa época.

² A atribuição do nome celta a esta civilização é incontestável pela homogeneidade dos achados arqueológicos.

A 2ª migração teria acontecido na Segunda Idade do Ferro, período entre 500 e 50 a. C., e caracteriza-se pelas espadas, capacetes, adereços, vasos de cerâmica e metal muito ornamentados. A atribuição do nome celta a esta civilização é incontestável pela homogeneidade dos achados arqueológicos. Os Brittons, nome com que são designados, saem do norte dos Alpes e deslocam-se para a Gália, Grã-Bretanha, Espanha, Itália...

É muito comum a aparição, nas narrativas irlandesas e galesas do talismãs ou objetos sagrados. Nas viagens empreendidas ao outro mundo heróis e deuses, freqüentemente, estão à procura destes objetos ou recebem-nos como forma de recompensa pelos feitos heróicos. Uma outra forma de procura aparece como compensação por um mal sofrido ou cometido pelo herói.

ORIGEM DO POVO CELTA

A Irlanda era habitada por Banba³ e pelos FOMOIRE (demônios negros), donos da terra, opressores disformes, gênios do mal e da obscuridade subterrânea).

A 1ª invasão é feita por Partholon. A batalha travada com os FOMOIRE constitui uma constante em todas as invasões. O povo de

³

A Irlanda é comparada ao paraíso terrestre, habitada nos primórdios por cento e cinquenta moças e três rapazes chefiados por uma mulher conhecida pelo nome de Banba, um dos nomes míticos da Irlanda. Banba chegou à Irlanda antes do dilúvio e da peste, aos quais só ela sobreviveu. Ela desaparece da narrativa durante as três primeiras invasões sofridas pela Irlanda para reaparecer mais adiante como rainha do quarto povo a invadir a ilha. A continuidade de sua presença é a própria identificação com a terra da Irlanda. Ela encarna a eterna Soberania, o que dispensa justificativas para sua existência e sobrevivência. É a partir do desaparecimento de Banba que começam as conquistas mítico-históricas.

Partholon luta com os FOMOIRE muitos dos invasores morrem, os sobreviventes não resistem a uma epidemia.

A 2º conquista da Irlanda é feita por um chefe de nome Celta Nemed, que significa o sagrado, os invasores, vencidos partem mas deixam alguns de seus filhos na mão dos opressores FOMOIRE.⁴

A 3º conquista da Irlanda pelos FIR BOLG⁵ não é menos mítica que as 2º primeiras. Representa mais um retorno do que uma invasão, porque os FIR BOLG, são descendentes filhos de Nemed. Os FIR BOLG são assimilados pelo FOMOIRE.

A 4º Invasão é feita por um povo de deuses, os Tûatha-Dé Danann⁶. Ligados à deusa Dana. Este povo traz a religião, a ciência, a profecia, a magia e os talismãs sagrados. Eles vieram das ilhas aos norte do mundo, lugar dos deuses sobrenaturais, dos famosos deuses hiperboreanos. Eles são apresentados como os introdutores do druidismo⁷ na Irlanda. Eles queimaram seus navios, manifestando assim sua própria metamorfose, e chegaram com os 4 talismãs fundamentais da mitologia celta, (Pedra de Fal - Lia fal / Lança - Seg / espada - claidiub, caldeirão/ coiri). Ver anexo.

⁴ É interessante observar que os textos apresentam todos os invasores como descendentes do primeiro invasor – Partholon-, o que nos deixa perceber que a principal preocupação dos autores do *Livro das conquistas* foi mostrar a continuidade do povoamento da Irlanda como terra prometida aos **Góidels**, assim como a Palestina foi a terra prometida aos judeus.

⁵ Os FIR BOLG são a transição entre o sagrado representado por Nemea, e o Divino, representado pelo invasor.

⁶ Com os Tuatha-Dé-Danann, ou tribo da Deusa Dana, nós mergulhamos na mais profunda mitologia.

⁷ Que eles falassem o gaélico, o bretão ou o galês, que habitassem a Irlanda, a Gália ou a Grã-Bretanha, isto não impedia que formassem um conjunto único, amalgamados não só pela língua, mas principalmente pela religião – o druidismo. O nome druidismo foi criado pelos irlandeses da Idade Média para designar de uma maneira um tanto vaga a sua relação com os druidas, afastando-se dessa forma de qualquer realidade histórica. Na verdade a religião celta fica envolta numa nuvem de significações, na medida que se aplica não somente a um sistema religioso, mas também a uma tradição intelectual, artística, técnica e espiritual, uma cosmovisão comum a todos os povos celtas e perdida não só pela romanização, que a Irlanda jamais conheceu, mas principalmente pela cristianização.

Tudo isso prova que os Tûatha – Dé – Danann traziam com eles uma doutrina religiosa, uma tradição mitológica e em ritual com objetos mágicos e sagrados.

Os Tûatha – Dé – Danann expulsam os FIR BOLG, mas não os FOMOIRE e dominam a ilha até que surgem os GOÏDELS.⁸

OS Goïdels, também chamados os filhos de Mil, lutam com os deuses e vencem-nos, causando a sua retirada para os lugares sagrados, lá onde eles devem ficar, os Dîde. Para os autores do lebor gabala Erenn, os Goïdels são o povo escolhido, os ocupantes legítimos da ilha. Eles vão dividir a soberania da ilha; os filhos de Mil na superfície do solo, os Tûatha – Dé, em perfeita simbiose com os Fomoire, nos domínios subterrâneos do Sîd – o Outro Mundo encantado e maravilhoso de lagos e colinas,

Como podemos perceber, mito e história aqui se confundem. Demônios e deuses habitam a Irlanda antes dos Goïdels⁹.

Os celtas possuíam dialetos mas todos se assemelhavam, acentuando desta forma uma grande diferença em relação às outras línguas, Sendo assim a unidade lingüística se mantinha entre eles. Entretanto, a esta união acrescentava-se outra, muito mais envolvente e mantenedora: a unidade religiosa.

Religião

⁸ Considerados pela história como os primeiros povos celtas que migram de uma parte noroeste da Alemanha, atingindo as ilhas Britânicas e a Irlanda)

⁹ Embora a existência desses povos não possa ser atestada pela História, eles foram aceitos pelos historiadores como os primeiros habitantes da Irlanda, e até mesmo considerados celtas.

A religião que caracterizou a civilização celta. Os estudos atuais já conseguem afirmar que sem a estrutura da sociedade celta não poderia haver druidismo e vice-versa. É a partir desta afirmação que se torna impossível reatualizar o druidismo, religião de todos os povos celtas, pois eles era ao mesmo tempo, o arquétipo¹⁰ da sociedade celta e sua emanção; logo, necessitava daquela estrutura para o seu pleno florescimento.

O que hoje os estudiosos denominam druidismo são os traços comuns desta civilização, isto é, a maneira de encarar a vida; a estrutura lingüística única, com pequenas variações, que dividia-se em dois troncos principais - gaélico e o bretão; o sistema filosófico, jurídico, metafísico e religioso comum a todos os celtas. Toda essa tradição era transmitida de geração a geração, unicamente por via oral, porque os celtas proibiam terminantemente o uso da escrita no tocante à religião.

A teorias sobre a origem do druidismo foram, e ainda são, motivo de muita controvérsia. Quando nos referimos a tradições, doutrinas ou mesmo qualquer instituição de caráter religioso, encontramos sempre referência explícita a uma cosmogonia, a uma teogonia, enfim, ao *illo tempore*¹¹. Todas as religiões constituíram-se a partir de uma revelação. Entretanto, essa revelação, para o druidismo, se perde no tempo.

¹⁰ Informação retirada cw 9/1 (pg. 16, parag. 5). “Archetypus” é uma perífrase explicativa do platônico. Para aquilo que nos ocupa, a denominação é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do incs coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos, ou melhor, primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos...(pg 17, parag. 6)...O conceito de “archetypus” só se aplica indiretamente às representantions collectives, na medida em que designar apenas aqueles conteúdos psíquicos que ainda não foram submetidos a qualquer elaboração consciente.

¹¹ Esse tempo que marca um início é uma necessidade absoluta para qualquer crença, para justificar qualquer rito.

As religiões são passíveis de mudanças ou evoluções , mas não morrem jamais completamente; sempre sobram alguns elementos da crença ou dos rituais na religião nova que se instala. É de estranhar que não se faça referências ao folclore, o que raro exceções os druidas que sobreviveram no folclore estão já completamente desacreditados do seu sacerdócio.

Não se pode negar que o folclore conserva reminiscências mitológicas e detalhes arcaicos, mas para o estudo religioso é um domínio pouco seguro, pois tudo que possui foi recolhido a partir do século XIX.

Partindo-se do princípio de que os celtas não estabeleciam limites entre o real e o imaginário, portanto entre a história e o mito, e afirmara que toda tradição Irlandesa é mitológica, e que não pode trazer nenhuma referência histórica, é uma posição cômoda, mas restrita e preconceituosa. Negando tendências que são inerentes ao ser humano acentuando a dicotomia mito/realidade/,mito/história, fecha-se portas ao conhecimento.

Sociedade

Sociedades celtas sobreviveram estruturas de um passado profundamente pré-histórico, e lá vamos encontrar a vida social centrada no clã e na cerimônias e ritos que lhe eram próprios, onde política, religião, direito, e economia, não possuíam qualquer diferenciação. As sociedades européias já haviam ultrapassado havia muito tempo esta organização social.

