

A INFLUÊNCIA CELTA NA LITERATURA INGLESA: UMA ANÁLISE DA LENDA DO REI ARTHUR

COSTA, Ana Cristinni Rabelo
frufush@hotmail.com

BERGER, Maria Amália Façanha (Orientadora)
Graduada em Letras Português/Inglês, Mestre em Educação pela UFS, profa. do curso de Letras Português/Inglês e Letras Português da Universidade Tiradentes – UNIT
amaliafberger@yahoo.com.br

RESUMO

O objetivo desse artigo é mostrar que através da fundamentação teórica e do conhecimento obtido sobre a cultura celta, juntamente com a descrição dos personagens e sua importância na lenda do Rei Arthur, pode-se constatar a presença de elementos da ideologia desse povo na lenda mais importante da história da Inglaterra, da qual derivou grande parte da Literatura Britânica.

PALAVRAS-CHAVE: Celtas, ciclo Arturiano, literatura inglesa.

A INFLUÊNCIA CELTA NA LITERATURA INGLESA: UMA ANÁLISE DA LENDA DO REI ARTHUR

Importantes pistas a respeito das diferentes culturas são provenientes de documentos históricos encontrados, escritos em diversas línguas, mais precisamente documentos escritos em latim. O latim foi uma língua muito popular que se expandiu pela Europa, encobrindo diversas outras línguas e deixando traços em praticamente todas os idiomas falados hoje, dado que está presente em documentos antigos encontrados em diversas partes da Europa, imortalizando, assim, a língua latina.

A escrita é, portanto, a forma mais importante de se imortalizar um aspecto da história, pois se consegue atravessar o tempo e reconstruir a história de um povo através de palavras, além de deixar um pouco de si gravado na memória de quem esteve em contato com ela. A escrita tem sido a fonte mais importante das pesquisas arqueológicas e históricas, pois através da língua de um povo podemos identificar sua cultura e seus costumes.

Por esse motivo, a hipótese levantada por nós nesse trabalho é a de que, justamente pela falta de uma documentação apropriada, o povo Celta tenha ficado um pouco esquecido quanto a sua importância na construção da cultura européia.

Os celtas ocuparam boa parte da Europa Central e Ocidental por milhares de anos e influenciaram toda a Europa no seu desenvolvimento em nível cultural, lingüístico e artístico. Ainda assim, existe pouco material de estudo que se refere a eles como sendo povos indispensáveis para a construção histórico-cultural da Europa.

A falta de uma documentação original escrita pelos próprios celtas é um grande desafio para os historiadores. Além disso, o catolicismo primitivo denegriu a imagem da crença celta e destruiu boa parte a respeito de sua cultura pagã, chamada de Hallstatt. Isso porque a Igreja Católica acusava os celtas de bárbaros, catalogando seus rituais de paganismo,

cultos imorais e adoração de forças negativas, devastando assim o pouco que poderia ter chegado intacto até os dias de hoje.

O presente artigo pretende analisar a influência celta na cultura inglesa, para poder entender a importância de suas crenças e o que elas representam para a cultura atual dos principais países da Europa, dando uma atenção especial à Grã-Bretanha, que é de extrema importância para nosso crescimento acadêmico e intelectual, principalmente por sermos estudantes de Letras Português/Inglês.

Sendo assim, faremos um breve resgate da história e da cultura céltica enfocando seus pensamentos e suas crenças para reconhecer e apontar as influências destes na formação da cultura inglesa, com especial atenção à literatura, enfocando a lenda do Rei Arthur. Espera-se que os resultados aqui apontados sirvam como fonte de pesquisa para outros estudos que também tenham interesse em analisar a história da cultura céltica e de sua influência na cultura inglesa.

A CULTURA HALLSTATT

A Cultura Hallstatt foi a primeira das várias culturas existentes na Idade do Bronze. A língua celta já era falada nas regiões ocidentais entre a França e a Alemanha do Oeste. Por volta do ano 600 a.C., o geógrafo Grego Herodotus escreve sobre os Celtas colocando-os para além dos “Pilares de Hércules” (isto é, Espanha) e acima do Danúbio. O nome "Celta" surgiu da tribo dominante dos Halstatt, e tornou-se um conceito unificador para toda a cultura.

