

RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

**LEITURAS CELTAS: MITO E FOLCLORE EM  
CONTOS MARAVILHOSOS**



RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

# **LEITURAS CELTAS: MITO E FOLCLORE EM CONTOS MARAVILHOSOS**

Tese de Doutorado, apresentado ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa: Teoria e crítica da narrativa**

**Orientador: Profa. Dra. Karin Volobuef**

**Bolsa: CAPES**

ARARAQUARA – S.P.  
2017

Cantarelli, Raquel  
Leituras celtas: mito e folclore em contos  
maravilhosos / Raquel Cantarelli – 2017  
206 f.

Tese (Doutorado em Estudos Literários) –  
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita  
Filho", Faculdade de Ciências e Letras (Campus  
Araraquara)

Orientador: Karin Volobuef

1. Contos maravilhosos celtas. 2. Análises  
morfológicas de contos com diferentes estruturas. 3.  
Análises socioculturais voltadas para práticas  
tribais primais e crenças folclóricas gaélicas. I.  
Título.

Ficha catalográfica elaborada pelo sistema automatizado  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

# LEITURAS CELTAS: MITO E FOLCLORE EM CONTOS MARAVILHOSOS

Tese de Doutorado, apresentado ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa: Teoria e crítica da narrativa**  
**Orientador: Profa. Dra. Karin Volobuef**  
**Bolsa: CAPES**

Data da defesa: 29/05/2017

## MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

---

**Presidente e Orientador: Karin Volobuef, Dra.**

Universidade Estadual Paulista - UNESP

---

**Membro Titular: Jacob dos Santos Biziak, Dr.**

Instituto Federal do Paraná - IFPR

---

**Membro Titular: Salma Ferraz de Oliveira, Dra.**

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

---

**Membro Titular: Fabiane Renata Borsato, Dra.**

Universidade Estadual Paulista - UNESP

---

**Membro Titular: Maria Dolores Aybar Ramirez, Dra.**

Universidade Estadual Paulista - UNESP

**Local:** Universidade Estadual Paulista

Faculdade de Ciências e Letras

UNESP – Campus de Araraquara

## AGRADECIMENTOS

À Profa. Dra. Karin Volobuef, minha orientadora, por seu auxílio contínuo, não só durante o Doutorado, mas desde o início do Mestrado, quando passou a sugerir inúmeras leituras e apontar caminhos, demonstrando sempre interesse, apoio e respeito ao tema aqui desenvolvido;

À Profa. Maria de Lourdes Ortiz G. Baldan, minha orientadora de Mestrado, que me proporcionou a oportunidade de iniciar minha jornada na Unesp, acreditando em minha capacidade desde o momento em que nos conhecemos;

À Profa. Dra. Diana Junkes Martha Toneto, minha orientadora no Curso de Especialização, por iniciar-me nos estudos do conto maravilhoso, e por insistir para que eu enxergasse os caminhos que se abriam, transformando uma breve etapa de minha vida acadêmica em uma verdadeira jornada de conhecimento;

Aos professores da Banca de Qualificação, cujas sugestões contribuíram para que eu chegasse ao resultado final aqui demonstrado;

A todos os meus professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários que, de diferentes modos, proporcionaram-me o amadurecimento intelectual necessário para chegar ao fim desta etapa.

A meu companheiro Abraão Fernandes, por sua paciência e respeito, sem jamais questionar as muitas horas que dediquei a esse estudo, sempre pronto a demonstrar incentivo, apoiando-me nos muitos momentos difíceis em que duvidei de mim.

A todas essas pessoas que eu tive a inestimável honra de conhecer e relacionar-me, insisto em deixar minha gratidão e afeto, e em reconhecer que fui iluminada por tê-las a meu redor.

## RESUMO

Nesta tese realizamos análises morfológicas e socioculturais de contos maravilhosos celtas, que à época de seus registros, encontravam-se em circulação nas tradições orais da Irlanda, Escócia e Ilha de Man. Aqui serão estudadas narrativas de diferentes organizações estruturais, com o objetivo de delimitarmos as principais diferenças formais e de conteúdo veiculados, seja pela presença de temas distintos, explícitos ou implícitos, ou nos modos de abordagem dos mesmos temas. Entretanto, procuramos também salientar as semelhanças mantidas por todas essas formas narrativas, as quais nem sempre são evidentes, principalmente quando relacionadas às funções proppianas e às práticas socioculturais nelas refletidas. A diferença estrutural entre os contos analisados exigiu uma combinação de diretrizes para que obtivéssemos maior precisão nas descrições morfológicas obtidas, assim, empregamos os modelos de Propp (2006), Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979), os quais corroboraram a função de cada elemento, além de complementarem-se mutuamente, a partir de perspectivas diversas. A concepção proppiana torna-se essencial para o tipo de análise sociocultural proposta, ao remeter suas funções aos rituais tribais primais. Contudo, por ser específico aos contos de magia, certas organizações narrativas necessitaram ser delimitadas a partir dos outros dois modelos, de modo a conseguirmos remetê-las, posteriormente, às funções proppianas, ou mesmo a fragmentos delas que, de outro modo, passariam despercebidos. A partir dos resultados das análises morfológicas, partimos para as análises socioculturais, elucidando a origem de seus motivos e as formas de pensamento que engendraram os contos, isolando-os dos elementos regionalmente condicionados. Por último, esclarecemos os resultados obtidos por comparação com o conto de magia, enfatizando os fatores sociais envolvidos na composição das diferentes estruturas apresentadas, identificando suas diferenças e elementos que constituem padrões compartilhados por todos eles. Com isso, esperamos demonstrar a natureza interna desses contos, bem como as peculiaridades das narrativas populares gaélicas. Isso será realizado, nas análises morfológicas, identificando seus constituintes fundamentais, e nas análises socioculturais, com ênfase em seus aspectos míticos e folclóricos, tanto de caráter universal como específicos. O corpus é formado de dez narrativas, originalmente registradas na língua inglesa, uma vez que, à época, a língua gaélica já havia sido extirpada, em grande medida, dessas regiões.

Palavras-chave: contos celtas, análise morfológica e sociocultural, crenças tribais e folclóricas

## ABSTRACT

This thesis develops morphological and sociocultural analyses of Celtic folk tales which were part of the oral traditions of Ireland, Scotland and Isle of Man by the time they were registered. We have studied narratives which feature diverse types of structural organizations to determine the main differences between them, considering both their form and contents and the manners they treat the same subjects or different ones, being them explicitly or implicitly expressed. We also intend to evince the similarities of narrative organization, which are not always so obvious, mainly when related to the Proppian functions and the social practices reflected by them. The structural deviances of such tales have demanded the use of three theoretical guidelines in order to provide a precise description of their morphology, which are the Proppian model (2006), the Bremondian model (2011) and the Greimasian model (COURTÉS, 1979), so that the elements are corroborated and complemented by considering different perspectives. The Proppian model is essential regarding the nature of the sociocultural analyses proposed here, related to tribal rituals and myths. However, being the Proppian model specific for the so called magic tales, the description of other kinds of narrative organization must be reached by means of the other two models. After that, we refer their results to the Proppian functions, or at least parts of them, so that they can be found even inside complex situations. From the obtained results, we proceed to the sociocultural analysis, elucidating the origin of motifs and ways of thinking which gave rise to the folk tale themes. Finally, we elucidate the results by means of comparisons to the magic tales, emphasizing the social factors involved in the composition of distinct types of tales, by identifying their differences and also the elements which are shared by all of them as a standard. Thereby, we intend to demonstrate the internal nature of those tales and their peculiarities originated inside the Goidelic culture. This is reached by means of the morphological analyses, where their fundamental elements are identified, and by the sociocultural analyses, where mythical and folkloric elements are emphasized, having them either universal or specific features. All narratives presented were originally registered in English, since the Goidelic language had already been extirpated from most of those regions.