Entre os povos celtas sobressaem três sistemas de ritos que correspondem à forma de vida arcaica, de um passado longínquo, possíveis reminiscências dos povos indo-europeus:

- A caça ao crânio (1)
- A Aliança pelo Sangue (2)
- Sistema de Dom (3)

(1) Os gauleses e os irlandeses tinham como ritual cortar a cabeça do inimigo morto. Este hábito era o troféu obrigatório e correspondia a um rito de passagem para os jovens, sua entronização como homens dentro da sociedade.

(2) A aliança pelo sangue persistiu entre os celtas, Giraldus Cambresis¹² nos conta que os irlandeses selavam suas aliança pelo ritual do sangue, onde cada parte bebia algumas gotas do sangue do outro. A aliança pelo sangue criava ou confirmava um parentesco entre as partes, e por menos que fosse a quantidade de sangue vertida, simbolizava que o mesmo sangue corria na veia dos interessados. Este rito é uma relíquia de sociedades bem arcaicas em que as relações jurídicas dos homens se confundiam com s relações de parentesco. Na Irlanda, este rito servia para confirmar um contrato solene dando-lhe um sentido místico.

(3) Foi chamado por M. Mauss, na maioria dos textos épicos e míticos, irlandeses e galeses, nós vamos encontrar um cavalheiro ou uma dama que ao se apresentarem numa corte solicitavam um Dom ao rei, sem porém, dizer o que desejavam. O rei, neste momento estava sendo desafiado a ser generoso, prometia atender ao pedido mesmo antes de saber o que

¹² Assina também em uma série de artigos e livros, pelo nome de Potlach e o historiógrafo Giraldus Cambresis nos conta que os irlandeses selavam suas alianças.

seria solicitado. O Dom era obrigatório e devia ser proporcional à condição do solicitador .¹³

A estes temas mitológicos e épicos correspondem práticas efetivas nos países celtas . Toda a Irlanda estava organizada num ciclo infinito de dons obrigatórios de gado.

Não são entretanto, somente os ritos que apresentam reminiscências primitivas, a estrutura da sociedade celta também nos remete às civilizações pré-históricas.

Para os celtas a fidelidade só podia afirmar-se em relação a um homem, à uma família, ou ao clã, mas nunca a uma noção abstrata como “estado”. A primeira unidade social celta recebia o nome de Tuath, que significava tribo, clã. O que importava dentro do Tuath eram as fine ou famílias.

Estas famílias apresentavam, muitas vezes traços nítidos da família uterina, esta filiação uterina interferia na educação e preparação dos jovens, efetivamente a criança pertencia ao clã da mãe, mas como a mãe vivia no clã do pai, então por um bom período de tempo , era levada para o clã da mãe. A criança ficava sobre a proteção da pessoa qualificada (um membro da família materna ou um intelectual, o druida), que se tornava desta forma um segundo pai, que chamamos pai espiritual. Esta instituição que

¹³ Um outro conto do Mabinogion – “Kulhwch e Olwen”- nos mostra o Dom sendo concedido como ajuda numa aventura perigosa. Olwen é filha do monstro Yspadadden. Kulhwch descobre que sua mulher predestinada é Olwen, mas não sabe como poderá enfrentar Yspadadden. Ele chega à corte de Arthur e lhe pede um Dom que é imediatamente concedido: a ajuda necessária em cavaleiros para empreender a busca da mulher amada, diante de um pai que deverá impor condições extraordinárias. Acompanhado dos cavaleiros de Arthur,

Kulhwch enfrenta Yspadadden , que exige provas perigosas. Trata-se de conseguir , para a festa de casamento, uma série de objetos maravilhosos. Os objetos são encontrados e Kulhwch pode casar-se com Olwen.

recebe o nome anglonormando de *fosterage* , se manteve por muito tempo nos países celtas. Existem exemplos de sucessão em linha materna e mesmo até de um certo matriarcado nas famílias lendárias da Irlanda.

As sociedades tendiam evidentemente para a monogamia, mas a poligamia era aceita, havia normalmente uma matrona, mas havia também outras mulheres ou esposas. O divórcio entre eles era normal, assim como o casamento anual.

A Tuath constituía na sociedade celta o agrupamento de células que se sustentavam por si só, seus membros eram parentes solidários, nutridos pelo mesmo leite, vivendo sobre o mesmo solo, descendendo de um mesmo ancestral, indicado por um nome que poderia ser um nome gentílico ou nome coletivo. Algumas instituições celtas conservaram vestígios do princípio simbólico que envolvia determinados animais e podemos observar isso nos textos épicos e míticos onde os personagens possuem interdições alimentares, ligam-se pela analogia do nome a certos animais ou estão sob o efeito de palavras mágicas que o proíbem de matar ou comer a carne destes animais.

A Tuath possuía vida própria e se bastava a si mesma. A terra era propriedade coletiva, todos os membros participavam das obrigações e dos lucros. Cada Tuath possuía uma hierarquia bem determinada que ia do agricultor ao druida. os bens era comunitários. Cada tuath formava uma sociedade a parte.

O comércio era feito na base de trocas de mercadorias, não havia moedas a sociedade era totalmente rural. Enfim a tuath assemelhava-se quase a uma autarquia. Essa total independência da tuath explica a

impossibilidade de unificação política, que foi o traço dominante da civilização celta.

Sendo as Tuath assim constituídas, podemos dizer que as células da sociedade celta eram de ordem político-doméstica, suas funções políticas eram da mesma natureza que as da família, não havia cidades, não havia ministério público para os castigos dos culpados¹⁴.

As contestações eram julgadas quando se fazia necessário e os prejuízos pagos de acordo com a classe social, a idade e o sexo do lesado. Tudo era resolvido a título privado.

Partindo-se do princípio que as funções políticas do tuath eram de ordem doméstica e que o rei não era proprietário da terra (bem comum e indivisível) não é difícil entender que o rei governava com um chefe de família. O rei era um magistrado eleito podia autorizar um membro qualquer da tuath a ocupar uma porção de terra para construir ou cultivar.

Toda esta estrutura se articulava pela ação conjunta dos quatro elementos mantenedores da sociedade. O druida¹⁵, na sua tripla função de Sábio, Vidente e Guardião da Tradição, a conjunção do Saber e da Ação que eram exercidos solidariamente pela dupla druida/rei, os guerreiros/heróis, investidos da força exemplar que se manifestava a serviço da paz; as grandes deusas; que coloriam com seus mistérios a vida de todos estes homens.

¹⁴ Essas sociedades que se organizavam em estado tribal, possuíam um único direito privado, que funcionava tanto para o civil quanto para o criminal.

¹⁵ A existência dos druidas era uma realidade no quadro da sociedade celta viva e organizada, onde tudo se articulava em torno do Sagrado.

A lenda celta transpõe para os mitos toda a realidade da estrutura social e religiosa, porque entre os celtas não foi a sociedade que determinou a religião; ao contrário, foi a religião que estruturou a sociedade.

Sobre o mito

Histórica e miticamente os druidas detinham os dois aspectos da Soberania: a guerreira e mágica, a religiosa e jurídica – os aspectos Varuna e Mitra, segundo as concepções indianas.

É de estranhar que não façamos referências ao folclore. O que acontece é que salvo, raro exceções, os druidas que sobreviveram no folclore estão já completamente desacreditados do seu sacerdócio. Não podemos negar que o folclore conserva reminiscências mitológicas e detalhes arcaicos, mas para o estudo religioso é um domínio pouco seguro, pois tudo que possuímos foi recolhido a partir do século XIX.

Sobre a Mulher

A sociedade celta sempre reservou à mulher um lugar de honra e nos melhores momentos dos ciclos Irlandeses, “épicos ou mitológicos”, lá onde o paganismo se manteve mais forte, ela aparece como poetisa encarregada das profecias e das mágicas, não temos grandes explicações da função que a mulher exercia na classe religiosa.

As mulheres na sociedade celta, conforme já vimos, ocupavam um lugar de destaque, mas para explicarmos qual era a situação da mulher celta é preciso retroceder no tempo.

O primeiro culto oferecido a uma divindade foi provavelmente o culto da Deusa – Mãe, Deusa – Terra.

Não nos é permitido assegurar que tenha havido um matriarcado porque não se dispõe de provas que atestem a existência desse tipo de sociedade, mas podemos assegurar que a mulher nessa época, no plano social tinha papel predominante.

No universo mágico-simbólico a mulher era vista sob dois pólos: a mulher era a terra na medida que desenvolvia o grã; mas também o colhia quando já desprovido de vida, sozinha ela simbolizava a unidade do universo, como também da vida e da morte, mãe da qual saíram todos os deuses.

A antiga crença de que o consumo de um alimento ou o contato com um objeto sagrado tornava a mulher grávida, foi substituída pelo germe nela colocado pelo macho. Pouco a pouco, nos quatro cantos do mundo reconheceu-se que era preciso haver dois para produzir e para procriar.

Aparece então a noção de casal e o culto ao casal formado por um deus e uma deusa começou a ser privilegiado. O casal divino, bissexual, passa a objeto de adoração.

Entretanto, esse reinado conjunto não satisfez ao homem. O despertar do homem para a sua atuação na fecundação provocou transformações profundas nas antigas estruturas mentais que gradativamente, foram se transformando...

A comprovação de que a mulher era somente receptáculo da semente que o homem produzia e plantava desfez o encantamento da mulher como agente primordial e único de ligação entre a terra e a divindade.

Pouco a pouco a mulher passou a ser vista não mais como pólo de vida e de morte e sim sob dois eixos, opostos ainda, mas sensivelmente diferentes.

O primeiro impregnado de tabus contra a sexualidade feminina causadora de perturbações e acidentes. É neste eixo que se insere o patriarcado, regime que tem por base a célula familiar, e onde o homem adquire prioridade na medida em que é o procriador e o chefe desta pequena comunidade.