Os Celtas foram um povo Indo-Europeu que ocupou a Europa no segundo milênio a.C.. De acordo com Harriette Walter (1997), eles eram um dos grandes povos da Europa que se expandiram desde as Ilhas Britânicas até a Galatia em Anatólia (atual Turquia) onde foram assimilados pela cultura grega daquela época. Os primeiros sinais do povo celta foram, na

época, chamados Hallstatt pelos arqueólogos. Mas, com certeza, o povo chamado "beaker folk" também falou uma língua celta, ou "proto-celta".

A época "Hallstatt", chamada assim por conta de um local importantíssimo na arqueologia dos Celtas, é basicamente o começo da Idade de Ferro no norte da Europa. A época Hallstatt durou 300 anos, de 700 a.C. até 400 a.C. quando houve uma mudança na cultura dos Celtas que explodiu através da Europa. Começando cerca de 400 a.C. a cultura La Tène eventualmente cobriu quase todo o território da Europa.

No ano 276 a.C. os Celtas ocuparam Partes da Frigia, mas continuaram invadindo e saqueando até que foram dominados por Attalus I de Pergamum no ano 230. Eles também invadiram a Itália e chegaram a saquear Roma. Alguns Celtas permaneceram no norte da Itália, mas os Romanos não esqueceram o que aconteceu.

Depois de virar uma grande força armada, os Romanos invadiram esta parte da Itália e, até o ano 192, conquistaram toda a Gália Cisalpina, localizada nos Alpes, e chamaram este novo território "a província". Por causa das ameaças dos Germânicos, os Gauleses pediram ajuda a Roma. Esta ajuda veio sob o comando de Júlio Cesar e eventualmente todas as terras Celtas do continente da Europa foram dominadas pelos Romanos.

A Cultura Celta desapareceu na Europa, sobrevivendo apenas nas Ilhas Britânicas, onde os Romanos não ficaram bastante tempo para assimilar a cultura dos nativos, e na Irlanda, aonde os Romanos simplesmente não chegaram.

É no País de Gales e na Irlanda que nós precisamos buscar algumas pistas de como era a cultura Celta e suas instituições sócio-políticas. Na Irlanda, a unidade política mais importante era a tribo (*tuath*). A estrutura social dentro da *tuath* era tríplice: um rei e druidas, os nobres e os agricultores.

A agricultura em muitas partes do mundo celta era primariamente pastoral e os quatros dias sagrados do ano celta são dias importantes no pastoralismo. Esta divisão da sociedade em

três partes ou funções é uma característica da sociedade indo-européia que nós podemos achar na Índia védica e na Roma antiga.

Na época pagã os druidas (IrAr. *druidh*, *druí* sg.) ocupavam a posição mais alta, até mais que o rei. Mas os druidas não foram uma ordem hereditária como os nobres. A terceira função dos *bó-airig*, ou os agricultores, também incluiu diversos tipos de artesãos. Estas três funções foram divididas em duas partes: *saor*, livre, e *nemed*, sagrado. Todas as pessoas que formavam a tribo eram *saor*, mas nem tudo mundo foi *nemed*.

Nemed era uma pessoa de uma posição ritual, como os druidas ou os poetas, *filidh* em Irlandês Antigo e *filí* em Irlandês Moderno. Nós também sabemos que existiu um grupo de pessoas que não foram livres: escravos, criminosos, etc. Estas pessoas não eram representadas pela lei e não tinham o direito de ter terra. Esta classe da sociedade era chamada *doar*, "não livre".

A *tuath* (IrAr. *túath* sg, *túatha* pl.) era a unidade política básica e fora das fronteiras da *tuath*, uma pessoa tinha proteção da lei se sua tribo tinha tratos com a outra tribo. Os manuscritos de direito mostram que a lei existiu para facilitar retificação entre as *tuatha*, e não para encarcerar o ofensor. Isto seria quase impossível em uma sociedade do tipo que ocupava a Irlanda na Idade de Ferro e na época medieval.

A retificação era ditada por um conceito chamado *lóg n-enech*, geralmente traduzido como "o preço de honra" e é funcionalmente igual ao *wynebwerth* do País de Gales e ao *enepuert* da Bretanha que significa "valor da cara". O *lóg n-enech* regulava a "multa" que poderia ser aplicado a cada crime. O *lóg n-enech* de uma pessoa era baseado na sua posição na sociedade. A *fine*, "família", era a unidade básica social e era a responsabilidade destas pessoas, sendo que não existiu a polícia, a insistir que o mandato da lei era executado da maneira certa. Cada membro da *fine* era responsável para as ações dos outros e quando uma pessoa fez um crime todo a *fine* tinha de contribuir ao pagamento da multa.