Key-words: Celtic folk tales; morphological and sociocultural analyses, tribal and folkloric beliefs

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	9
Diretrizes e critérios .....	12
Apresentação dos contos e respectivas análises.....	19
1 NARRATIVAS MARAVILHOSAS POPULARES: PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS E EVOLUÇÕES .....	20
1.1 Principais características do gênero maravilhoso.....	20
1.2 A recepção do gênero maravilhoso e sua evolução sob uma perspectiva histórica .....	22
1.3 As narrativas populares nas sociedades gaélicas insulares .....	24
2 AS RELAÇÕES ENTRE OS MITOS, RITOS E CONTOS MARAVILHOSOS .....	27
2.1 Mitos e ritos de iniciação: suas funções na sociedade tribal.....	27
2.2 Rituais e temas míticos constitutivos dos contos maravilhosos de origem popular .....	28
2.3 Constituição das primeiras formas narrativas e o herói dos contos maravilhosos .....	34
3 CARACTERÍSTICAS SOCIOCULTURAIS DAS SOCIEDADES CELTAS E REPRESENTAÇÕES NOS CONTOS MARAVILHOSOS .....	41
3.1 Uma breve atualização sobre os atuais debates relativos às sociedades celtas .....	41
3.2 Concepções religiosas compartilhadas entre os celtas.....	42
3.3 Concepções mitológicas gaélicas e narrativas míticas sobre os primeiros habitantes da Irlanda .....	48
4 ANÁLISES MORFOLÓGICAS E SOCIOCULTURAIS DAS NARRATIVAS MARAVILHOSAS .....	55
4.1 Contos Tipo 1: Conto 1, Conto 2 e Conto 3.....	56
4.1.1 Conto 1: “ <i>Conall Cra Bhuidhe</i> ” (JOHN CAMPBELL, 1890, p. 105-27) .....	57
4.1.2 Conto 2: “ <i>The bad stepmother</i> ” (KENNEDY, 1866, p. 17- 22) .....	88
4.1.3 Conto 3: “ <i>Adventures of Gilla na Chreck an Gour</i> ” (KENNEDY, p. 1866, p. 23-31) .....	99
4.2 Contos Tipo 2 : Conto 4, Conto 5 e Conto 6.....	110
4.2.1 Conto 4: “ <i>Rent day</i> ” (CROCKER, 1828, p. 236-40) .....	111
4.2.2 Conto 5: “ <i>The wicked widow</i> ” (WILDE, 1887, p. 68-71) .....	121
4.2.3 Conto 6: “ <i>The Buggane of Glen Meay</i> ” (MORRISON, 1911) .....	131
4.3 Contos Tipo 3: Contos 7, 8, 9 e 10.....	138
4.3.1 Conto 7: “ <i>The field of boliauns</i> ” (CROCKER, 1862, p. 102-107) .....	138
4.3.2 Conto 8: “ <i>A legend of Innis-Sark</i> ” (WILDE, 1887, p. 136- 140) .....	145
4.3.3 Conto 9: “ <i>The silkie wife</i> ” (KENNEDY, p. 1866, 122-24) .....	153
4.3.4 Conto 10: “ <i>Connla and the Fairy Maiden</i> ” (JACOBS, 1892, p. 1-4) .....	159

CONCLUSÃO .....	168
REFERÊNCIAS .....	174
ANEXO A: Funções e personagens proppianas .....	177
ANEXO B: Contos originais na Língua Inglesa .....	178
Conto 1: “ <i>Conall Cra Bhuidhe</i> ” .....	178
Conto 2: “ <i>The bad stepmother</i> ” .....	185
Conto 3: “ <i>Adventures of Gilla na Chreck an Gour</i> ” .....	187
Conto 4: “ <i>Rent day</i> ” .....	193
Conto 5: “ <i>The wicked widow</i> ” .....	196
Conto 6: “ <i>The Buggane of Glen Meay</i> ” .....	198
Conto 7: “ <i>The field of boliauns</i> ” .....	200
Conto 8: “ <i>A legend of Innis-Sark</i> ” .....	202
Conto 9: “ <i>The silkie wife</i> ” .....	204
Conto 10: “ <i>Connla and the Fairy Maiden</i> ” .....	204

## APRESENTAÇÃO

O universo celta sempre causou impacto no imaginário de diferentes culturas e épocas, com seus druidas, deusas, fadas e duendes, e mundos transcendentais, que se dissolvem no ar e, ao mesmo tempo, nos enfeitiçam por séculos a fio por meio de histórias. Nem mesmo a objetividade que demarca nosso tempo foi capaz de dissipar o fascínio por lendas como as do Mago Merlin, da fada Morgana, ou do rei Arthur e seus cavaleiros, que continuam a irromper em obras literárias de todos os gêneros, filmes e animações, perpetuando-se, assim, de geração a geração.

Contudo, existe um grande acervo de narrativas maravilhosas celtas que permanecem pouco conhecidas do público em geral, e é sobre uma pequena amostra delas que nos debruçamos para realizar esta pesquisa. Esperamos não apenas trazer um pouco mais de luz sobre esses contos e o universo no qual circulavam, mas, por meio de exemplos específicos, ampliar o conhecimento geral sobre os funcionamentos do gênero maravilhoso, demonstrando como materiais do contexto histórico-social condicionam sua composição, e de que modos são absorvidos, organizados e transformados esteticamente.

Para tanto, realizamos uma leitura crítica de dez contos maravilhosos, oriundos das tradições orais da Irlanda, Escócia e Ilha de Man, três regiões de cultura gaélica, que compartilham entre si inúmeras crenças, costumes e narrativas, tanto de cunho mitológico como folclórico. Iniciamos com análises morfológicas, a fim de isolar os elementos universais ao gênero, advindos de tribos primais, daqueles tardios, específicos a essas sociedades; em seguida, aplicamos os resultados obtidos às análises socioculturais.

Este estudo é uma ampliação da dissertação do Programa de Mestrado (CANTARELLI, 2011), cujas análises focaram apenas contos de magia, também oriundos da tradição oral gaélica. Esse tipo de contos foi estudado por Propp (2006), que descreveu sua estrutura-padrão, estabelecendo seus elementos constituintes fundamentais: as ações principais das personagens, ou *funções* (vide Anexo A para lista de funções). Aqui, entretanto, além dos contos de magia, analisamos narrativas de diferentes estruturas, as quais nem sempre podem ser delimitadas por meio das funções proppianas, de modo que nos foi necessário combinar essas diretrizes com as de Bremond (2011) e as de Greimas, conforme a leitura de Courtés (1979).

O fato é que, conforme observado por Propp (2002; 2006), os contos de magia possuem forma monotípica, cujos elementos invariáveis foram determinados por materiais externos, relacionados à ordem social desenvolvida no Período Paleolítico, anterior a 4000 a.C., entre grupos de caçadores nômades. Tais agrupamentos humanos são aqui identificados como “tribos

primais”, em oposição à sociedade gaélica insular, que começa a se estruturar na Idade do Ferro, atravessando a Idade Média também fundamentada em inúmeras tribos, mas com organizações já bem mais complexas, centradas na produção agropecuária.

Uma vez que os contos de magia e, conseqüentemente, suas funções, continuam refletindo aspectos da organização de sociedades primais, significa que sua estrutura é impermeável a materiais externos tardios, os quais não a penetram nem provocam alterações radicais, permanecendo na superfície do texto. Assim, geralmente, tais contos refletem particularidades regionais, no caso gaélicas, ao mencionar localidades, datas comemorativas, crenças e figuras folclóricas, mas sem incorporá-las à sua forma. Foi a partir dessas considerações que decidimos inserir, em nosso estudo atual, narrativas de diferentes estruturas, a fim de averiguar se também mantêm vínculos com elementos tribais primais e de que modos incorporam materiais externos tardios, observando as semelhanças e diferenças entre os tipos analisados.

Em relação aos condicionamentos do conto maravilhoso por tribos primais, temos como principais referências o rito masculino de passagem à vida adulta e a iniciação xamânica, cujos elementos podem ser recuperados de modo mais direto, em particular, na sequência-padrão e temas dos contos de magia. Portanto, a delimitação das funções proppianas ou, ao menos, a observação de alguns de seus traços quando se trata de narrativas que apresentam variações estruturais, torna-se essencial para estabelecermos os vínculos mantidos com essas práticas e as crenças que as determinam. Outro fator crucial é que ao isolarmos os componentes do período da caça, por meio das análises morfológicas, também obtemos maior visão de quais são os elementos tardios presentes, resultado que é transposto para a realização das análises socioculturais.

Com a exposição acima, acreditamos ter estabelecido, em linhas gerais, do que se trata esse estudo, seus objetivos e sua importância, o que pode ser resumido da seguinte maneira: primeiro, demonstrar, principalmente pelas funções proppianas, os modos com que contos populares gaélicos vinculam-se a materiais externos de grupos primais e da sociedade gaélica; segundo, por meio do exemplo das narrativas gaélicas, contribuir para a elucidação das relações entre gênero maravilhoso e sociedade, de modo geral. A partir de agora, apresentaremos os contos a serem trabalhados e, mais detalhadamente, as principais diretrizes para a realização das análises.