Até a invasão da Gália pelos romanos, direito celta nos ensina que, se as sociedades já eram patriarcais, as mulheres celtas ainda não se tinham convencido disto, e não permitiam também ao homem a plena Soberania da qual ele já gozava em outras sociedades.

O pensamento celta não estava de todo dentro do esquema patriarcal. Quando os indo-europeus espalharam-se pela Europa, encontraram populações praticando uma religião onde a deusa-mãe, era a figura central. Os celtas impuseram seus hábitos sociais, sua língua e sua religião, única aos povos que dominaram, mas também assimilaram sistemas que não eram seus. Embora se organizassem numa sociedade patriarcal, privilegiando as divindades masculinas, a imagem das mulheres entre eles não se modificou. Elas continuaram a ser figuras mágicas, a encarnar a Deusa-Mãe e a representar a Soberania.

A noção de Soberania celta é simples em seu princípio. É sempre de essência feminina é um alegoria da terra da Irlanda, personificada por uma jovem e bela mulher, rainha da Irlanda ou de uma província. Sempre jovem e virgem (palavra que significa nas línguas celtas, a mulher que não está

unida em matrimônio a qualquer homem), de beleza tentadora e resplandecente, ela é eterna, conforme o princípio que representa e encarna. Nas sociedades celtas, conforme já vimos, o rei não é soberano ele conquista a soberania ao unir-se à mulher, que jamais precisa ser iniciada ou entronizada. O poder real sendo temporal é possível de ser substituído ao contrário da Soberania que é eterna, e em sua essência é única e múltipla. Ela é totalidade da autoridade espiritual e pelo sacerdócio é eminentemente superior a tudo, investindo-se ainda do poder espiritual. Em termos gerais, a soberania é ao mesmo tempo, o sacerdócio e a guerra. Banba é a primeira habitante da Irlanda. Ela representa a soberania da Irlanda, e seu nome pode ser aproximado de banb, que significa porco selvagem. *Banba, Fofla ou Eriu* são manifestações da multiplicidade na unidade: é a tripla Soberania.

A noção de Soberania celta é simples em seu princípio. É sempre de essência feminina é uma alegoria da terra da Irlanda, personificada por uma jovem e bela mulher, rainha da Irlanda ou de uma província. Sempre jovem e virgem.

O culto da Mãe divina é universal. Ela não era uma mulher entre as outras, ela era a Mulher, fonte de vida e amor. Rainha da paz, ela era a protetora, consoladora e indulgente. Solícita, velava por todos os seus filhos. Seja ela *Dana, Brigitt, Rigantona ou Maria*, não esteve e nem está presa a nenhuma tradição particular. Está fora do tempo, do espaço, das raças, das crenças ...

Nas sociedades celtas tanto os homens quanto as mulheres, podiam receber a terra para cultivá-la ou criar gado. A posse comum da terra,

associada à participação da mulher na vida política e religiosa, o que lhe conferia direitos iguais aos dos homens, foi um dos motivos da perseguição romana aos druidas, até fazê-los desaparecer de Gália e, parcialmente, da Grã-Bretanha.

Nas sociedades celtas, conforme já vimos, o rei não é soberano ele conquista ao unir-se à mulher que jamais precisa ser iniciada ou entronizada, o poder real sendo temporal é possível de ser substituído ao contrário da Soberania que é eterna, e pelo sacerdócio é eminente superior a tudo, investindo-se ainda do poder espiritual.

Em termos gerais, a soberania é ao mesmo tempo, o sacerdócio e a guerra. *Banda* é a primeira habitante da Irlanda. Ela representa a soberania da Irlanda, e seu nome pode ser aproximado de *banb*, que significa porco selvagem. *Banba*, *Fotla* ou *Eriu* são manifestações da multiplicidade na unidade: a tripla Soberania.

A trindade é um princípio fundamental das culturas indo-européias. Todos os celtas associavam suas divindades a uma série de tríades. Entre os gauleses encontramos as três Matres, *Matrae* ou *Matronae*, representadas por três mulheres sentadas uma ao lado da outra. Elas simbolizavam a Terra, a natureza, a força criadora de toda e qualquer vida.

Na Irlanda, a Grande Mãe¹⁶ não tinha o caráter de deus-égua que lhe atribuíam os gauleses e galeses, ao invés do caráter psicopompo¹⁷, é sua função maternal que é privilegiada. Ela era a *Dana* ou *Ana*, grande princípio neolítico da divindade feminina antes do aparecimento das sociedades

¹⁶ Ela era a geradora divina, o alimento dos deuses, evidenciando desta forma sua face de deusa da fertilidade. Ela não era desconhecida nos outros países celtas. Os galeses a chamavam *Dôn*. Entre os gauleses ela era *Ana* e possuía um culto fervoroso

¹⁷ Psicopompo

patriarcais indo-européias. Todos s grandes deuses dos *Tûatha-Dé* são seus filhos como o *Dagda* , *Nuada*, *Lug*, *Ogma*, *Goibniu*...

O fato de a mulher escolher o marido e não poder ser casada contra sua vontade é prova ainda mais forte da sobrevivência do antigo direito das mulheres.

Mas foi a tradição lendária irlandesa que nos deixou os mais significativos exemplos do poder mágico da mulher na escolha do homem amado.

Casamento

O casamento entre os celtas não era considerado um sacramento, não durava para todo o sempre nem implicava em fidelidade, tanto para o homem como para a mulher. A própria noção de fidelidade, como nos a entendemos hoje, não existia. Jamais um homem ou uma mulher ao se casarem juravam fidelidade, nem momentânea nem eterna.

A pessoa eleita era aquela que inspirava um sentimento particular e para quem eles sempre voltavam, mas isto não impedia outros sentimentos, que não se misturavam com os laços que uniam o casal.

O casamento era um contrato. Não havia cerimonia religiosa. Quando as cláusulas do contrato não fossem mais respeitadas, o casamento acabava. Era uma espécie de união livre, que repousava sobre a liberdade dos cônjuges, protegida pelas leis, mas de fácil dissolução, porque divórcio era de uma facilidade desconcertante, mesmo depois da cristianização.

As mulheres tinham os mesmos direitos e deveres que os homens.

Entre

os celtas, a mulher era vista como uma deusa que dispensava Soberania ao homem escolhido. Fosse ele rei ou homem comum, era preciso salvaguardar a mulher, responsável pela sua Soberania.

É conhecida a espantosa universalidade do mito amazônico, que surge exatamente nestas civilizações onde o elemento feminino ainda era altamente estimado e respeitado. Essas mulheres relacionam-se ao mito da mulher-mãe e da mulher-amante que nos remete à fusão Deusa-Mãe, prostituta sagrada. Estes hábitos indicam a grande liberdade sexual que reinava entre os celtas. Eles não possuíam tabus sexuais.

O cristianismo tentou vencer esta fascinação erótica que o feminino exercia nos celtas e que conduzia a uma verdadeira transcendência metafísica¹⁸. O cristianismo tentou de todas as formas sustentar a idéia de ter sido a primeira religião a elevar a mulher, a arrancá-la da indignidade a que tinha reduzido o paganismo. Apresentou como provas o culto mariano, a promoção do casamento a sacramento, o respeito devolvido às mães.

Se foi pagão celta que o cristianismo quis salvar, pode-se perceber o quanto a mulher perdeu com isso, e como a condição feminina se deteriorou em todos planos. Para a anulação total da mulher no plano jurídico, pelo direito romano, o cristianismo, no plano social, impediu as mulheres de exercerem funções elevada e no plano cultural, transformou a antiga fada, a mãe-divina, a sábia, a sedutora, em figura perigosa.

O que podemos concluir é que na sociedade celta as mulheres eram livres, donas de seu destino. Podemos dizer que foi uma sociedade de

18

A mulher outrora, bem amada ficou profundamente angustiada pela perda de sua coroa, pela degradação em que o patriarcado, associado ao direito romano e ao cristianismo, a mergulhou.

transição entre o matriarcado (onde a mulher era vista, por função criadora, como um ser mágico, uma divindade) e o patriarcado (onde o homem, ciente de sua participação ativa no ato da fecundação passa de inferior ou igual a superior à mulher). Esse momento de transição foi chamado pelos historiadores e antropólogos de semipatriarcado. Na realidade a nomenclatura não nos parece dar conta do fenómeno. Sendo esta divisão tirada da antropologia e da história acaba nos parecendo falha quando a utilizamos para o estudo da cultura celta, com sua mitologia e sua epopéia onde tudo se imbrica.

Escrita

A palavra oral era o pensamento ativo, dinâmico, evoluindo com o homem e a vida, da qual ela era parte preciosa. Tudo o que era dito oralmente tinha a capacidade de ser modificado, porque não se fixava num aqui e agora. A escrita, ao contrário, fixava na matéria, de forma definitiva, um nome, um momento, uma idéia; tornava estaticamente imutáveis os efeitos de uma fórmula mágica, de uma obrigação ou maldição, de uma menção funerária. A escritura, desta forma, matava o que deveria ser vivo ou o que deveria reviver eternamente.

Os mais antigos textos irlandeses são testemunhos vivos deste pensamento. São narrativas em prosa interpoladas de versos. Os versos representam a parte fixa da tradição oral e deveriam ser transmitidos tal qual foram escritos. A parte em prosa eram as explicações constituídas por passagens retóricas, muitas vezes deformadas, incompreensíveis, mal

passagens, mas, por isso mesmo, a parte flexível, viva, onde cada cantador ou contador era livre de recitar à sua maneira. As narrativas irlandesas apresentam mesmo, muitas vezes, dificuldades em ser estabelecidas, pela diversidade de versões que possuem. Assim, a cada geração, o saber se renovava e a doutrina era transmitida. Confiar tudo isso à palavra escrita, imutável, desprovida de vida, era matar o pensamento, sempre passível de transformações.