Por motivos de herança a *fine* era dividida em *derbfine*. A *derbfine* (ModIr. *derbhfine*), "família verdadeira", eram pessoas reconhecidas como descendentes de um bisavô comum. Mas a terra da tribo não fazia parte desta herança. A tribo era dona da terra, nenhuma pessoa podia vender ou distribuí-la. Assim ocorria porque a terra era a manifestação da deusa tribal, ela não pertencia a ninguém.

A visão do mundo dos celtas era assim, a tribo e a família eram as únicas lealdades reconhecidas por um Celta. E realmente a tribo era uma família, uma família de famílias, ligadas por um passado que eles mesmos viviam, ligados por uma tradição única e ligados por sua Deusa e seu Deus e os espíritos dos seus antepassados.

Qualquer homem, ou em casos especiais talvez mulher, da *derbfine* era um *rigdamna*, "uma pessoa adequada para ser um rei". Assim, o homem tinha sua herança garantida, mas também tinha que tomar a responsabilidade de contribuir às multas das outras pessoas da sua *fine*. As pessoas da *fine* prosperavam ou foram arruinadas juntas. Percebe-se, pois, que os Celtas eram um povo bastante organizado e honrado e essa questão de honra é uma das características mais marcantes encontradas na personagem do Rei Arthur, cuja estória será abordada mais adiante.

EXPANSÃO DA CULTURA CELTA

Segundo historiadores, a terra de origem dos Celtas era uma região da Áustria, perto do sul da Alemanha. Dali, eles se expandiram pela maior parte da Europa Continental e Bretanha. Na sua expansão, abrangeram áreas que vão desde a Espanha á Turquia. Tomando posse de quase toda a Europa, os Celtas dividiram esse continente em três partes: a Central (teuts-land, q.s. terra de teut), a Ocidental (hól-lan ou ghól-lan, q.s. terra baixa) e a Oriental (pól-land, q.s. terra alta); tudo o que estava a Norte dessas regiões denominavam de dâhn-mark (q.s. o limite das almas), que ia do Rio Don às Colunas de Hércules; aquele Don que os

antigos franceses chamavam de Tanais e que era baliza para a ross-land (q.s. terra do cavalo = Rússia).

Os Celtas dominaram a Europa Central e Ocidental por milhares de anos. Mas só mais recentemente eles influenciaram a Europa no seu desenvolvimento, em níveis cultural, lingüístico e artístico. Os Celtas como grupo e raça, há muito que desapareceram, exceto na Irlanda e nas Terras Altas da Escócia.

Segundo Walter (1997, p. 214), “Costumamos associar os Celtas ao trabalho de entrelaçamentos, típico de seus artefatos” e essa é uma boa maneira de entendê-los. O trabalho artesanal dos Celtas é composto de curvas sinuosas e entrelaçadas que mudam de forma, embora permaneçam dentro do padrão central. E essa descrição serve para os próprios Celtas. A arte celta se desenvolveu na Europa central e ocidental e se estendeu por mais de um milênio. Seu estilo, bem definido, apresenta uma grande variedade de formas, destacando-se os trabalhos em metal, construções em pedra e iluminuras. Seu estilo apresenta características diversas; no estilo primitivo se encontram braceletes de ouro, inspirados por gregos e etruscos e grandes objetos em bronze descobertos em tumbas.

O segundo estilo, quando sua arte se expandiu para a Grécia e Itália, mostraram avanços na joalheria e utensílios de combate. No estilo plástico, artistas mostraram uma qualidade tridimensional em suas composições, dando maior importância às formas humanas e animais. O estilo chamado "espadas da Hungria" corresponde a decorações gravadas em espadas. Em contraste com o estilo plástico, este período mostrava uma arte plana e abstrata.



Foto 1: Caldeirão Celta

Fonte: www.lost-civilization.com

A RELIGIÃO DOS CELTAS

Os celtas eram politeístas, adoravam vários deuses, e seus ritos, fortemente impregnados de magia, realizavam-se ao ar livre, em clareiras de florestas e locais junto a fontes ou fossas profundas que eram preenchidas com ossos de animais e outras oferendas. Em determinadas ocasiões, os Druidas, sacerdotes celtas, realizavam sacrifícios humanos, queimando, afogando ou enforcando suas vítimas - geralmente criminosos ou prisioneiros de guerra.