O corpus constitui-se de dez narrativas maravilhosas celtas, específicas de regiões gaélicas insulares, extraídas de coletâneas do final do século XIX e início do século XX. Seus autores são reconhecidos como precursores dos estudos folclóricos gaélicos, sendo eles:

Conto 1: “*Conall Cra Bhuidhe*” (JOHN CAMPBELL, 1890, p. 105-27), Conto 2: “*The bad stepmother*” (KENNEDY, 1866, p. 17- 22), Conto 3: “*Adventures of Gilla na Chreck an Gour*” (KENNEDY, p. 1866, p. 23-31), Conto 4: “*Rent day*” (CROCKER, 1828, p. 236-40), Conto 5: “*The wicked widow*” (WILDE, 1887, p. 68-71), Conto 6: “*The Buggane of Glen Meay*” (MORRISON, 1911), Conto 7: “*The field of boliauns*” (CROCKER, 1862, p. 102-107), Conto 8: “*A legend of Innis-Sark*” (WILDE, 1887, p. 136- 140), Conto 9: “*The silkie wife*” (KENNEDY, p. 1866, 122-24) e Conto 10: “*Connla and the Fairy Maiden*” (JACOBS, 1892, p. 1-4). Todas as narrativas são apresentadas integralmente no Anexo B, conforme o texto original em inglês, os quais foram utilizados para nossas análises. Disponibilizamos apenas os textos em inglês, tanto por não haver traduções em língua portuguesa (exceto pelos Contos 7 e 10<sup>1</sup>) como porque alterações devidas à tradução ou a diferentes versões poderiam entrar em conflito com os detalhes evidenciados nas análises, prejudicando o entendimento desse estudo.

Com exceção de Jacobs (1892), em referência ao Conto 10, que havia sido já registrado em manuscrito medieval irlandês, todos os outros autores coletaram suas histórias entre a população nativa falante do gaélico, pessoalmente ou por meio de colaboradores, sendo por eles atestada a ausência de modificações, exceto pela tradução do gaélico ao inglês. Em relação ao Conto 10, embora já houvesse sido registrado anteriormente, foi aqui incluído por apresentar resultados morfológicos e temáticos importantes às nossas comparações, além de servir de amostra sobre inserções tardias, de autoria individual.

O fato de esses contos terem sido coletados diretamente da população e, portanto, estarem em circulação na tradição oral à época de seus registros, foi essencial para integrarem nosso corpus, embora este não se trate de um estudo dessa forma de enunciação. Seus vínculos com a oralidade são aqui valorizados devido à maior probabilidade de preservação do estilo original, sem tantas reelaborações resultantes de diferentes autorias e traduções. Isso considerado, devemos alertar que perdas e acréscimos às narrativas orais foram inevitáveis já a esses primeiros registros, devido à transposição do meio oral ao escrito: a narração dificilmente permaneceria inalterada, uma vez que os recursos de transmissão e distribuição das histórias são outros. Caberia aos escritores julgar quais as melhores opções do código escrito para suprir a ausência do narrador em interação imediata com a audiência, cuja performance dava conta de prover o ritmo, a entonação, as pausas e os gestos, orientando a caracterização das personagens, a atmosfera e os sentidos dos contos (KLAPPROTH, 2004). Além disso, houve também a tradução de uma língua a outra: do gaélico, falado pelos camponeses e pescadores iletrados, ao

---

<sup>1</sup> Estes contos foram traduzidos ao português sob os títulos “O campo de troncos secos” e “Connla e a donzela encantada”, in *Contos de Fadas Celtas* (JACOBS, 2005, p. 15-18; 39-42).

inglês empregado pela população urbana e letrada. Como em qualquer outra transposição linguística, nem sempre os mesmos significados poderiam ser refletidos sem ambiguidades, ou interpretados da mesma maneira por públicos com vivências e compreensão de mundo diversas. Todas essas ressalvas se aplicam a nossa própria reinterpretação das narrativas, ao remetê-las à língua portuguesa e à época presente.

Embora essas observações possam parecer obstáculos a esse estudo, a obtenção de resultados significativos depende da perspectiva adotada. A compreensão de como esses contos eram transmitidos e assimilados, bem como a extensão do que representavam às populações do passado gaélico, pode ser aqui conjecturada, intuída, mas jamais alcançada plenamente. O que nos importa é o que os contos ainda são capazes de nos revelar em nosso próprio tempo e lugar, do modo como se nos apresentam, já na forma escrita.

### **Diretrizes e critérios**

Para um melhor entendimento dos tipos de contos aqui analisados, optamos por agrupá-los em três categorias: Tipo 1 (Contos 1,2 e 3), Tipo 2 (Contos 4, 5 e 6) e Tipo 3 (Contos 7, 8, 9 e 10). Os dois critérios comuns, considerados na seleção de todos eles foram: a) que pertencessem à tradição oral gaélica insular; b) que apresentassem um conflito a ser resolvido por uma personagem, culminando em seu sucesso ou fracasso.

Em relação ao segundo aspecto, guiamo-nos pelos tópicos apresentados nos estudos de Klapproth (2004, p. 94-101; 144-8; 169), que apontam que a forma prototípica das narrativas em circulação nos países anglo-ocidentais é melhor descrita pelo esquema de resolução de problemas de Rumelhart, segundo o qual, a história é impulsionada ao ser instalado um conflito ao protagonista, servindo para estabelecer seu objetivo. A partir disso, toda a narrativa gira em torno de suas tentativas de realizá-lo, até que alcance o que deseja, ou falhe.

Klapproth complementa o conceito acima, indicando que uma história “bem estruturada”, qualidade que a torna mais atrativa ao público, deve apresentar ao menos quatro das seis categorias narrativas definidas por Labov e Waletzky: resumo (opcional), orientação, ação complicadora, avaliação, resolução e coda (opcional). Enquanto resumo e coda são voltados à interação do narrador com o público, as outras categorias são apresentadas como constituintes internos ao conto. O resumo informa o ponto alto da história, antes de iniciar sua narração em si, depois, vem a orientação, identificando o cenário e personagens, enquanto que a ação complicadora e sua resolução (resultado obtido pelo protagonista, o qual pode ser positivo ou negativo) formariam a espinha dorsal da narrativa. A avaliação realiza-se por meio

de sinalizações que demonstram o juízo de valor do narrador em relação ao que está narrando. Ela surge, normalmente, entre o final da etapa complicadora e o seu resultado, a fim de enfatizar e criar expectativas sobre o clímax, causando uma quebra entre as duas fases. Por fim, a coda seria qualquer indicação avisando que a história terminou, por exemplo, a fórmula: “E então viveram felizes para sempre”.

Esse modelo de seis categorias foi obtido a partir de análises de relatos de experiências pessoais entre a população norte-americana, de várias etnias, indicando a forma mais espontânea se contar algo a alguém, em qualquer interação comunicativa. Foi constatada uma sequência-padrão culturalmente determinada para a recapitulação verbal de eventos memorizados, sendo observado que o relato ganha importância ao ouvinte conforme apresente a violação de uma norma ou conduta, de modo a surpreender pelo inesperado da situação. O modo compartilhado dos relatos pessoais pode ser transferido para as narrativas populares, porque acompanham o linguajar da população, e vice-versa, já que é também por meio de ouvir e narrar histórias que as crianças internalizam os modos mais comuns de contar algo verdadeiro ou fictício.

Chamamos a atenção para o fato de que os contos de magia proppianos – dos quais é composto o grupo Tipo 1 (Contos 1, 2 e 3) –, quando apresentam as principais funções, e na sequência-padrão estabelecida pelo autor, vão ao encontro tanto do modelo de resolução de problemas de Rumelhart como das categorias labovianas. A *situação inicial* de Propp, corresponde à orientação laboviana, estabelecendo a atmosfera, cenário e personagens principais, não sendo em si uma função. A seguir, ocorrem, entre outras, as funções de *proibição*, *transgressão da proibição* e de *dano* ou *carência*, as quais alteram o estado inicial da história, correspondendo tanto à ação complicadora de Labov como ao início do esquema de resolução de problemas de Rumelhart. Em relação à avaliação laboviana, Propp não a considera, porque foca apenas nas ações que impulsionam o enredo, não envolvendo a função comunicativa do narrador. Voltadas para a resolução do problema, temos a *primeira função do doador* e o *fornecimento e recepção do meio mágico*, constituindo a prova de qualificação do herói, e os pares *tarefa difícil-realização da tarefa difícil*; *combate-vitória*; *perseguição-salvamento da perseguição*, que constituem a prova decisiva do herói.

Assim, verificamos que os contos compostos por elementos que podem ser delimitados pelo conjunto de funções proppianas são bastante adequados para fundamentar nossas comparações com os de outros tipos, os quais nem sempre atendem à forma canônica e/ou são organizados de modo tão completo, conforme a natureza de seu enredo, ou devido à inabilidade do narrador.