A tradição celta foi oral enquanto viveu. Os antigos eruditos da Irlanda, anteriores a S. Patrick, não escreviam livros, não por incapacidade, mas por falta de necessidade. Os celtas da Irlanda, antes do alfabeto latino (estabelecido por volta dos séculos VI e VII), possuíam uma escritura própria, o **ogam**. O **ogam** era uma escritura irlandesa cuja origem é ainda obscura. É provável que se trate de uma adaptação ao alfabeto latino de um dos sistemas celtas autóctones, análogo às runas escandinavas. Sua invenção era atribuída ao deus Ogma, dos **Tûatha-Dé**, visto como deus ligador, inventor da escritura, deus da eloquência, da guerra e da magia. Pela língua ele conduzia a humanidade amarrada pelas orelhas. Ele era o pai da palavra, o poder que levava os homens à paz ou à guerra. Deus da justiça, seu nome evoca o caminho a seguir. Ele era o condutor.

Literatura

Foi liberada da proibição de escrita e foram os próprios Druidas, convertidos em monges, que se encarregaram da preservação de sua

“literatura”. Neste país virgem de toda influência romana e de todo paganismo clássico os primeiros convertidos foram, não como em Roma ou na Gália, os humildes e pobres, mas os membros da classe sacerdotal do mais alto nível. Foram que convertem os reis, a classe guerreira e o resto da população. Não houve antagonismo.

Os especialistas acreditam que foi entre o séc. VII e IX, data limite de uma Irlanda tipicamente celta, que a tradição literária ora que circulava foi escrita e assim conservada. De todas as literaturas celtas que nos chegam é a irlandesa que nos apresenta os traços mais arcaicos dessa civilização. Ela mostra a cultura celta num estágio infinitamente anterior ao que existia na época em que esses textos foram compilados.

A língua, a ausência de elaboração e de cuidados na composição e no estilo, característica do gosto francês, e precisamente o fundo mitológico foram os pontos ressaltados para a comprovação do arcaísmo desses textos. Em toda a Idade Média, neste país onde o cristianismo não mudou nem a estrutura social, nem a mentalidade, existiram concomitantemente duas literaturas escritas: uma latina e outra gaélica superpostas, a uma transmissão oral das lendas pré-cristãs.

A cristianização liberta também os povos celtas da Grã-Bretanha, País de Gales, e Cornualha da proibição da escrita. A força da tradição literária, em princípio somente por via oral, depois escrita e oral permitiu a conservação de elementos celtas comuns nas duas literaturas; a irlandesa e a galesa. As literaturas insulares possuem entre si pontos de contato evidentes, devido à proximidade e aos contatos entre a Irlanda, o País de Gales e a Cornualha. São numerosos os heróis bretões no lendário Irlandês

e vice-versa.

Os celtas são autores de uma literatura (se podemos chamar literatura uma longa tradição oral que muito posteriormente veio a ser compilada), onde percebemos uma acentuada preocupação com a temática do amor centrada na figura feminina, e que encerra as promessas dos futuros romances de cavalaria e do amor cortês.

Nos mitos e epopéias celtas o amor, o amor paixão é muito mais que um sentimento. Ele é o próprio destino do homem, do qual eles jamais fugiam. O amor louco, a dádiva total de si mesmo, a oblação, os reinos do sonho, a sacralização do ser amado tudo aí se encontra com riqueza de situações, temas, figuras e personagens¹⁹.

Mas os empréstimos galeses são em maior número que os Irlandeses. Os temas folclóricos como metamorfoses de animais que possuem uma longa existência são comuns às duas literaturas.

E é desta forma que nos chegaram dos centros de cultura bretã, as duas lendas que o Ocidente adotou e difundiu: a lenda arturiana e a história de Tristan e Yseut²⁰. A lenda arturiana é bretã e possivelmente começa a ser constituída oralmente por volta do Séc. V. d. c, numa terra que em virtude do cristianismo imposto e das sucessivas invasões germânicas, começa a perder pouco suas tradições e crenças.

A crença celta na imortalidade da alma explica em grande parte o desapego do homem celta em relação à vida e conseqüentemente em relação ao sacrifício.

19

Ai se encontra a mulher amada, enigmática ou exemplar, comparada a uma divindade ou a um sonho de uma vida feliz. Nesta tradição, o amor está desvinculado da procriação e projeta os amantes, através da paixão, num domínio para além do humano.

²⁰

Traduzida no português como: “Tristão e Isolda”.

O Rei

Nos textos celtas os reis nos aparecem como personagens sagrados, constituindo o que veio a ser mais tarde conhecido pelo tempo realidade sagrada. A realidade sagrada se concretizava quando o rei governava com os olhos fixos nas leis divinas e guiado pela divindade. A participação divina tornava efetiva a sagração ou iniciação real.

O rei exercia um poder terrestre, que por sua vez era a imagem, o reflexo de Deus, do pai celeste. Podemos então concluir que tornava-se sagrada toda a realidade que se reconhecia exercendo um mandato.

A morte simbólica e sacrificial do rei assegurava o renascimento de um novo homem, encarnação da alma coletiva do seu povo, rejuvenescido e renovado interiormente, oferecendo assim à coletividade todo o seu poder.

O rei devia distinguir-se não só por sua integridade física, mas sobretudo por suas virtudes. O poder mágico da verdade e da justiça. Ele era uma bênção para o seu povo quando sua alma era pura. Pela justiça, impedia as calamidades e as epidemias; pelo poder mágico da verdade a terra conservava-se sempre fértil. A realidade configurava-se como um dom divino do qual o rei era o titular.

Muitos eram os ritos²¹ da entronização real. Para os gregos, a afirmação da divindade do rei só se concretizava à volta do fogo. A fogueira

²¹ Seria ingênuo afirmar que entre os celtas jamais houve sacrifício humano. Não se pode pretender que os druidas, sacerdotes de uma religião, não tenham praticado o sacrifício. Uma religião não se constitui nem sobrevive sem sacrifícios e símbolos. A religião celta não se exclui desta regra. Na verdade, o rito minucioso, regrado, é indispensável à sobrevivência do culto. Ele é o mantenedor do equilíbrio cósmico, aquele que permite à sociedade humana a purificação necessária à sobrevivência.

acesa adquiria o valor simbólico de centro do mundo – omphallos - , ponto de intersecção entre o céu e a terra. A pedra do fogo, sobre o qual a chama queimava as oferendas, fazia-as subir ao céus e retornar em forma de benção. Este ritual iniciático é análogo ao que acontecia na antiga Irlanda, onde a famosa *Pedra de Fal*, um dos quatro talismãs sagrados trazidos pelos ancestrais divinos, simbolizava exatamente o centro do mundo. Os celtas acreditavam que o rei estaria entronizado a partir do momento em que a pedra se fizesse ouvir. O rei só se sagrava com a aprovação dos deuses, quando na cerimônia religiosa a pedra colocada no centro da clareira emitia sons.

Um outro ritual celta de entronização era o rito hierogâmico. O rei casava-se simbolicamente com uma deusa para assegurar a prosperidade do reino e a fertilidade da terra. Trata-se certamente de uma hierogamia com a deusa mãe, a deusa terra, a investidura mística do casamento tinha caráter iniciático e sacrificial. O casamento com a deusa era a confirmação da solidão real. O rei, na realidade, era um solitário. E é por este motivo se encontra nas epopéias e textos mitológicos a constante “ traição “ da rainha²².

E por fim o ato primordial, a unção com óleos e unguentos considerados pelos povos antigos do Egito e de todo o Oriente, como substâncias divinas, emanções de Deus, substâncias solares. O óleo é símbolo de luz, pureza e prosperidade, mas a unção real possui um simbolismo mais profundo, conferindo a autoridade, o poder e a glória

²² Aqui não devemos falar em traição, primeiro porque para os celtas a noção de adultério era desconhecida, segundo porque o verdadeiro casamento do rei era com a deusa.

divinos ao rei. É por este motivo que a unção era vista como símbolo do espírito divino.

A unção real reafirmam os ritos da passagem e sacrifício. Assemelha-se ao batismo, que se articula sobre o binômio morte/ressurreição. Era isto que acontecia com a sagração do rei. Ela fazia do rei um outro homem. Pela morte simbólica do velho homem, renascia o homem novo, encarnação da alma coletiva do seu povo.

O rei, uma vez eleito e sagrado, tornava-se um superior não do druida, mas dos homens, e os druidas aconselhavam-no a título de representantes do poder divino. Ele rei equilibrava a sociedade humana pelos impostos ou tributos e pela generosidade que ele tinha para com os seus súditos. Cabia ao rei fazer a justiça, proteger os fracos, condenar os maus e recompensar os bons.

O rei era eleito por seus guerreiros, amigos e inimigos, e os druidas velavam antes de tudo pela regularidade e conformidade da escolha e da eleição. Não eram os druidas que escolhiam o rei, mas eles tinham a responsabilidade da cerimônia religiosa e podiam influenciar ou determinar a escolha.

Entretanto, embora sagrado, o rei celta não estava isento de cumprir as leis. Ele tinha deveres e direitos como qualquer outro membro da comunidade, era o guia do povo em tempo de paz e seu chefe militar em tempo de guerra.