Os sacerdotes celtas eram os Druidas, cujo nome talvez seja derivado de um termo que significa "sabedoria do carvalho", uma referência à árvore mais sagradas para os celtas. Eles ocupavam uma posição tão elevada na sociedade que os candidatos para a função eram em geral escolhidos entre os filhos da nobreza. Os Druidas oficiavam as cerimônias de iniciação aos deuses e deusas, e eram quase sempre, mas não exclusivamente, homens. “Havia uma poderosa aura de religião e superstição que permeava a vida dos celtas”. (SQUIRE, 2003, p.45).

Eles distinguiam ameaças e presságios por todos os lados e cercavam-se de talismãs e rituais destinados a aplacar os deuses e afastar os malefícios da vida cotidiana. Os pântanos eram locais agourentos e eram evitados. O fogo era sagrado. Um ramo novo de visco, especialmente quando encontrado no carvalho, tinha o poder de curar as pessoas e até mesmo de torná-las férteis.

Os rituais celtas eram chamados de sabbaths e ocorriam oito vezes ao ano. Nessas ocasiões, eram homenageadas duas divindades: a Grande Mãe, ou simplesmente a “Deusa”, que simboliza a própria terra, e o Deus Cornífero, O Gamo Rei, protetor dos animais, dos rebanhos e da vida selvagem.

O equilíbrio entre a noite e o dia era de grande importância para as magias feitas nesses rituais, pois eles acreditavam que esse acordar e dormir, descansar e trabalhar, morrer e

nascer faziam do dia e da noite, momentos muito preciosos e de intensa comunhão entre o masculino e feminino. Era preciso que as duas polaridades estivessem em perfeita sintonia para que a Natureza pudesse se manter equilibrada. Da mesma maneira, como a imagem refletida é o complemento da imagem projetada, homens e mulheres precisavam estar juntos para que a comunhão perfeita entre o Deus e a Deusa possa refletir em momentos de intensa união e perfeição.

Esta era a maneira de pensar e agir dos Celtas, que tinham seu calendário baseado nesses oito momentos do ano, quando se reuniam em clareiras e templos para festejar ritualisticamente essas oito datas. A cada uma delas deu-se um nome:

Sabbat	Oito datas Festivas	Data – Norte	Data – Sul
Samhain	Fim e Início de um Novo Ano	31 de Outubro	30 de Abril
Yule	Solstício de Inverno	21 de Dezembro	21 de Junho
Imbolc	Festa do Fogo (Luz, Sol) – Noite de Brigit	1º de Fevereiro	1º de Agosto
Equinócio de Primavera	Ostara ou Spring – Festa da Fertilidade	21 de Março	21 de Setembro
Beltane	A Fogueira de Belenos – Beltane	1º de Maio	1º de Novembro
Midsummer	Solstício de Verão	21 de Junho	21 de Dezembro
Lughnasadh	Festa da Colheita	1º de Agosto	1º de Fevereiro
Mabon	Equinócio de Outono	21 de Setembro	21 de Março

Quadro 1: Calendário Celta

Fonte: www.misteriosantigos.com.br



Foto 2: Roda do Ano Celta

Fonte: www.misteriosantigos.com.br

MITOLOGIA CELTA

Do panteão celta faziam parte centenas de divindades, a maioria agrupada ao acaso, sem qualquer hierarquia. Havia dezenas de deuses e deusas de âmbito geral, ao lado de divindades especializadas como as que protegiam os ferreiros, as que tomavam conta dos animais com chifres ou mesmo a dos oradores. Segue abaixo os principais deuses e deusas que tem certa relevância para o estudo do Ciclo Arthuriano:

Branwen - Irmã de Bran e esposa do rei irlandês Matholwch. Vênus dos Mares do Norte, filha de Llyr, uma das três matriarcas da Grã-Bretanha. Branwen é chamada Dama do Lago, sendo a deusa do amor e da beleza no panteão galês.