Consideramos o critério de narrativas “bem estruturadas” apenas para a seleção dos contos Tipo 1 (Contos 1, 2 e 3), mas isso não foi levado em conta, propositalmente, para a seleção dos Tipos 2 (Contos 4, 5 e 6) e Tipo 3 (Contos 7, 8, 9 e 10), justamente para demonstrar como as diferenças são trabalhadas neles. Em relação à função comunicativa do narrador, embora algumas vezes seja implicada de modo complementar no desenvolvimento desse trabalho, o fato de não ser considerada nas concepções proppianas não nos causa nenhum prejuízo, por não serem essenciais às especificidades aqui abordadas.

As narrativas do Tipo 1, contos de magia, distinguem-se por três elementos constantes: o protagonista caracteriza-se pelo estatuto de herói; sempre há a jornada do herói ao reino distante e, em consequência do estatuto heroico, a resolução de conflitos é sempre bem-sucedida no final. Neles podemos identificar reflexos de todas as etapas da iniciação masculina à vida adulta, porque esse ritual condiciona a sequência-padrão do enredo e, portanto, das funções proppianas.

Os Contos Tipo 2 também possuem a personagem heroica, havendo, conseqüentemente, a resolução bem-sucedida dos conflitos, mas não há uma mudança significativa no espaço, devido à ausência da jornada do herói, ou à sua sublimação. Trata-se de narrativas mais econômicas, implicando a ausência e/ou acúmulos de funções, o que dificulta a delimitação das mesmas.

Já os Tipo 3 caracterizam-se pela ausência do herói, quando há o fracasso do protagonista; ou há o herói, mas este permanece obscurecido na história, devido ao foco narrativo adotado e/ou à caracterização das personagens. Quando o herói é inexistente, podem ocorrer as funções iniciais, mas, no momento em que o protagonista falha nas provas que lhe são impostas, elas cessam no conto. Daí por diante, as ações desempenhadas terão conseqüências opostas às das funções, mantendo com elas uma relação de inversão. Já nos contos com heróis obscurecidos, não há como encontrar as funções até determinarmos qual personagem detém esse estatuto. O fato é que nos contos sem herói, o protagonista, ao tentar seguir o percurso daquele, indica-nos vínculos com as funções proppianas, mesmo sem sucesso em sua realização. Já quando há o herói, mas seu percurso permanece implícito na maior parte da história, surge a dificuldade de identificá-lo, de identificar as funções e, igualmente, o papel das demais personagens, uma vez que todas as esferas de ação são classificadas relativamente à esfera do herói.

Considerando-se as dificuldades apresentadas nos Contos Tipo 2 e Tipo 3, torna-se necessário um estudo das personagens e das ações com que elas se afetam mutuamente, indicando paralelos com as funções proppianas. Para tanto, recorreremos aos recursos fornecidos

pelas diretrizes de Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979), que permitem um maior detalhamento da rede de relações estabelecidas entre os elementos narrativos. Abaixo discorreremos brevemente sobre os modelos de cada um dos autores empregados nas análises morfológicas.

Propp (2006) considera a sequência do enredo, apontando trinta e uma funções, definidas como as ações principais das personagens, as quais são elementos fundamentais e invariáveis, tornando-se, portanto, universais aos contos de magia. Embora nem todas as funções surjam em todos os contos, dependendo do que seja importante ao enredo e de sua extensão, aquelas apresentadas mantêm-se dentro da ordem padrão, com poucas variações possíveis, devido à lógica de causa-consequência implicada. Por exemplo, em contos em que há o par *combate-vitória*, não há necessidade de ocorrer o par *tarefa difícil-realização da tarefa difícil*, porque têm consequências similares e ocupariam a mesma posição no enredo. Assim, elas só ocorreriam em uma mesma história se nela houvesse a repetição de sequências de funções, com algumas substituições em pontos específicos, como recurso de prolongamento do enredo, ou se a história fosse composta de narrativas encaixadas.

Independentemente do número total de funções apresentadas por um conto de magia, elas devem dar conta de constituir as seguintes etapas básicas que constituem esse tipo de narrativa: o herói, ou alguém de seu meio, afasta-se de casa e transgredir uma norma, causando a complicação que o obriga a partir. Já em um ambiente diferente, ele encontra o doador, que testa seu merecimento (prova do doador), fornecendo-lhe o meio mágico. Dali, o herói segue ao reino distante, enfrenta os obstáculos (prova decisiva) e, ao vencê-los, obtém o que deseja, solucionando a complicação inicial. Existem algumas variações nessa ordem, também previstas por Propp, como quando o conto inicia com o rei ou a princesa impõem-lhe uma tarefa. Nesse caso, é a realização da tarefa que acarreta sua partida, sendo comum que o doador e o meio mágico surjam apenas no reino distante.

As personagens assumem sete papéis distintos no conto, de acordo com o tipo de relação que mantenham com o herói, agindo dentro de suas respectivas esferas de ação (vide Anexo A). Uma só personagem pode adquirir papéis diferentes e, além disso, o auxiliar ou meio mágico possui a mesma função que o herói, como um atributo dele, não havendo distinção entre a esfera de ação de um e de outro.

O significado de uma ação, ou conjunto de ações, é remetido a uma determinada função, dependendo da posição que ocupe no enredo. Assim, se duas ou mais ações se repetem na história, mas em posições diferentes, corresponderão a funções distintas. Contudo, isso nem sempre é claro, porque, embora haja uma ordem cronológica lógica para os acontecimentos,

conforme relações de causa-consequência, estes podem ser apresentados numa ordem diferente na trama, causando a inversão na sequência de funções. Além disso, uma das funções indicadoras de causa pode permanecer implícita, ou ser acumulada com outra, gerando, de uma só vez, consequências múltiplas que se entrelaçam. Propp (2006) fornece algumas ferramentas para a delimitação das funções em alguns casos complexos, que seria: recorrer à consequência provocada; à delimitação de seu par, e/ou ao papel da personagem que a executa. Por exemplo, vamos aqui considerar a função de *dano*, que é a desgraça complicadora: ela deve posicionar-se no início da história, após a *transgressão da proibição* e/ou o *ardil* executado pelo antagonista contra o herói, e antes de sua *partida*. Vamos supor que o conto apresente várias desgraças iniciais, entremeando as funções iniciais: apenas aquela que forçar a partida imediata do herói constituirá a função de *dano*. Já se houver duas desgraças contíguas antes da partida, um modo de identificar se as duas constituem o *dano*, ou apenas uma delas, seria por meio de observar o seu par no final do conto: a *reparação do dano*. Se nesse momento as duas desgraças são sanadas, ambas constituem o *dano* inicial, caso contrário, apenas aquela que foi solucionada. Outra opção seria identificar quem causou a desgraça em questão, já que o *dano* pertence à esfera de ação do antagonista quando se acumula com a função de *ardil*, mas pode também ser fortuito ou vir acumulado com a *partida*, no caso da expulsão do herói.

Esses recursos funcionam bem para corroborar ou descartar funções de modo geral, mas podem deixar de ser eficientes quando várias complicações ocorrem ao mesmo tempo, envolvendo um grupo de funções. Por exemplo, quando a personagem que as realiza é ambígua ou assume mais de um papel na história, e suas funções acumulam-se ou assimilam-se umas às outras, o que não é incomum. Nesses casos, a precisão da análise morfológica pode ser prejudicada, obrigando-nos a recorrer a conjecturas ou a outras concepções teóricas. Assim, tanto as diretrizes de Bremond como as de Greimas servem-nos como uma ferramenta complementar, cujos resultados contribuem para a delimitação precisa das funções na análise proppiana, ou, ao menos, revelam-nos certos significados implícitos que podem ser vinculados a elas.

Bremond (2011) desconsidera a hierarquia entre os sujeitos da narrativa, de modo a sistematizar os eventos de acordo com a perspectiva de cada um deles, enquanto agente, alvo, ou retribuidor das ações, permitindo a descrição das mais distintas estruturas. Ele esquematiza detalhadamente as relações e contratos estabelecidos entre as personagens, e demonstra de que modo suas condutas afetam umas às outras. Por meio de estruturas elementares de significação, há o mapeamento de como programas mais complexos são constituídos, conforme componham os *processos de melhoria e de degradação* dos sujeitos. O fato de levar em conta a

perspectiva de cada ator, separadamente, evita que sua caracterização, o foco narrativo e os tons ideológicos presentes na história obscureçam os sentidos de sua conduta quando esta é remetida à esfera de ação das personagens proppianas. Por outro lado, o fato de Bremond não distinguir o sentido de uma configuração de outra, quando o programa se repete de modo similar na sequência do enredo, faz com que certos sentidos se percam. Sobre isso, Greimas, em sua introdução à obra de Courtés (1979), reconhece a relevância da percepção proppiana sobre o sentido último da combinação das funções na sequência do texto:

O que conta de momento é o reconhecimento de um princípio de organização invariante, que permite considerar esse esquema como um conceito operatório. O agenciamento proppiano sugere-nos a possibilidade de ler qualquer discurso narrativo como uma busca do sentido, da significação a ser atribuída à ação humana: o esquema narrativo, aparece, portanto, como a articulação organizada da atividade humana que o erige em significação (COURTÉS, 1979, p. 14).