Embora o rei celta fosse sagrado, embora estivesse hierarquicamente ligado a outros reis, embora fosse eleito e investido pelos nobres druidas. A realeza celta viveu sob a proteção do sacerdócio druídico.

Nas sociedades primitivas, o rei era o detentor único dos poderes espirituais e temporais, ocupando desta forma o ápice da pirâmide. Nas sociedades celtas o rei era a emanção da segunda categoria, a dos guerreiros, enquanto o druída pertencia a primeira categoria.

O rei eleito deixava de ser guerreiro a ação não lhe era mais atributo, mas não alcançava a função espiritual. Desta forma, o rei flutuava entre o poder temporal e o poder espiritual.

A superioridade do sacerdócio era marcada pela importância da realeza que conclamava, em qualquer circunstância, a solidariedade druídica. O rei sendo originário da classe guerreira, a representava para a classe sacerdotal. Ele era um intermediário e sua importância social ligava-se à sua subordinação espiritual. A realeza não sobrevivia sozinha; ela só existia pelas dependências ao sacerdócio.

O druída tinha primazia sobre o rei, mesmo sendo o rei aquele que governava de fato, que simbolizava e encarnava a unidade social. O rei, na sociedade celta, não era um monarca absoluto, ele representava um centro moral em torno do qual se erguia a sociedade. Ele também não era um monarca de direito divino, porque não estava acima das leis e sim subordinado à elas. A realeza não era uma teocracia, porque o rei não era visto como um padre.

A realeza celta pode ser vista como uma realeza do tipo sagrado, na medida em que o rei não sendo de forma alguma visto como um deus encarnado, nem como um soberano divinizado, só é investido do poder quando age no mundo dos humanos, aplicando a este mundo o plano dos deuses.

A lenda arturiana, último testemunho da tradição celta, nos mostra de forma brilhante o papel desta dupla inseparável, nas figuras de Merlin²³ e de Uther Pendragon, posteriormente, Merlin e Arthur.

O rei dependia do druida. O rei, numa assembléia, não tinha o direito de falar antes do druida. O druida sentava-se à direita do rei. O rei só podia agir após ter escutado os conselhos e avisos do druida. Entretanto, o druida devia atender os pedidos do rei, salvo se lhe fosse pedido um ato indigno. Mas não havia jamais contradição entre a justiça druídica e a real, porque o druida inspirava a sentença mas cabia ao rei pronunciá-la.

Esta situação original, essa união oposta e complementar, só tem sentido numa sociedade onde todos os atos políticos são ao mesmo tempo sagradas. Porque para os celtas, druida e rei eram as duas faces de uma mesma moeda.

OBRIGAÇÕES ENTRE DRUIDA / REI

| DRUIDA | REI |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Longos estudos e iniciação • Intermediador entre os deuses e os | <ul style="list-style-type: none"> • Eleito pelos guerreiros , aprovado pelo druida |

²³ Merlin é o retrato vivo do druida tal qual a tradição lendária era ainda capaz de conhecer e descrever. O profeta Merlin elimina o rei Vertigem, que era um usurpador, e favorece a eleição de Uther Pendragon. Merlin passa a consciência de Uther, símbolo da sociedade em sua totalidade, e seu conselheiro. É assim que aproveitando-se da paixão de Uther por Ygreine da Cornualha, Merlin prepara a vinda do rei predestinado que será Arthur.

Merlin encoraja e provoca a união de Uther e Ygreine usando de seus poderes mágicos. É Merlin ainda que, fazendo uso do dom obrigatório do rei, impõe a Uther a guarda e educação de Arthur, preparando-o para as provas pelas quais ele será reconhecido como rei, sendo o episódio da espada um equivalente dos rituais que precediam a eleição e a entronização reais. É Merlin que aconselha Arthur em todas as suas ações, que o instiga a empreender as expedições, que estabelece a Távola Redonda e os seus cavaleiros. E é, enfim, que provoca a famosa procura do Graal. O reino começa a desfazer-se quando Merlin desaparece.

| | |
|--|--|
| <p>homens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoridade espiritual • Funções: administra o sagrado detentor e responsável pelo saber; responsável pelas atividades religiosas • Orientador e conselheiro • Responsável pelas interdições • Não está submetido a nenhuma obrigação ou interdição • Não deve apresentar nenhum defeito físico ou intelectual | <ul style="list-style-type: none"> • Entronizado pelo druida • Intermediador entre os druidas e a sociedade • Autoridade temporal • Responsável pela prosperidade e integridade do reino • Só pode agir após o conselho do druida • Submisso a interdições • Não pode apresentar nenhum defeito físico ou intelectual |
|--|--|

Guerreiros

Na mitologia celta, não encontramos qualquer diferença entre os feitos dos deuses e os dos heróis ou guerreiros. Eles ignoravam toda distinção específica e só conheciam as denominações qualitativas ou funcionais no interior de uma mesma categoria. Um personagem mítico era o rei, druida poeta, guerreiro.

O nascimento dos heróis celtas é sempre algo de maravilhoso, epifânico, ou porque nos é totalmente desconhecido ou pela complexidade

que encerra. Ao ler os contos celtas percebemos que os grandes heróis²⁴ nascem de forma misteriosa, mágica.

Se os druidas, chefes religiosos, ensinavam as ciências sagradas e praticavam os sacrifícios, pertencendo portanto à primeira classe, cabia ao guerreiro, segundo elemento desta hierarquia, proteger **o povo pela fora** e pelas armas. Eles também eram vistos como uma soberania que se manifestava por seu aspecto guerreiro. De uma maneira ideal, a guerra tinha por objetivo a destruição do mal, o restabelecimento da paz e da justiça, a harmonia tanto no plano cósmico como no social. Vista no sentido místico ou cósmico, a guerra era o combate entre a luz e as trevas, tendo por defensor o guerreiro ou herói.

Não menos excepcional era a educação dispensada ao herói que pelo mérito, deviam atingir a divindade e conseqüentemente o amor, seu próprio destino, sua “eterna procura”. Era uma característica celta a educação dupla como uma “doação de identidade” ao herói, Para que isso se realizasse a iniciação masculina começava por um período de sete anos entre as mulheres, seguida de um período de igual duração entre os homens.

A prática de iniciação feminina nas sociedades celta era tão poderosa que, mesmo os personagens masculinos que não pertenciam ao ciclo bretão, e portanto não eram oriundos da Matéria da Bretanha, conservavam esta marca distintiva, como que para conferir-lhes um caráter mágico e divino.

Lancelot du Lac, embora sendo criação francesa, inserido na lenda arturiana em um determinado momento de sua evolução, não foi dispensado de uma ligação primitiva com a Dama do Lago, que o educou nos domínios

²⁴ O rei Arthur nasce pela interferência dos poderes mágicos de Merlin, que, metamorfoseando Uther Pendragon em Gorlois, engana Ygreine.

de Avallon e que reaparece no decorrer da narrativa, representando sempre o papel da Grande mãe, que atenta às necessidades do filho, ampara-o sempre que se faz necessário.

No contexto da civilização celta, o número sete simboliza uma subtotalidade, isto é uma totalidade anterior que se liga a uma totalidade mais abrangente. O sete representa a soma do céu e da terra, logo corresponde a um ciclo completo. É símbolo de transformação e vida eterna. É uma totalidade no tempo e no espaço, de acordo com o período lunar, que a cada sete dias se fecha e renasce em um novo ciclo. É um retorno ao centro, ao princípio. É número mágico e sagrado, porque liga-se a estados espirituais hierarquizados que permitem a passagem da terra a céu.

Logo, o primeiro período de sete anos, entre as deusas, constitui em si mesmo um ciclo perfeito de aprendizado mágico feminino, que se fecha para dar lugar a um novo período de sete anos para o aprendizado mágico masculino. Esse aprendizado é a iniciação suprema na hierarquia religiosa celta para o herói, incluindo as artes supremas o caráter sagrado da guerra.

Esses dois ciclos completos lançam o herói num ciclo onde é preciso partir a “procura” de uma nova perfeição. Iniciado duplamente pela magia feminina e masculina, soma em seus dois períodos da perfeição celeste e terrestre, ele está apto a iniciar o tempo das realizações individuais e também suas descobertas interiores, com o aprofundamento de sua alma que se realizará com o amor.

É aqui então que encontramos o primeiro rito de passagem do jovem; em combate singular, o guerreiro deverá vencer um inimigo, matá-lo e trazer sua cabeça cortada como troféu. Esse ritual, conforme já vimos, é a

entronização do jovem na esfera sagrada da terra, porque herói celta não era somente o cavaleiro ou o guerreiro. Sua iniciação era a mescla de iniciação cavaleiresca e iniciação mágico-religiosa, transformando-o dessa forma num bardo, num mágico num deus...

O guerreiro celta é sempre de essência feminina porque esta equipado com os atributos do sol (que é a palavra feminina em todas as línguas celtas), cuja luz e calor venceram as trevas e o frio da morte.

O herói no combate está investindo da cólera guerreira, expressão religiosa e mágica da desmesura heróica. Este calor guerreiro cuja palavra irlandesa é Lâth, mantém laços etimológicos com a palavra que significa excitação sexual e faz derreter a neve a trinta pés de profundidade em torno do herói. E por este motivo os heróis dos celtas lutavam nus . Mas não são só esses os atributos simbólicos que trazem os guerreiros. Todo guerreiro é portador de uma lança e uma espada, cujo simbolismo remete sempre a uma divindade e também está totalmente ligado ao cavalo, de tal forma que divide com seu animal, a glória e os perigos.