Cernunnos - Seu nome deve ser pronunciado como se tivesse um "k": kernunnos. Deus Cornudo, Consorte da Grande Mãe, deus da Natureza, Senhor do Mundo. Comumente representado por um homem sentado na posição de lótus, cabelo comprido e encaracolado, de barba, nu, usando apenas um torque (colar celta) ao pescoço, ou ainda por um homem de chifres, sendo, por isso, erroneamente comparado ao diabo dos cristãos. Os seus símbolos eram o veado, o carneiro, o touro e a serpente. Deus da virilidade, fertilidade, animais, amor físico, natureza, bosques, reencarnação, riqueza, comércio e dos guerreiros.

Margawse – Aspecto da Mãe, da Deusa.

Merlin/Merddin/Myrddin - Figura já conhecida do círculo da mitologia arturiana, este era o Grande Feiticeiro, o Druida Supremo dos gauleses. Dizia-se que aprendeu sua magia (que não era pouca) com a própria Deusa, sob os nomes de Morgana, Viviane, Nimue ou Rainha Mab. A tradição diz que Merlin dorme numa caverna de cristal depois de enganado por um encantamento de Nimue. Merlin era o senhor da ilusão, da profecia, da adivinhação, das previsões, dos artesãos e ferreiros. Diz-se ainda que tinha grande habilidade de mudar de forma.

Modron - Deusa de Gales, filha de Avalloc, deriva da Deusa Celta Matrona. Ela é tida como sendo um protótipo de Morgana.

Taliesin - Taliesin o Bardo, foi o druida chefe da corte de Arthur, um dos maiores reis da Inglaterra. Dominava a arte da escrita, a poesia, a sabedoria, a magia e a música. Taliesin é tido como patrono dos druidas, bardos e menestréis.

CICLO ATHURIANO

As civilizações tendem a escolher seus heróis. E o nome desses heróis, mesmo que ficcionais, fica de tal modo enraizado na história dessas civilizações a ponto de, a partir de determinado momento, começarem a ser tratados como figuras históricas reais.

Muitos foram os heróis nascidos sob o signo da civilização medieval e muitos os seus feitos grandiosos. Porém, a palavra grandiosidade não se aplica de maneira tão plena a nenhum deles como se aplica a Arthur e seus cavaleiros.

Tem-se notícia de um Arthur histórico. Ele teria sido o líder de uma das inúmeras tribos celtas, que defenderam o território inglês contra as invasões dos saxões. Entretanto, foi o imaginário popular que o transformou em grande Rei da Inglaterra, aquele que teria unificado todas as tribos que compunham o mosaico inglês em um grande exército que marchou contra os invasores. E o folclore vai além, quando lhe atribui uma origem cercada por mistério e feitiçaria, uma espada dotada de poderes mágicos, a famosa Excalibur, e até mesmo uma morte não definitiva.

Mas o que realmente importa para o decorrer desta breve análise é a origem celta, e, portanto, pagã desse grupo de personagens. Uma vez concebidas por uma cultura completamente diferente da cristã, vigente na Europa durante o período em que foram

prosificadas, é natural que essas narrativas apresentem traços bem marcados das crenças, costumes e ideais daquelas sociedades. E, no caso das tribos celtas, estes traços são mais acentuados pelo fato de se tratarem de sociedades matriarcais em que era adotada uma religião de cunho também matriarcal.

Outro ponto importante a respeito dessa religião é o fato do sexo ser encarado pelos celtas como uma celebração à vida, uma forma de homenagem à Deusa, à Grande Mãe, ou seja, uma concepção completamente oposta à da Igreja Católica. Assim, seria inevitável que estas histórias trouxessem consigo toda essa carga ideológica diametralmente oposta a qualquer dos preceitos cristãos, como seus rituais e ideologia cíclica da vida.

Toda a lenda do Rei Arthur se passa em Avalon, que deve muito de seu mistério às lendas celtas que a consideram uma porta de passagem para outro nível de existência. Uma existência povoada de magia e amplitude espiritual. Também era chamada de "Ynis Vitrin" ou Ilha de Vidro, onde seres mágicos, isolados do mundo mortal, desfrutavam a eternidade.

O nome tem origem no semi-deus celta Avalloc. Pesquisas arqueológicas atestam que os campos de Glastonbury há milhares de anos, foram pântanos drenados, ou seja, a cidade já foi uma ilha, o que reforça sua proximidade com as lendas de Avalon. A grande abadia de Glastonbury foi fundada no século V. Ao seu lado, havia uma pequena igreja muito antiga de paredes de taipa, que se dizia ser o primeiro santuário construído na Bretanha, e sendo assim, associado a José de Arimatéia, que teria trazido o Santo Graal para a Bretanha.