Quanto aos preceitos greimasianos, conforme Courtés (1979), eles reformulam a definição proppiana de função, a qual remete à ação principal da personagem. Greimas altera esse conceito, equiparando a função aos enunciados de ação e de estado, indicando que cada ação transformadora de estado se torna o eixo propulsor do enredo. Cada vez que se completa uma mudança, determinada pela conjunção ou disjunção do sujeito com o *objeto de valor* – completa-se um programa narrativo do conto, o qual pode ser constituído de apenas um ou de vários programas, dependendo do número de *objetos de valor* apresentados.

O sujeito é *competente* quando possui os atributos necessários (modalidades do querer/saber/poder-fazer) para conseguir o que deseja. Entretanto, isso não significa que seu estado será alterado de fato, devendo concretizar seu potencial em ações e entrar em conjunção com o objeto de valor, tornando-se, também, *performante*. Nos contos em que se apresentam vários objetos de valor, pode haver vários sujeitos competentes e performantes, um para cada programa narrativo. Entretanto, existe o *sujeito competente e performante* do conto em si, que se sobrepõe aos outros, obtendo o *objeto de valor* principal ou, se já o possui, mantendo-se em conjunção com ele, no final do conto.

As noções de competência e performance do sujeito são-nos extremamente úteis, porque relacionam-se diretamente às provas de qualificação e decisiva do herói proppiano. Para que o protagonista confirme seu estatuto de herói, antes deve passar na prova de qualificação, ou prova do doador, recebendo o meio mágico, caso seja bem-sucedido. Para Greimas, o meio mágico é considerado um atributo do ser, ou seja, um *objeto de valor modal* (modalidade do poder), o qual entra em conjunção com o sujeito, atestando sua *competência*. Já a prova decisiva

relaciona-se com a noção de *performance*, quando o protagonista obtém o que deseja, um atributo do ter, ou *objeto de valor descritivo*.

A prova de qualificação e a decisiva podem ser configuradas da mesma maneira e sua diferenciação depende das posições que ocupam no texto e/ou do que o herói recebe ao completá-las (meio mágico ou o objeto que deseja). Essa situação se complica quando uma delas se encontra ausente e a consequência da prova apresentada torna-se ambígua; quando o papel de doador e de meio mágico se encontram obscurecidos, principalmente no caso de doadores-hostis, ou, ainda, quando ambas as provas se apresentam acumuladas ou de modo contíguo, a aplicação da noção de *competência*, vinculada ao *objeto de valor modal*, e de *performance*, conectada ao *objeto de valor descritivo*, torna-se uma ferramenta muito precisa para identificá-las.

Expusemos, assim, a necessidade da utilização das diferentes diretrizes acima descritas: pela possibilidade de abranger todos os tipos de estrutura, mantendo a precisão das descrições morfológicas; pelas diferentes perspectivas oferecidas pelos autores, as quais se complementam e se consolidam, ampliando a compreensão dos sentidos expressos pela narrativa e, principalmente, pela pertinência de encontrarmos as funções proppianas em todos eles, de modo a possibilitar as análises socioculturais dentro do recorte aqui determinado.

Já em consideração às análises socioculturais, utilizaremos os resultados das análises morfológicas, principalmente em relação às funções proppianas, para demonstrar as relações que os elementos constitutivos dos contos mantêm com práticas e crenças socioculturais primais e tardias. Para tanto, fundamentaremos essas análises nas informações fornecidas por Propp (2002), que relaciona a sequência das funções com aspectos das práticas tribais primais, e Eliade (1960), que aborda especificamente concepções xamânicas, entre outros autores que se referem à mitologia e antigas concepções de caráter mágico-religioso. Embasando as particularidades gaélicas, empregaremos, principalmente, Cunliffe (2010), Monaghan (2003) e Rolleston (2001).

Para o melhor entendimento de todas as análises e seus resultados, apresentamos essa tese em quatro capítulos: no primeiro, discorremos sobre as principais características do gênero maravilha popular e sua evolução no tempo, além de questões envolvendo a tradição oral nos países gaélicos; no segundo, apontamos as relações entre as primeiras formas narrativas e os mitos e rituais de iniciação tribais; enquanto que no terceiro, evidenciamos especificidades socioculturais celtas, as quais condicionaram a composição de suas narrativas maravilhosas. No quarto, realizamos todas as análises, com observações sobre os resultados obtidos em cada uma delas, o que é retomado e esclarecido na Conclusão.

## **Apresentação dos contos e respectivas análises**

A fim de facilitar a compreensão das análises, fornecemos, primeiro, um resumo do conto em questão e, a seguir, procedemos às suas análises morfológicas, segundo as diretrizes de Propp (2006), Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979), com um tópico separado para cada uma delas. Os resultados dessa combinação serão já indicados e/ou discutidos à medida em que se tornarem evidentes, além de as complementarmos com observações gerais, após todas elas serem concluídas.

Em relação aos Contos Tipo 1, tratando-se de contos de magia, as funções são obtidas mais facilmente, o que nos permite iniciar por Propp, passando a Bremond e a Greimas, para sua corroboração. Já os Contos Tipo 2, por apresentarem funções ausentes ou implícitas, com a ordem invertida e/ou acumuladas, iniciaremos as análises a partir dos modelos de Bremond e Greimas, uma vez que seus resultados nos auxiliarão a determinar, por último, as funções proppianas. O mesmo será realizado nos Contos Tipo 3, que são mais complexos, por poderem apresentar tanto as complicações dos Tipo 2, mais aquelas inerentes à ausência ou obscurecimento do papel do herói. Nesse caso, nem sempre haverá a constituição de funções, sendo possível apenas observar “fragmentos” de sentidos relacionados a elas, o que também é significativo para as análises socioculturais.

Após as análises morfológicas serão apresentadas as socioculturais, onde demonstraremos como o conto se relaciona com elementos do contexto externo, com foco nas práticas e crenças de tribos caçadoras surgidos no Neolítico e, na sequência, nos fenômenos da cultura gaélica insular, referentes à Idade Média e períodos posteriores.

## **NARRATIVAS MARAVILHOSAS POPULARES: PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS E EVOLUÇÕES**

Quando aqui nos referimos ao gênero maravilhoso, reportamo-nos àquelas narrativas que, de modo geral, apresentam um universo dotado de leis próprias, cujos elementos mágicos são trabalhados do mesmo modo que os mundanos, sem distinções (LÜTHI, 1986). A seguir, discorreremos sobre algumas de suas principais características, com foco nos contos populares da tradição oral, mas também fazendo referência àqueles de autoria individual, os contos de fadas, com o propósito de esclarecer, por meio de comparações, seu estilo, função, e efeitos no público.

### **1.1 Principais características do gênero maravilhoso**

O conto maravilhoso da tradição oral dependia de artifícios que auxiliassem na recuperação das histórias pela memória, como o emprego de fórmulas tradicionais, repetições e triplicações de eventos expressos de modo exatamente igual, economia nas descrições e estruturas monotípicas fechadas. O narrador, antes de iniciar uma história, destacava sobre o que se tratava, despertando a curiosidade da audiência, ao mesmo tempo em que preparava seu espírito para recebê-la; por meio de encenação e flexões de voz intensificava a atmosfera do conto e o ritmo dos acontecimentos, dando vida às personagens. O sucesso do conto e sua aceitação pelo público, portanto, dependia em grande medida do talento do narrador em fazer a história ser compreendida e apreciada, mediante sua performance (KLAPPROTH, 2004; LÜTHI, 1986).