O cavalo constitui um dos arquétipos fundamentais da humanidade, reunindo a um só tempo os poderes subterrâneos e luminosos. Enquanto detentor dos poderes subterrâneos é considerado psicopompo e se liga às profundezas das águas. O cavalo contribui para a procura da sabedoria e da mortalidade. Na tradição celta é um animal funerário. Ele é que leva sobre o seu lombo as almas para um outro mundo, mas é também a mais nobre conquista do simbolismo, significando a luminosidade vizinha da luz divina.

O cavalo é símbolo de soberba , ele enobrece o homem que está sobre o seu lombo e também enobrecido na medida que carrega um herói

sem jamais ser escravo. Ele não assegura a riqueza material e sim a ascensão a um plano bem mais elevado, o que é infinitamente mais precioso para o herói.

O guerreiro iniciado é portador dos elementos que o caracterizaram parte para a guerra. A guerra nas epopéias irlandesas é uma série de combates singulares que acontecem por um desafio lançado por qualquer um dos adversários. O guerreiro não pode recusar a aventura imposta por uma *geis* (encantação com caráter obrigatório) ou um desafio.

É próprio do guerreiro ser dotado de uma força física incomum, destreza extraordinária e coragem a toda prova. A inteligência lhe é atribuída como desmesura. Os heróis em consequência de suas tendências apaixonadas, possuem a parte mágica do saber.

Todo e qualquer guerreiro irlandês respeita as ordens do código de cavalarias ainda rudimentar, consistindo em não matar homens desarmados, nem mulheres e crianças. Mas não há estratégia militar. Todos os combates singulares e em sua grande maioria acontecem no *gué*²⁵ (pântano, lamaçal).

O costume liga-se à idéia de passagem difícil de um mundo a outro, ou de um estado interior a um outro estado. Ele reúne o simbolismo da água como renascimento e o dos rios opostos como lugar das contradições e das passagens perigosas. Dessa forma o *gué* é capaz de ser passagem para os eleitos ou areia movediça para os reprovados.

A passagem pelo *gué* é fácil para os eleitos que não se sujam, nem se corrompem pela lama, pode indicar a degradação que atinge os que

²⁵ O *gué* é, na mitologia celta, o lugar obrigatório para combates singulares, é o ponto de encontro ou limite entre dois espaços, dois mundos.

foram reprovados pelos homens e ou pelos deuses. Quando a terra é privilegiada, a lama simboliza o princípio de evolução quando, ao contrário quando água é privilegiada, sua pureza original transforma a lama em processo de involução, de degradação, identificando-se ao nível inferior que o ser humano atinge pelo atos sujos que comete.

A busca é tema favorito das narrativas mitológicas ou épicas dos bretões e dos gálicos, seja ela solitária ou coletiva. Essa procura é sempre um itinerário iniciático e o fim é sempre a ascensão a uma nova espiritualidade, a uma penetração mais íntima na verdade divina. Todo guerreiro tinha por desafio sair “ a procura” e mesmo sabendo que a busca poderia não ter um fim, não ter esperança ou levá-lo a morte, ele não hesitava. A procura incessante o tornava nobre, valente honrado e digno guerreiro celta, tinha por missão ir sempre além, não somente realiza-se, mas ultrapassar seus limites. Dele não se exigia a medida, própria ao herói grego, e sim a desmesura. Ele não devia unir e harmonizar sua existência material e espiritual, mas abolir toda e qualquer dualidade, despojando –se de todo peso material.

Para o guerreiro toda a procura era venturosa, porque os sofrimentos, as provas e as conquistas permitiam ao indivíduo ultrapassar-se, ascender a níveis superiores de consciência. Para que a busca fosse fecunda, era preciso não aceitar passivamente os acontecimentos, era preciso precipitar-se, cumprir seu destino, ir ao seu encontro .

A toda essa busca heróica, guerreiro celta acrescenta a plenitude amorosa, o amor que está acima de todas as leis , é mais poderoso que a morte, porque o reintegra na dimensão terrestre, na unidade da qual ele

se separou. Heroísmo e amor têm o poder de transmutar o homem, porque ele nunca deve ser o que foi ou continuar a ser o que é. São as transformações progressivas que o levam à realização.

O outro mundo

Os celtas acreditavam que o destino devia ser cumprido independente da vontade, e o verdadeiro herói não lutava contra ele; ao contrário, ia ao seu encontro. Na visão celta, o amor é o próprio destino do homem, do qual ele não pode fugir.

Todos os deuses do outro mundo costumavam chegar em barcos de cristal, e as deusas habitam palácios ou quartos de cristal. O cristal caracteriza uma perfeição técnica inacessível à indústria humana. A transparência do material simboliza a materialidade do seu ocupante e o seu caráter divino e espiritual.

Não resta dúvida de que a única doutrina druida tradicional foi a crença absoluta na imortalidade, que prometia a vida eterna no Outro Mundo.

O Outro Mundo é um lugar atemporal onde se realiza o mundo imaginado pela esfera divina. Quando os humanos atingem o Outro Mundo toda a noção de tempo se apaga. São capazes de pensar que lá estiveram por muito tempo, quando na realidade permaneceram algumas horas e ausentaram-se por vários anos e séculos.

Porém penetrar no Outro Mundo é um privilégio só concedido aos grandes heróis, ou aos eleitos, levados por mensageiras em barcas de

crystal, que desta forma, mudam de estado e de condição, não lhes sendo mais permitido o retorno á humanidade.

Lá não existe velhice, porque o tempo, não existe; não existe morte, porque já foi transcendida; não existe também a impossibilidade espacial. Um deus pode aparecer no meio de uma sala sem que tenha entrado por qualquer porta ou janela; pode estar pela manhã em Ulster e ao meio-dia na Escócia.

É inútil estabelecer reações entre o que é finito, como o tempo e o espaço humanos, e o que é infinito, simbolizado pela eternidade e imensidão divinas. O outro Mundo é eterno e não possui qualquer limitação.

Síd significa paz com todas as suas exigências. Não há trabalho, porque o trabalho é sofrimento necessário aos humanos em via de aperfeiçoamento e ultrapassagem.

No outro mundo a ultrapassagem já se realizou. Não existe a hierarquia de classes ou a diferenciação de funções própria ao mundo dos humanos. A especulação intelectual perde sua importância na sociedade divina que existe em sua perfeição.

Não se justificam disputas ou guerras na medida que, no outro mundo todos alcançaram um alto nível de sabedoria e tornaram-se deuses²⁶.

É desta forma que aparecem as imagens suntuosas da ilha de Avallon²⁷, Insula Pomorum Emain Ablach, das lendas. As ilhas míticas são

²⁶ Se nas lendas encontramos o Síd, algumas vezes, como lugar de batalhas, é porque as narrativas fazem alusão a membros da classe guerreira, e a paz é um estágio difícil de ser incluído em seus hábitos.

²⁷ Avallon é chamada Ilha Afortunada, onde a comida e a bebida são inesgotáveis, simbolizada pela maçã, (cujo consumo é responsável pela ciência e mortalidade), pelo vinho e o hidromel. Toda vegetação é natural e as colheitas abundantes. O solo tudo produz. É como se o Outro Mundo fosse um enorme caldeirão, recipiente de todas as riquezas, que quanto mais extraídas mais aparecem. Nove irmãs governam a ilha mas há uma que sobressae pela beleza e poder. Morgana, ela

símbolos de Outro Mundo, lugar de iniciação dos deuses *Tûatha –Dé* . Entretanto , toda ilha é um centro de sacralidade.

Para atingir o Outro Mundo ²⁸ era necessário ultrapassar os obstáculos. Entretanto, o que impedia o homem de entrar no Outro Mundo era sua falta de valor, de conhecimento e de coragem. O homem celta queria mudar o mundo, transformá-lo de acordo com o plano divino, imitá-lo em sua perfeição. Ele era então chamado, independente de sua posição social, por essência, por natureza, a ingressar neste paraíso. Era esta a sua procura.

A Cavalaria

Entretanto, a idéia de uma cavalaria iniciática é tipicamente celta e remonta a um passado longínquo. A primeira ordem cavalheiresca conhecida na Europa é a dos *Fianna* gaélicos, tropas de guerreiros profissionais conduzidos por um chefe. Eles viviam da caça e da guerra. Na lenda são chamados *Fianna* os homens do rei *Finn*, que de novembro a maio , viviam na Irlanda e de maio a novembro viviam ao ar livre, fora de qualquer habitação.

acolhe, nutre, embala, cura as doenças, proporciona a volúpia. É para esta ilha, em viagem de Imramma, que se dirigem os heróis pagãos com Bran , Chuchulainn ou Arthur.

28

Outro mundo era de difícil acesso, porque era invisível para olhos que só enxergassem a realidade aparente das coisas, e porque seus caminhos eram múltiplos e diversos embora individuais, cabendo a cada um a descoberta particular.

Eles têm a existência histórica datada e são anteriores a cristianização. A segunda, é a cavalaria arturiana, a cavalaria da Távola Redonda, que pode ser datada do início do período cristão e que mantém em sua estrutura muitas das concepções pré-cristãs.

Há duas espécies de cavalaria: as que a História registrou, conforme os *Fianna*, e as lendárias, como a cavalaria da Távola Redonda. Ambas povoaram nossa imaginação, agiram sobre nossas formas sociais, costumes ou nosso espírito. Elas são tão próximas que é fácil confundi-las. A cavalaria lendária se divide em dois ciclos célebres: o ciclo bretão da Távola Redonda e o ciclo Francês das canções de gesta. Foi o ciclo bretão que cristalizou a tradição celta.