Foto 2: Abadia de Gastonbury

Fonte: www.misteriosantigos.com.br

Também chamada de Avilion por Malory, Avalon surgiu pela primeira vez na história de Arthur através de Godofredo de Monmouth. Godofredo juntou uma miscelânea de tradições com relação à sobrevivência de Arthur e ao lugar de refúgio: tanto para britânicos, bretões ou galeses, o lugar é sempre um paraíso cercado de água, localizado na região costeira. Mais tarde, no livro *Life of Merlin*, Godofredo descreve o lugar como uma ilha fantástica, habitado por nove damas, uma das quais a irmã de Arthur, a fada Morgana.

As histórias de Arthur e seus cavaleiros não compõem uma única narrativa, e sim um conjunto de narrativas independentes umas das outras (chamadas de Ciclo Arthuriano) que possuem elementos e personagens em comum.

São inúmeras as versões em torno dessa figura que se tornou imortal no imaginário dos leitores. O fascínio em torno desse ser deve-se a uma série de fatores, dentre eles, seu imensurável senso de justiça e seu caráter de homem honrado, o que o tornou um líder amado e respeitado.

Outro elemento que dá força às histórias de Arthur é a presença da magia ao lado dos fortes traços cristãos presentes na estória. A seguir faremos a exposição das principais personagens presentes no ciclo Arthuriano e de seus papéis na trama, buscando apontar elementos da cultura Celta, que é nosso principal interesse.

- Arthur, o rei, é a personagem principal desta lenda. Ele foi coroado aos 15 anos, após seu encontro com Excalibur (sua espada mágica). Existem duas versões para esta história, a versão onde ele a tira da pedra, e a versão onde ele a recebe das mãos da Dama do Lago. Ele teve uma irmã (Morgana), sua mãe (Igraine) era filha da Senhora de Avalon e irmã de Viviane (A Dama do Lago - figura muito respeitada da mitologia celta). Para os celtas o poder dos antepassados era muito forte, e os familiares do rei Arthur eram tidos como descendentes da Grande Deusa, por esse motivo ele era tido

como um ser especial. Arthur não teve filhos de seu conhecimento, mas ele foi pai em conjunto com Morgana no ritual do Gamo Rei. Esse fato mostra o desprendimento que os celtas tinham com relação ao sexo. Eles o viam como uma forma de celebração da vida e da fertilidade, que era muito importante para o crescimento da natureza. Morgana nunca contou ao seu irmão sobre o acontecido, visto que nesse ritual os corpos eram doados aos deuses para a unificação do ritual do "Gamo Rei". Arthur criou a Távola Redonda, onde todos os seus cavaleiros se sentavam a uma mesa redonda de acordo que não houvesse ponta nem cabeceiras, reafirmando que todos eram iguais perante o rei. Esse é um outro pensamento celta embutido na história. Para os celtas não havia diferenças, principalmente entre homens e mulheres. As mulheres eram tratadas da mesma forma e podiam ser grandes guerreiras. Arthur traiu o povo das fadas (seus familiares por parte de mãe) ao negar a bandeira do Pendragon e instituir em Camelot a bandeira com a cruz do Cristo e a Virgem Maria. Arthur, após a mudança do reino de Tintagel para Camelot, começou a dar ouvidos à sua esposa, Guinevere, e fazer tudo o que ela queria, com isso negou os seus ancestrais, traiu o povo de Avalon e instituiu uma religião una em toda a Bretanha, o Cristianismo.

- Excalibur é sem sombra de dúvida, a mais famosa espada de todos os tempos. Ela foi criada nos reinos mais distantes e místicos de Arcádia, pela feiticeira conhecida na Terra como Viviane, ou a Dama do Lago. O nome verdadeiro da espada Excalibur era Kaledfwich. Excalibur pertencia a Uther Pendragon, rei dos Bretões (povo Celta). Antes de morrer, Uther cravou a espada em uma pedra para evitar que seus inimigos a tomassem. Todos os guerreiros de Bretanha tentaram retirá-la de pedra, mas apenas um rapaz ainda muito jovem foi capaz desse grande feito. Era Arthur, filho de Uther, ainda adolescente; sendo assim reconhecido por Merlin como futuro monarca. Os poderes de Excalibur são impressionantes. Quase tão poderosa quanto Excalibur é sua

bainha. Enquanto Excalibur estiver embainhada, seu dono não sofrerá nenhum tipo de dano por arma, seja mágica ou não. O destino final de Excalibur também é incerto. Dizem alguns que, pouco antes de morrer, Arthur retornou ao lago e devolveu Excalibur à Dama do Lago. Excalibur representa os poderes da natureza e dos elementos, a fonte de vida e magia para os celtas, ou seja, ela representa a ideologia da religião pagã, sendo assim, essa espada tinha o poder e a magia celta.