Zipes (2001, p. 31-42) explica que mesmo na tradição oral, as narrativas sofriam inúmeras modificações para atender às demandas de cada público, que participava ativamente do ato de narrar, porque tratava-se de um ato comunicativo de interação social. A reação dos participantes indicava ao narrador o sucesso ou a rejeição de uma nova história, ou se haveria a necessidade de alterá-la conforme os anseios revelados naquele determinado contexto. Desse modo, inovações e adaptações eram decididas coletivamente, determinando os modos em que os temas deveriam ser expressos. Outros fatores geradores de mudanças eram tanto a criatividade do narrador como seu esquecimento. No caso de o conto ser bem conhecido, o público mesmo corrigiria algum engano ou protestaria contra extrapolações artísticas. Caso

contrário, uma nova versão poderia ser criada e divulgada a partir daquele momento. De qualquer modo, os contos folclóricos refletiam formas de vivência relacionadas à labuta diária, miséria e injustiças sociais, em conformidade com as penúrias impostas à classe trabalhadora do sistema feudal medieval, bem como seus desejos e esperanças, expressos por uma linguagem familiar às classes baixas e iletradas.

Já com o advento dos contos de fadas de autoria individual, estes voltaram-se às camadas mais altas e cultas, com outro estilo de vida e ideologias próprias, de modo que os temas e motivos originais, apesar de terem sido reaproveitados nessas narrativas, sofreram transformações, mesmo que sutis, a fim de reproduzir as perspectivas da elite dominante. Além disso, abriu-se a possibilidade de uma maior elaboração artística, pela própria natureza da linguagem escrita, com descrições e explicações mais longas e detalhadas e a adoção de uma estética mais requintada, orientada ao caráter e gosto do novo público.

Sobre essa nova forma literária, Klapproth (2004, p. 60; 64) chama a atenção para suas implicações sobre a tradição oral, uma vez que não só surgiu a partir dela, mas também a impactou. Os contos de fadas que obtinham maior fama eram disseminados em reuniões comunitárias e no ambiente familiar, sendo acolhidos por diferentes camadas da população, letradas ou não. Assim, em sentido inverso, novas tendências foram absorvidas também pelas narrativas orais, resultando em trocas mútuas de temas e estilos. Uma questão colocada pela autora é que, nos contos de fadas, nem sempre a ausência da performance do narrador pode ser devidamente suprida com a escrita, uma vez que a forma básica desses contos vem da oralidade, havendo dificuldades para a compreensão de seus significados quando serve apenas à leitura individual. Por outro lado, com o fim da instituição da narração oral, os contos maravilhosos, com perdas e ganhos, perduraram até os dias de hoje graças aos contos de fadas, sem os quais o gênero poderia ter desaparecido de modo irrecuperável.

Lüthi (1986, p. 25-37; 72-79), por sua vez, especifica que quanto mais elaborações artísticas e detalhamentos inseridos nas histórias, mais elas se distanciam de sua forma original, de modo a aproximar-se da novela. Para o autor, a aparente simplicidade das narrativas maravilhosas, advinda de seu estilo econômico, é essencial à natureza do gênero e aos efeitos que ele acarreta. Ao mencionar somente o que é essencial ao enredo, faz com que a matéria extraída da realidade seja isolada de seus significados mundanos, desprendendo-se deles, para aludir a novos conteúdos. Esse aspecto do conto seria determinante para sua linguagem simbólica e seu elevado nível de abstração, que o tornam capaz de gerar múltiplos sentidos ao mesmo tempo. Isso permite que toda caracterização lhe seja pertinente, sem resultar em incoerências ou contradições. Por exemplo, tanto um camponês como um rei podem exercer as

mesmas ações nos contos, não havendo conflitos porque representam simples figuras, não personagens-tipo ali concretizadas. Os mais diversos motivos, cotidianos ou de caráter sagrado, não necessitam receber qualquer diferenciação de tratamento, porque ambos são iguais nesse universo, que permite a união de extremos, relacionados a todo tipo de personagens, temas e materiais. Assim sendo, o conto maravilhoso possui as propriedades da universalidade e da flexibilidade, exprimindo as inúmeras possibilidades da existência real, sendo estas objetivas ou subjetivas, conscientes ou instintivas. Daí a preocupação do autor com a excessiva alteração da forma artística do gênero, embora ela seja preservada em maior ou menor grau em inúmeros contos de fadas tradicionais, dependendo da sensibilidade e talento de cada autor.

Sobre a forma de expressão comum ao gênero, Warner (1999, p. 18) evoca a simbologia dos sonhos, implicando que, ao permitirmos que os contos conduzam nossa imaginação, significados latentes e adormecidos vêm à tona, servindo à reorganização de nosso mundo interno e, conseqüentemente, de nossa percepção do meio. Dan Bem Amos, em sua apresentação à obra de Lüthi (1986), chama a atenção para o fato de que os contos refletem todas as ameaças que o mundo representa aos seres humanos, configurando os temores inerentes à preservação de si mesmo, desde as épocas mais remotas. Por conta disso, é inevitável que tais histórias se refiram, igualmente, aos nossos mais profundos desejos de superação das adversidades.

Mesmo sua estrutura, por ser organizada em esquemas de ações, caracteriza-se pela habilidade de prover significados às atividades humanas em geral. A sequência das provas do herói, conforme a noção proppiana, sintetizam a totalidade da realização pessoal que o indivíduo almeja no curso de sua vida. Isso se inicia com o desenvolvimento de seu potencial (prova de qualificação), passando pela concretização do mesmo, por meio das ações que realiza (prova decisiva), até a satisfação de obter reconhecimento perante o grupo (prova glorificadora), conforme identifica Greimas (COURTÉS, 1979, p. 13-14).

Assim, verificamos o conto, com seu estilo abstrato, seus modos de expressão e de organização, volta-se para o fortalecimento interno do indivíduo, direcionando-o para a utilização de suas habilidades e concretização de seu potencial na vida prática, ao contrário do que poderíamos inferir de sua natureza mágica e da aparente ingenuidade de suas histórias.

## **1.2 A recepção do gênero maravilhoso e sua evolução sob uma perspectiva histórica**

O advento da imprensa, dispondo de novas formas de criação, distribuição e recepção das obras, certamente causou impacto na forma original dos contos maravilhosos. Entretanto, devemos

sempre nos lembrar que isso se deu em sintonia com os anseios e vivências do público letrado, a quem passaram a ser direcionados, bem como para adequá-los às novas funções que lhe foram atribuídas, entre elas, a de integrar a Literatura Infantil.

Conforme Zipes (2001), coletâneas começaram a ser publicadas nos séculos XVI e XVII, por Straparola (1550), Basile (1634-36) e Perrault (1696-97). Nelas já se observaram algumas modificações e a inserção de novos pontos de vista, apontando para a visão de mundo das classes cultas. A alteração da função social dos contos tornou-se mais evidente no século XVIII, quando passaram a circular nos salões nobres da França, o que fez com que se tornassem mais sofisticados, a fim alcançar as expectativas desse grupo.

Com a ascensão da burguesia ao poder, formou-se uma nova esfera pública e uma nova classe letrada, surgindo a demanda por histórias com tons didáticos e moralizantes, em conformidade com os rígidos princípios morais fomentados na época. Nesse momento, a crueza dos contos populares ao abordarem temas considerados impróprios, como traições, incesto e abandono de crianças, causou sua exclusão da esfera familiar. Sua redenção ocorreu no século XIX, graças às coletâneas dos Irmãos Grimm, que iniciaram um movimento de reabilitação do folclore, fazendo repercutir a importância dessas tradições. Apesar disso, nas edições seguintes, seus contos foram mais e mais suavizados, de modo a adequar-se também às crianças, vindo a constituir os grandes clássicos da Literatura Infantil.

Zipes (2001, p. 29; 43-44) aponta para a inevitabilidade do fortalecimento das ideologias dominantes nos contos de fadas, em detrimento da visão de mundo da população comum, mesmo porque a função original dos contos maravilhosos era a de assimilar as necessidades da coletividade e refleti-las de volta, de modo simbólico, considerando o contexto cultural e normativo compartilhado. Desse modo, tanto fortaleciam os vínculos sociais, como tornavam o meio mais compreensível aos olhos do grupo, além de indicarem possibilidades de existências mais satisfatórias, com um forte apelo ao não-conformismo diante da ordem instituída. O potencial utópico direcionado às classes oprimidas acabou sendo enfraquecido nos contos de autoria individual, o que persiste ainda na atualidade, devido ao domínio exercido pela indústria cultural de massa sobre a criação e divulgação dessas histórias.