Mas o que representava a ordem da Távola Redonda? Tantos para as ordens medievais como as antigas, foram construídas a partir de um conhecimento iniciático. Conhecimento este que era ignorado por seus membros e que somente, os mestres o conheciam. O druida Merlin²⁹ estabeleceu as regras da ordem da Távola Redonda. Instituiu a mesa redonda, onde havia lugar para 50 cavaleiros, engajados numa única procura "o Graal".

Esta cavalaria que se inscreve no tempo e no espaço e permanece em estado latente, nos solos das duas Grã Bretanhas, não é uma instituição fortuita de um mestre inspirado. Ela está ligada à cavalaria druídica, igualmente iniciática, e embora o cristianismo tenha transformado o espírito da cavalaria celta, e na Idade Média tenham surgido várias outras ordens de cavalaria, a cavalaria druídica conservou sua influência por muito tempo até

²⁹ Merlin domina o mundo da Távola Redonda. Profeta, nascido de uma virgem e um demônio, ele reúne força e genialidade. Ele conhece o passado e o futuro e sua existência se perde no tempo.

adotar a fórmula cristã. O modelo recebido da cavalaria lendária projetou no mundo seu perfil imperecível.

Filosofia

Para poder entender o pensamento celta, suas especulações intelectuais e espirituais, o modo como a religião era sentida e constituída é indispensável abandonar o sistema aristotélico, que é o da civilização ocidental, é preciso abandonar tudo que faz parte da realidade aparente e se deixar penetrar pelo sonho, pela fantasia, pelo maravilhoso.

É preciso esquecer o tempo histórico e linear como uma verdade absoluta e deixar-se levar por um tempo mítico, cíclico, que apaga toda e qualquer obrigatoriedade de coerência a que se está acostumado, porque eles possuíam uma outra coerência, uma outra verdade, que não era regida pela linearidade histórica ou pelo nosso tipo de pensamento lógico.

Para os celtas ser um herói ou ser um deus não significava aceitar passivamente os desígnios de uma divindade desconhecida, nem as profecias de um oráculo, menos ainda um destino implacável.

Ao contrário para se “fazer deus”, era preciso ir ao “encontro de”, “à procura de”, porque esta se tornava a única chance de sobrevivência e ascendência para o ser humano.

É aqui que o pensamento heideggeriano se imbrica com a filosofia druídica. Quando se experimenta este movimento de retirada, se é impelido a se atirar na direção que se retira.

O homem só é homem, só é homem que pensa, e se transforma mesmo em monstro, o que o iguala ao herói, ao druida, a Deus, quando não estaciona, quando ao contrário, se projeta na direção do que desconhece; e como jamais alcança este desconhecido, se lança ao seu encaço eternamente e indefinidamente, inexoravelmente... O Deus druídico é desta forma início e fim de todas as coisas.

Esta noção de divindade única, primordial, é representada pelo “ovo de serpente” , descrito por Plínio³⁰.

Todo este simbolismo representa a essência do pensamento druidico, a recusa total de qualquer dualismo. A inexistência do pensamento maniqueísta entre os celtas não diz respeito somente a divindade. Esta inexistência abrange todos os setores do pensamento, porque tudo é energia.

E aqui o pensamento celta pode considerado como o único exemplo de sistema filosófico onde o monismo é total, onde o conjunto das coisas pode ser reduzido à unidade, quer do ponto de vista de sua substância (material e espiritual), quer do ponto de vista das leis (lógicas ou físicas) pelas quais o universo se ordena. Esta concepção monista transforma o druidismo num humanismo sagrado, onde cada ser é visto com todas as suas potencialidades, as humanas e as divinas.

A magia

³⁰

A serpente, que morde a cauda, ouroboros, simboliza um ciclo de evolução fechado sobre ele mesmo. A forma circular da imagem dá lugar a uma dupla interpretação. De um lado temos o mundo ctônico figurado pela serpente; do outro temos o mundo celeste simbolizado pelo círculo.

A serpente que morde a cauda simboliza, desta forma a união de dois princípios postos: céu e terra, bem e mal, noite e dia, morte e vida, enfim o eterno retorno. Tudo isso nos sugere a idéia mesma de Deus. O ouroboros é então símbolo de manifestação e reabsorção cíclica, é a união sexual dele mesmo, sexual nele mesmo, autofecundador permanente, a própria transmutação da morte em vida.

No druidismo, a magia adquire um valor tradicional e religioso, na medida que ela faz parte de um conhecimento, uma sabedoria, e é usada a partir de uma técnica ritual elaborada e significativa. A magia é a parte mais visível da Tradição e, também a que se acredita mais facilmente acessíveis às inteligências comuns.

Têm-se, desta forma a ilusão de que ela é preponderante no druidismo, porque ela se manifesta claramente no seu declínio e desaparecimento.

Entretanto no mundo celta funcionando como ligação entre o visível e o invisível, entre o humano e o divino, entre a ciência e a arte, a magia não pode nem deve ser interpretada como um conjunto de conhecimentos empíricos, que utilizando-se de técnicas ou procedimentos rudimentares e inferiores, dá a um indivíduo não qualificado meios de coerção sobre uma sociedade que ele, desta forma, domina e influencia. Ao contrário, entre os celtas, a magia deve ser vista como uma parte importante e considerável da Tradição.

A magia vegetal foi muito importante para o mundo celta, quanto insular quanto continental. As plantas medicinais foram largamente utilizadas na Gália e os autores antigos que trataram de botânica, medicina e história natural, todos fizeram menção à importância que os celtas davam ao mundo vegetal.

A medicina vegetal era importante, entretanto ela não agia sozinha; além do ritual que a cercava, existiam as encantações ou a medicina mágica.

Os poderes da Fonte da Saúde e das beberagens maravilhosas aparecem em muitas narrativas arcaicas e mesmo medievais.

A água maravilhosa adquire poderes extraordinários quando deuses e druidas a manipulam. As fontes são privilegiadas, principalmente quando recebem os frutos do Outro Mundo – nozes e avelãs. Se os humanos as utilizam, elas os rejuvenescem e os reservam, nem sempre da morte, mas das doenças e da decrepitude.

Dentro do reino vegetal, vista como fruto da Imortalidade, da Ciência e da Sabedoria encontramos a maçã, privilegiada pelos celtas. É o fruto por excelência do Outro Mundo, e por mais que, queiramos entender todo o seu simbolismo, jamais seremos capazes de alcançar e compreender toda a sua importância no lendário celta.

A maçã³¹, entretanto, é atributo exclusivo das mulheres celtas, porque não são nunca os druidas que as dão aos humanos.

Os celtas, como todos os povos antigos, especularam sobre o valor dos elementos tradicionais, na tentativa de dominar a natureza. Eram quatro os elementos fundamentais da energia manifestada, o ar, a água, o fogo e a terra.

Mas entre os celtas, a bruma druídica, que participa da natureza de cada um dos outros quatro elementos, pode ser vista como um quinto elemento.

Os druidas foram os mestres principalmente do fogo e da água em suas encantações, concebidos como energia que se transforma e se

³¹ A maçã apazigua a fome e a sede, e faz parte da sua natureza ser um fruto dispensador de vida e de ciência.

As ilhas de *Avallon*, *Aballo*, *Afallach*, nomes cuja etimologia liga-se à da maçã, aparecem não só na lenda arturiana mas também, de maneira semelhante, em inúmeras narrativas celtas. A ilha encantada, única e múltipla, aparece sempre como localização do Outro Mundo.

regenera. Terra e ar, vistas por outros povos como elementos primordiais não parecem ter tido importância excepcional no pensamento druídico.

São as cerimônias fúnebres que nos mostram a terra como elemento primordial. Sabe-se que os celtas tinham por hábito lavar o cadáver num rio para depois proceder à cremação ou inumação.

Muitas vezes tudo que o morto amava era lançada às chamas. Erigido o pilar fúnebre, gravavam-se os órgãos na pedra. Os druidas cantavam as lamentações e os elogios ao morto.

Os jogos fúnebres eram iniciados. Entretanto, o mais importante era a significação primordial destes funerais. O defunto era devolvido à terra, lugar simbólico, Síd, lugar de passagem e ascensão ao Outro Mundo.

A água é o elemento fundamental da criação, elemento de transformação de todo e qualquer ser vivo condenado ou obrigado ao retorno à primordialidade. Simbolicamente a água é fecundante, curadora, porque lava e elimina as impurezas. A água é vista como purificadora do corpo e da alma.

Entre os celtas a água possuía importância considerável e era elemento à água doce, como a dos rios, riachos, lagos ou fontes. Estas possuíam um caráter sagrado, porque sem elas toda a vida seria impossível.

A água da fonte, oriunda das entranhas da terra, simbolizava uma espécie de dom dos poderes invisíveis que regem o mundo.

Desta forma toda a fonte era também sagrada (e não apenas quando continha plantas, como a “ Fonte da Saúde” , ou quando nela se encontravam os salmões da eternidade) e vista como locus consecratus.

Nas lendas celtas o mar, aparece como elemento, e se existem alusões à sua travessia pelos heróis o que sobressai, durante a navegação é o desejo da procura empreendida pelo herói ou a possibilidade de chegar a uma ilha maravilhosa, ou seja; ascender ao Outro Mundo. Desta forma a travessia pelo mar é apenas um obstáculo a ultrapassar.

O obstáculo ultrapassado é o símbolo da transformação que se operou neles mesmos.

Em várias narrativas irlandesas os druidas realizam rituais nas águas dos lagos e rios, ou encantam-nas a fim de que elas diminuam até desaparecerem (quando satirizam) ou triplicam sua quantidade (quando elogiam).