Foto 3: Excalibur e o Santo Graal

Fonte: www.geocities.com

- Lancelot, em uma das tantas versões sobre a história de Arthur e seus cavaleiros, era filho de Viviane (a Dama do Lago), o melhor guerreiro da Távola Redonda e o Mestre de Armas de Arthur. Lancelot mantinha vínculos com Avalon e sempre que podia visitava sua mãe, porém ele não seguia nenhuma das duas religiões da época, Lancelot não era um homem ligado aos cultos religiosos, embora pertencesse à linhagem real e tivesse a visão. Ele era apaixonado por Guinevere, antes mesmo desta se tornar rainha. A sua vida sempre foi regada por vitórias em batalhas e campeonatos, Lancelot era o mais valioso guerreiro do rei e o mais hábil domador de cavalos selvagens. Casou-se tarde, com a filha do rei Pelinore e, com isso, se afastou um pouco do reino de

Camelot e da rainha Guinevere, com quem mantinha encontros furtivos e a quem realmente pertencia o seu coração. O seu romance com Guinevere foi descoberto pelos cavaleiros da Távola Redonda, e depois disso ele foi expulso do reino de Arthur e nunca mais voltou. Lancelot morreu velho no reino do Rei Pelinore. A honra era uma das principais preocupações dos celtas, e perder o respeito de seu rei era a coisa mais terrível que poderia acontecer para um cavaleiro. O incidente entre Guinevere e Lancelot, mostra como o pensamento do catolicismo era de certa forma hipócrita, já que Guinevere era católica e se encontrava com Lancelot. Os celtas acreditavam mais na honra e não no poder do pecado o que os impediam de agir com falta de lealdade ao seu rei.

- Morgana era a irmã mais velha de Arthur. Filha de Igraine e Gorlois da Cornualha. Ela foi criada em Avalon como uma sacerdotisa, segundo as ambições de Viviane, sua tia, Morgana seria a próxima Senhora de Avalon, pois tinha a linhagem real e era muito aplicada à Deusa e aos seus ensinamentos. Seus poderes mostram o valor que os celtas davam à magia e ao misticismo, além disso, mostra a importância que os elementos da natureza tinham para as sacerdotisas e a crença na religião pagã, a religião matriarcal. Foi morar com Morgause (sua tia) e depois foi para a corte de seu irmão. Morgana também era apaixonada por Lancelot, mas este nunca a quis. Armou o casamento de Lancelot, e, com isso, afastou-o de Guinevere se vingando de tudo que sofrera até então. Morgana foi expulsa de Camelot depois de roubar a bainha mágica de Excalibur e jogá-la no lago sagrado (para os celtas, não havia templos, e sim lugares da natureza considerados sagrados, como lagos e florestas). Morgana não concordava com a transformação de Camelot num reino cristão e lutou com todas as suas forças para derrubar Arthur do poder e proteger a religião da Deusa. Ela fracassou em todas as tentativas dessa sua luta pessoal e perdeu com isso a amizade dos poucos que

gostavam dela. Acolon, um consorte dela, morreu tentando derrubar o rei para Morgana, isso a deixou muito abalada e fez com que ela se exilasse em Avalon para a eternidade. Morgana morreu velha em Avalon que se perdeu para sempre nas brumas.