Klapproth (2004, p. 60-63) problematiza, de modo mais abrangente, a extinção do costume de narrar histórias e o fim do gênero popular, relacionando-os aos modos de pensar da sociedade moderna. Para a autora, a coletividade passou a rechaçar essas narrativas como fonte legítima de saberes e ensinamentos a partir da supervalorização do discurso científico e objetivo em todas as esferas sociais. Essa radicalização fez com que deixássemos de compreender as

diferentes realidades físicas e psicológicas expressas pela linguagem simbólica dos contos, bem como sua contribuição cognitiva para organizarmos internamente nossa percepção da realidade:

A narração de histórias em suas muitas e multifacetadas formas é uma atividade e um interesse profundamente humanos, representando um papel importante e vital em provavelmente todas as culturas humanas. Moldar experiências na forma narrativa é um dos modos centrais pelo qual os seres humanos tentam dar sentido às suas vidas. Ao criarmos histórias a partir da matéria-prima extraída de nossa experiência, conseguimos estabelecer coerência não só para nós mesmos, mas também criar estruturas discursivas significantes que podem ser comunicadas e partilhadas (KLAPPROTH, 2004, p. 3)<sup>2</sup>.

Assim, verificamos que o gênero maravilhoso continua a ser polemizado e modificado, seja para atender às necessidades e interesses do mercado cultural, seja com o intuito de disseminar novas concepções de mundo, de acordo com o talento e ideologias de cada autor e classe. A arte, como produto do meio, não é e nunca será estática, os valores e os gostos se alteram e o gênero popular vai-se desdobrando em outros tipos de histórias maravilhosas, mantendo-se, em parte, vivo dentro delas, que passam a satisfazer novos propósitos e, em parte, perde características importantes e irrecuperáveis. Daí a importância dos registros dessas histórias advindas da oralidade, bem como seu estudo, para que, mesmo distanciadas no tempo e pertencentes a instituições em grande parte extintas, possam ainda contribuir para a compreensão das evoluções do gênero maravilhoso.

### **1.3 As narrativas populares nas sociedades gaélicas insulares**

Segundo Cunliffe (2010, p. 2-11), muitas narrativas míticas em circulação na tradição oral desde o século V puderam ser recuperadas graças aos registros, em irlandês antigo, realizados nos mosteiros católicos entre os séculos VIII e XII. Juntamente com textos históricos e tratados legais, elas contribuíram para a delimitação de crenças e costumes pagãos que, de outro modo, teriam sido esquecidos para sempre. Entretanto, o autor atenta para o fato de que as histórias oralmente narradas eram extremamente diferentes, em ênfase, estrutura e detalhes, daquelas registradas pelos monges, que as moldaram inspirando-se nos épicos gregos e nas escrituras bíblicas. Além disso, há a clara oposição e redução da importância atribuída a deuses pagãos e à tradição druídica, dos quais pouco se esclarece ou se evidencia. Apesar de

---

<sup>2</sup> Tradução livre do texto original: “Storytelling in its many and multifarious forms is a profoundly human activity and concern, playing a vital and important role in probably all human cultures. Casting experience into narrative form is one of the most central ways by which human beings attempt to make sense of their lives. By creating stories out of the raw material of our experience we manage not only to establish coherence for ourselves, but also to create meaningful discursive structures that may be communicated and shared.”

todas as modificações, ainda podem ser detectados valores e comportamentos que remontam à Idade do Ferro pré-romana e aos séculos iniciais da Idade Média.

Contudo, no que diz respeito às tradições folclóricas mais modernas, a probabilidade de ter havido inúmeras perdas é grande, devido à ausência de registros até o século XIX, os quais se iniciaram apenas quando a língua gaélica e a tradição oral já haviam sido suprimidas pelo recrudescimento da colonização britânica. A situação foi agravada pela proibição do ensino e uso da língua gaélica nas instituições escolares durante décadas, despertando um crescente desprezo pelas antigas tradições.

Considerando as observações de Klapproth (2004, p. 5-7;16-21), sobre os elos entre a língua, as formas de discurso e a construção coletiva da realidade, compreendemos que houve o esfacelamento da identidade cultural das populações das regiões gaélicas, de modo a facilitar a sujeição às novas políticas governamentais. Campbell (1890), na introdução à sua coletânea, ilustra essa situação na Escócia, relatando as dificuldades na obtenção de seus contos, uma vez que o gaélico se mantinha em uso apenas nas áreas rurais mais remotas e entre os idosos. Desde o século XVIII, o clero também havia passado a coibir as reuniões comunitárias para a narração de histórias, além de advertir os fiéis contra a disseminação de crenças antagônicas aos dogmas cristãos. O autor exemplifica pela quase ausência de colaboradores a quem pudesse recorrer para auxiliá-lo na coleta das narrativas, uma vez que poucos indivíduos eram capazes de compreender os falantes nativos e/ou escrevê-las na língua nativa, para que depois fossem por ele traduzidas ao inglês. Outro problema era convencer os camponeses e pescadores a compartilharem suas histórias com estranhos, tanto pela natureza mais reservada desses grupos, como pelo temor de ter suas crenças ridicularizadas, algo que se tornara corriqueiro por parte das populações urbanas mais jovens e pelas classes com maior grau de instrução.

As informações constantes nesse capítulo devem ser consideradas em relação ao trabalho aqui desenvolvido. Os contos desse corpus, embora em circulação na tradição oral à época em que foram coletados, podem ter sofrido influências da literatura escrita, antes mesmo de terem sido registrados pela primeira vez, além das alterações inerentes a seus registros escritos. O importante, portanto, é identificarmos as relações que ainda podem ser estabelecidas, a partir do material escrito, entre as narrativas e os fenômenos sociais, a fim de demonstrarmos certos comportamentos inerentes ao gênero em si e seus modos de absorver e expressar determinados temas.

No próximo capítulo, explicitaremos as conexões entre os contos e práticas primevas, no caso específico dos contos de magia, que foram condicionados por elas de forma bastante evidente. Isso contribuirá para a melhor compreensão das análises morfológicas e,

consequentemente, da organização interna inerente a esses contos, além de fornecer as bases para as informações destacadas nas análises socioculturais.

## **AS RELAÇÕES ENTRE OS MITOS, RITOS E CONTOS MARAVILHOSOS**

Nesse Capítulo, demonstraremos como percepções de mundo e práticas sociais antiquíssimas determinaram a forma e os temas fundamentais dos contos maravilhosos folclóricos. Referimo-nos a crenças e práticas que remontam ao Paleolítico, às quais pesquisadores modernos têm acesso graças à vestígios arqueológicos e às tribos da atualidade que se mantiveram impermeáveis aos processos civilizatórios, cuja organização social, seguindo tradições milenares, conserva-se baseada em princípios sagrados, míticos e ritualísticos, de origem totêmica.

### **2.1 Mitos e ritos de iniciação: suas funções na sociedade tribal**

As sociedades primais são demarcadas pela presença do sagrado, o qual se torna o norteador de todas as atividades, normas de conduta e instituições estruturadoras da vida coletiva. Seus fundamentos são prescritos pelos mitos, narrados em períodos especiais, quando têm lugar as cerimônias sagradas, a fim de consolidá-los no grupo e retransmiti-los às novas gerações. As celebrações mágico-religiosas são compostas de recitações míticas, acompanhadas de danças e encenações referentes ao que é narrado pelo sacerdote da tribo, sendo esta a base dos ritos realizados, de acordo com o que se pretende celebrar. Nesses momentos, a tribo não apenas rememora os atos primordiais dos deuses, mas acredita causar o rompimento do tecido do tempo, de modo a testemunhar e participar desses atos sagrados. Assim, entram em comunhão com a criação do cosmos e de tudo o que nele existe: a natureza e seus fenômenos; o território da tribo e todos os elementos da paisagem circundante, suas edificações, costumes e regulamentações, conhecendo os seus mistérios e absorvendo a mesma força mágica que os constituem. Portanto, as narrativas míticas não apenas explicariam e interpretariam o mundo, mas também o recriariam constantemente a cada narração, garantindo que a mesma realidade seja sempre revigorada, como condição à existência da tribo (ELIADE, 1992).

Em relação aos temas dessas narrativas, Campbell (2008, p. 11; 24; 31-37) explica que variam de acordo com seu propósito, mas, grosso modo, dividem-se em dois grandes grupos: um referente às relações que os seres humanos mantêm entre si e com a natureza, cujas deidades

personificam as forças cósmicas e, o outro, de caráter ideológico, refere-se às deidades tutelares de localidades e atividades específicas. O autor acrescenta que, embora mitologias de regiões distantes entre si pareçam variar bastante, tais distinções de cunho cultural são apenas superficiais, remetendo sempre às mesmas questões atemporais, transcendentais e universais, o mesmo podendo ser afirmado sobre os rituais, já que estes e os mitos são intimamente conectados. As narrativas míticas atribuem significados ao mundo, de maneira a adequar a consciência humana aos desafios inerentes à vida, conforme a concepção de aceitação plena de todos os aspectos da existência, mesmo os mais aterrorizantes. Assim, proveem mecanismos psicológicos e emocionais para lidar com as adversidades externas e conflitos internos relacionados às fases críticas do desenvolvimento humano, como o nascimento, a entrada na vida adulta, a velhice e a morte. Sua linguagem simbólica e imagética atua como um princípio ordenador para a construção de uma visão de mundo fortalecedora e homogênea, em um ambiente onde a multiplicação de questionamentos, dúvidas e desvios comportamentais representaria a extinção da tribo.