Os rituais podem ser realizados em cima das águas, embaixo dentro ou a redor, porque o importante era dominar a energia maravilhosa e misteriosa que é própria do elemento químico fazendo desta forma, com que ele sirva ao operador, de acordo com a sua vontade ou necessidade, na medida que a água pode ser benéfica ou maléfica, segundo o interesse do druida.

A água serve ao sacrifício por imersão, mas é também o lugar de revelação para os poetas que a encantam a fim de obter as profecias. O poder dos druidas sobre a água se explica também porque este elemento é meio de passagem obrigatório para o Outro Mundo.

O simbolismo do fogo, como agente purificador e regenerador, se desenvolve do ocidente ao oriente. Desta forma, o fogo é a manifestação e a metamorfose da energia contida num elemento, propiciando uma ação.

Entre os celtas, o fogo, conforme afirmou Heráclito parece ter sido visto como um “agente de transformação” real da energia cósmica.

Entretanto quase se pode afirmar pelo pouco que restou que o fogo em ser o único meio de sacrifício, era um dos principais instrumentos e manifestava-se possivelmente em um grande número de cerimônias.

O poder dos druidas sobre este elemento presentificava-se de forma absoluta e exclusiva dentro da mitologia celta e nem mesmo a imprecisão, o pouco conhecimento ou desprezo dos antigos consegue mascarar totalmente o quadro ritual e litúrgico do fogo.

ARTE

Há entre os celtas poetas líricos que eles chamam de bardos, estes poetas acompanham com instrumentos semelhantes as liras, seus cantos que são hinos ou sátiras.

O bardo gaulês, assim como o *file*³², irlandês, era o encarregado da poesia de corte. A poesia de corte dividia-se entre o elogio e a censura. Ambos tinham então, por obrigação, elogiar o rei por suas qualidades físicas, morais e intelectuais e censurar, blasfemar mesmo, contra seus inimigos.

Entretanto a censura e a blasfêmia afastavam-se completamente da sátira e foi esta a diferença que os estudiosos tiveram dificuldades de entender.

³² Embora fosse raro pela estreita ligação que unia o rei e o druida em situações de má conduta do rei, o *file* também podia censurar o próprio rei.

A sátira era um poema que obedecia aos metros poéticos da época, mas não era uma simples poesia. Ela presentificava-se como uma poesia mágica encantadora e perigosa, porque, uma vez pronunciada por um druida, contra um indivíduo acusado de transgressão de uma regra lei do seu estado, significava a morte do transgressor.

Em oposição ao elogio e a censura a sátira, atributo daquele que tinha permissão de fazer uso da escritura ou seja o *file*, que desta forma tornava-se responsável pelo ato cometido. Visto tratar-se de uma encantação perigosa porque mortal, o file só a podia empregar quando estivesse agindo com justiça e imparcialidade.

Justiça

A Irlanda antiga foi sempre muito sensível à noção de julgamento justo. Para tanto fazia uso das ordálias no que dizia respeito à manifestação da verdade administração da justiça, encargos esses que eram da competência e domínio do druida.

As ordálias³³ não são encantações da mesma natureza das que vimos até então.

³³ Ordalium, significa prova jurídica ou prova para conclusão jurídica no sentido etimológico do latim bárbaro. No irlandês antigo não encontramos qualquer palavra que traduza o vocábulo latino e no moderno, oirdéal é empréstimo do inglês. A única palavra gaélica que se liga a Ordalium é fir que significa verdade. O que percebemos é que a noção jurídica par aos irlandeses dizia respeito ao que era falso ou injusto.

Nada nos impede de ver um julgamento em nível humano isento de qualquer magia, entretanto são as modalidades de aplicação dos meios e a personalidade do juiz que se presentificam como “maravilhosos”.

A primeira ordália enumerada diz respeito às três coleiras de Morann.

O que percebemos é que as coleiras são um único e mesmo objeto que funciona como um talismãs nágico-jurídico. A prova testa não só o culpado já que verifica sua inocência, mas também juiz certificando-se do fundamento e da justiça do julgamento.

A segunda ordália é o machado de bronze de Mochta, o carpinteiro. Ele o colocava no fogo e o passava na língua do acusado. Se houvesse mentira em suas palavras, ele se queimava, caso contrário ficaria imune ao ferro em brasa.

A ordália pela madeira de Sem, é uma outra maneira de julgar o acusado. Jogavam-se três pedaços de madeira na água, a madeira do senhor; a madeira do ollam e a do acusado. Se o acusado fosse culpado ela desceria ao fundo da água, se ele fosse inocente sua madeira boiaria, já as varas de condão de Sencha eram jogadas no fogo, eram apenas duas; a do rei e a do acusado, se o acusado era culpado ela grudava-se a palma de sua mão, se fosse inocente caía no chão imediatamente.

A ordália das pedras mantém pontos de contato com as da madeira, numa bacia colocavam-se turfa e carvão, três pedras eram lá jogadas, uma branca ou preta e a última matizada. O acusado deveria retirar uma pedra, a branca indicava inocência, a preta a culpa, e a matizada queria dizer que ele era culpado ou inocente pela metade. É possível esta prova se destinasse

aos casos menos graves porque existe uma terceira opção ou seja, uma meia culpa ou inocência.

O cálice de Cormac possuía as mesmas características do vaso de Badurnn. Quebrava-se em três diante de três palavras falsas e recompunham-se diante de três palavras verdadeiras. Tanto o vaso quanto o cálice de cristal são objetos altamente simbólicos e tradicionais, visto que proveniente de outro mundo dentro da Mitologia celta. Ligando-se ao caldeirão e aqui do puro cristal, eles proporcionam, quando inteiros, a certeza da abundância, regeneração e ressurreição.

A última ordália é a espera no altar. Após fazer nove voltas em torno do altar e beber a água que o druida havia encantado, o acusado esperava o veredicto. O sinal de seu pecado era claro se ele fosse culpado, mas a água não lhe faria qualquer mal se ele fosse inocente. Nada nos permite afirmar que a encantação da água se ligasse ao seu envenenamento³⁴.

O arcaísmo religioso se manifesta de diversas maneiras e em toda sua plenitude. Por mais imperfeitas ou omissas que as ordálias possam nos parecer, elas deixam transparecer elementos preciosos de rituais que eram minuciosamente estabelecidos e regrados.

Os talismãs são muito arcaicos e remontam ao fundo indo-europeu mais primitivo. Além do caldeirão e do cálice, de que já falamos, encontramos a madeira, material sagrado, símbolo do poder que os druidas exerciam sobre estes elementos.

³⁴ O veneno, de uso freqüente na Antigüidade e na Idade Média, é raro entre os celtas, embora sua preparação e emprego fosse da competência da classe sacerdotal, pelo seu extenso conhecimento de botânica e medicina vegetal.

Se atentarmos aos números, perceberemos que os três, altamente simbólico, entre os celtas, é privilegiado. O arcaísmo aparece ainda bem nítido em relação aos personagens possuidores de talismãs.

São druidas míticos ou primordiais, cujas funções dividem-se na forma tripartida e ideológica do sacerdócio, realeza e produção.

A imanência da justiça divina punha abaixo a idéia do acaso. A justiça era da competência dos deuses; e a ordália era aplicação da justiça sem interferência humana, o que excluía qualquer erro, engano ou acaso³⁵.

As vilas celtas

Construídos no alto das colinas, os fortes eram o centro da vida tribal dos celtas. Essas comunidades fortificadas foram as primeiras vilas ao norte dos Alpes. Vestígios delas existem em muitas partes da Europa, da Espanha à Romênia e do sul da França até o Mar Báltico. Só na Grã-Bretanha, por exemplo, existem mais de 3000 vilas fortificadas.

A construção destes fortes era muito trabalhosa. Quando havia pedras no local, elas eram carregadas em grande quantidade para a construção da muralha, que podia ter até 10 m de espessura. Em muitos casos, a muralha era construída em volta de uma estrutura de estacas de madeira. Para erguer essa estrutura, eles cortavam árvores e retiravam os galhos. Os troncos eram então levados até o alto da colina e aí fixados. Os

³⁵ Os druidas ensinavam, então que após a morte os homens iam para o Outro Mundo e lá continuavam uma vida semelhante à que levavam neste mundo. O outro mundo nas línguas celtas, é o mundo que não pertence aos humanos, dos deuses e dos seres sobrenaturais ou feéricos

OBS*** já digitei

territórios da tribo eram limitados e, muitas vezes, protegidos por rios e pântanos. As vilas fortificadas eram defendidas por uma, duas ou mais muralhas. A parte mais vulnerável era a entrada, onde havia portões de madeira. A fim de proteger melhor os portões, as muralhas eram construídas com uma curva para dentro, formando uma espécie de longa passagem em forma de corredor. Na parte de dentro dos portões eram empilhadas pedras para serem atiradas, através de fundas, nos invasores. Em várias escavações arqueológicas foram encontrados esqueletos de homens jovens com os ossos completamente quebrados.

As casas eram construídas de pedra ou, mais comumente, de pau-a-pique e barro, com alicerces de madeira e cobertas de palha. A casa do chefe era sempre a maior. Em volta das casas ficavam os poços secos onde eram armazenados os cereais. Depois de alguns anos de uso, eles passavam a ser depósitos de lixo.

As casas dos chefes, dos guerreiros e de suas famílias eram construídas dentro do forte, também aí moravam muitos servos que preparavam a comida e cuidavam das armas. Artesãos também moravam dentro do forte, fabricando carros e armas, dentre estes, fundamental era o ferreiro. Somente os camponeses moravam fora da muralha, no entanto, em tempo de guerra, protegiam-se em seu interior.