- Viviane é uma das grandes personagens da trama. Ela representa a Dama do lago, a sacerdotisa de Avalon, a guardiã de Excalibur. Na religião Celta a Dama do lago era uma figura mitológica cercada de magia e misticismo. Ela possuía o poder dos elementos da natureza. Na trama, Viviane é irmã mais velha de Igraine e Morgause e teve dois filhos, Lancelot e Balam. Viviane é a fiel representante da Deusa, e juntamente com Merlin assegurou que sua religião tivesse continuidade através de uma criança concebida no ritual do Gamo Rei, Mordred, filho de Morgana e Arhtur. Ela esteve na comemoração de Pentecostes para requerer que Arthur continuasse fiel às suas promessas de respeito à religião dos povos antigos. Balim, Cavaleiro do Rei, aproveitou-se disso para matá-la em frente a toda corte e sofreu as punições devidas a uma desonra como essa. Viviane foi enterrada em frente a um convento no memorial da Corte, a contra-gosto de Morgana, pois na religião celta os corpos não eram enterrados, eles eram queimados em um lugar considerado sagrado pelos celtas e devolvidos à natureza.
- Mordred (ou Gwidion) era o filho de Morgana e Arthur, nascido da Cerimônia do Gamo Rei. Essa é a maior característica celta que podemos encontrar nesse personagem já que o ritual do Gamo Rei era um dos mais importantes sabbaths da religião celta, utilizando as fogueiras de Beltane para celebrar a fertilidade da terra. Toda criança concebida nesse dia era tida como especial. Os celtas viam o sexo como um ato importante para o ciclo da vida, o oposto da religião católica que vê o sexo como pecado. Mordred foi criado em segredo longe dos olhos de Arthur por Morgause e aprendeu as artes da guerra em território saxão (os saxões eram inimigos do povo de

Arthur, os bretões). Era costume celta também, enviar seu filho primogênito para ser criado por outros parentes ou por vizinhos, esse costume mostrava a união que o povo celta pretendia manter. Mordred voltou e se apresentou ao rei como filho de Morgana e foi feito cavaleiro da Távola Redonda por Lancelot, depois de desafiá-lo publicamente em uma festa de Pentecostes. Mordred também foi treinado para ser um Merlim da Bretanha em Avalon, e era como sacerdote que ele negara toda a religião cristã e se tornara o conselheiro de Arthur, por ter sido concebido no ritual do Gamo Rei Mordred era um ser especial, tinha os poderes de um sacerdote e as habilidades de um verdadeiro guerreiro. Ele se tornou herdeiro do reino depois da morte de Galahad (filho de Lancelot) na busca do Santo Graal. Contudo Mordred nunca assumiu esse trono. Ele morreu antes disso numa batalha travada com seu pai que, em algumas versões, leva a morte dos dois. Mordred tinha raiva de seus pais por o terem abandonado e queria muito se vingar do rei pela traição à Avalon e à religião da Deusa.

Num poema do séc X, *Preideu Annwyn*, de origem celta, Arthur vai ao Outro Mundo em busca do Caldeirão da Abundância. Esse poema está estritamente ligado à versão posterior onde o Rei Arthur e seus cavaleiros são dissociados pela busca do Santo Graal.

No poema, uma batalha é travada com os seres do Outro mundo ao tentar apropriar-se do símbolo principal do mundo divino e quase todos seus cavaleiros são mortos. Isso ilustra a importância da cultura celta na construção da lenda do Rei Arthur.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo assim, pode-se dizer que a lenda do Rei Arthur que é a base da iniciação da literatura inglesa no que se refere às primeiras publicações e obras, tem grande influência da cultura celta em suas histórias. Não só na descrição e origem de seus personagens, como em

toda aura de misticismo que envolve o Reino de Camelot e a lenda mais famosa da história da Literatura Inglesa.

Por esse motivo, é de grande valia estudarmos essa cultura tão rica em magias e rituais, para que possamos ter uma visão mais completa desse tipo de literatura que tanto fascina e leva seus leitores a viajar no mundo da fantasia, contribuindo, inclusive, para o prazer do ato da leitura, elemento tão importante para o crescimento intelectual.

REFERÊNCIAS

SQUIRE, Charles. Mitos e Lendas Celtas. 2ª Edição. SP: Nova Era, 1997.

McDOWALL, David. An Illustrated History of Britain. Londres: Longman, 2004

MATTHEWS, Caitlín. O Livro Celta dos Mortos. Masdras, 2003

LEVEAQUE, Pierre. As Primeiras Civilizações, vol.III. Edições 70, 1987

WALTER, Henriette. As Aventuras das Línguas no Ocidente. 2ª Edição.SP, Mandarin, 1997.

PESQUISA ONLINE

www.filologia.org.br

www.colianet.com.br

www.sk.com.br

www.misteriosantigos.com.br

www.heramagica.com.br

www.abrawicca.com.br

www.celticcorner.com

www.ciberius.net

www.lost-civilization.com

www.geocities.com