Isso considerado, demonstraremos que, ainda hoje, os contos maravilhosos, com seu modo de expressão e simbologia, remetem aos mesmos temas universais e atemporais, principalmente em relação à superação das adversidades, a qual é representada no percurso do herói. Isso se torna lógico, uma vez que esse tipo de histórias se subordina ao mesmo contexto que engendrou os mitos, seja paralelamente a eles, como narrativas profanas voltadas para a socialização e entretenimento da tribo, seja como produto da evolução dos próprios, quando estes perderam seu caráter sagrado, passando ao domínio popular (FRYE, 2000, p. 21; PROPP, 2002).

## **2.2 Rituais e temas míticos constitutivos dos contos maravilhosos de origem popular**

Aqui detalharemos dois tipos de cerimônias tribais: o rito masculino de iniciação à vida adulta, e o de iniciação xamânica, que abrange tanto homens como mulheres, ambos oriundos de épocas anteriores a 4.000 a.C., em que o meio de subsistência era a caça e a coleta (CAMPBELL, 1960, p. 238-39). Embora os rituais aqui descritos não sejam universais a todas as sociedades primárias estudadas em épocas recentes, podem ser encontrados em inúmeras tribos das mais diversas regiões do globo, com diferentes formas de manifestação, mas, ainda assim, compartilhando os mesmos significados essenciais.

### 2.2.1 Rito de passagem à vida adulta<sup>3</sup>

Embora rituais de passagem femininos façam igualmente parte da vida tribal desde tempos imemoráveis, aqui trataremos exclusivamente da iniciação masculina à vida adulta, cujas diferentes etapas mantêm relações estreitas com as funções constituintes dos contos maravilhosos, conforme demonstrado por Propp (2002; 2006) e como indicaremos em nossas análises socioculturais. Isso não significa que elementos de rituais femininos e, principalmente, fenômenos sociais referentes ao período agrícola não sejam encontrados nos contos, mas o fato é que não foram eles que formaram suas bases. Outra consideração é que a forma de manifestação de tais rituais varia de tribo para tribo, devido às diferenças culturais; entretanto, seus significados essenciais, relacionados ao isolamento, tortura, morte e ressurreição do jovem púbere tornou-se recorrente nas narrativas maravilhosas, condicionando os elementos universais dos contos de magia e refletindo-se no percurso do herói.

Segundo Campbell (1960, p. 60-61), o propósito dos ritos de passagem à vida adulta, nas sociedades primais é proporcionar aos meninos das tribos mecanismos internos que os façam abraçar completamente uma nova fase de suas vidas, que chega com a maturidade sexual e resulta em novas responsabilidades e funções sociais. Isso se torna extremamente importante para o grupo, porque dele depende sua sobrevivência, uma vez que transforma meninos em guerreiros e caçadores. Sua coragem e força física são testadas e estimuladas pela crença no poder mágico, essenciais para o sucesso na obtenção de alimento e proteção contra grupos inimigos, em ambientes excessivamente inóspitos. O jovem púbere também se torna apto a contrair matrimônio e constituir sua própria família, submetendo-se às normas e comprometendo-se com a proteção e o bem-estar da coletividade. Propp (2002, p. 49-168) corrobora essa função do ritual, salientando que é por meio dele que o jovem tem acesso aos mistérios e segredos mitológicos que estruturam a vida do grupo, recebendo a força mágica necessária para seu sucesso, tanto no domínio dos animais selvagens, como na vitória contra inimigos físicos e/ou invisíveis.

Propp (2002) seleciona, a partir de pesquisas antropológicas, inúmeros costumes relacionados aos ritos de diferentes tribos, focando naqueles que se assemelham e fazem parte da composição dos contos, indicando o seguinte processo: o rito inicia-se com o afastamento do jovem da aldeia, o qual é conduzido a uma cabana isolada na floresta, ou outro local de

---

<sup>3</sup> Esse assunto foi abordado em Cantarelli (2011, p. 41-53) com o mesmo propósito de remeter, posteriormente, à análise estrutural e sociocultural dos contos, conforme os postulados de Propp (2002; 2006).

confinamento. A cerimônia é presidida pelo sacerdote, que veste máscaras e se cobre com peles ou penas, representando o Senhor ou Senhora da Floresta, ou dos Animais: o grande espírito ao qual todos os animais da espécie totêmica se subordinam, sendo também considerados como os antepassados da tribo. Os participantes da cerimônia, apenas homens iniciados, infligem todo tipo de tortura ao menino, que podem consistir de amputações de dedos, dentes arrancados, jejuns prolongados, surras e uso de alucinógenos. Isso se prolonga até que ele perca a consciência, ou entre em transe, o que é considerado uma “morte temporária”. Nessa etapa do rito, há encenações de seu esquartejamento e cozimento e, entre alguns povos, um prisioneiro substitui o rapaz, sendo realmente devorado em um banquete canibal. A partir desse momento, o jovem iniciaria sua jornada espiritual ao Reino dos Mortos, onde, obtendo o auxílio de espíritos ancestrais, enfrentaria várias outras provações, até encontrar o Senhor ou Senhora dos Animais (ou da Floresta), de quem receberia as instruções sobre os mistérios da vida tribal. Essa jornada é considerada bem-sucedida se o garoto despertar, comprovando que recebeu o auxílio espiritual necessário. Caso contrário, havendo sua morte, significaria que os espíritos ancestrais, que representam também sua força mágica, não o consideraram bom o bastante para protegê-lo e oficializá-lo como membro do grupo.

Após a cerimônia, o iniciado volta para a aldeia, sendo celebrado como um novo ser e recebendo um novo nome. Ele finge perder a memória e não reconhecer ninguém, como se fosse mesmo outra pessoa. Já em outras culturas, ele permanece afastado por um período de até três anos, vivendo na Casa Masculina – uma grande edificação, onde convive com outros iniciados. Ali a presença das mulheres limita-se a uma velha, a mãe da tribo, e algumas moças que são vendidas à confraria por seus pais, as quais passam a servir aos rapazes, estando incumbidas tanto dos afazeres domésticos como de iniciá-los na sexualidade. Caso um jovem se interesse por uma das moças, ela será sua “esposa temporária” e, ao regressar à tribo, o jovem se casa com outra mulher, dessa vez, em união permanente. Essa função em nada afeta as moças aos olhos de sua comunidade, lembrando que tudo o que é conectado aos ritos tem caráter sagrado.

Agora, podemos adiantar algumas relações entre esse ritual e os elementos que compõem as narrativas maravilhosas: como mencionado anteriormente, o percurso do jovem neófito no ritual, além de suas proezas físicas e espirituais, relaciona-se tanto ao percurso do herói mitológico como ao dos contos maravilhosos. Do mesmo modo que o rapaz deixa a aldeia para ser iniciado, o protagonista das histórias deve ausentar-se de seu lar para vivenciar as aventuras que o transformarão em herói. Em grande parte dos contos, ele adentra uma floresta, ou local que já não faz parte de seu ambiente familiar, onde encontra uma cabana, pertencente

à velha que lhe doará do meio mágico. A velha dos contos, ou outra personagem com a mesma função, representa o sacerdote, ou o Senhor da Floresta, que evoca os espíritos ancestrais da tribo para auxiliar o neófito, na cabana onde ocorre o rito. Assim como o Senhor da Floresta é o guardião dos Mundo dos Mortos, permitindo que o jovem púbere adentre aquele reino por meio da morte temporária e da orientação de seus antepassados, o doador dos contos possibilita a jornada do herói ao reino distante ao prover-lhe o meio mágico, que é quem o conduz. É no reino distante que o herói concretiza seu potencial, comprovando possuir um estatuto diferenciado das pessoas comuns, ao vencer perigos inimagináveis, assim como o jovem púbere percorre o mundo invisível e enfrenta seres sobrenaturais, sendo modificado por suas experiências.

Sobre os espíritos ancestrais, Propp (2002, p.102; 171-204) explica que, entre as tribos caçadoras, as almas dos mortos tomariam a forma de animais totêmicos. Por isso é comum que os meios mágicos dos contos maravilhosos sejam representados por animais falantes, com conhecimento igual ou superior ao dos homens. A concepção de morte totêmica começa a entrar em declínio no período agrícola, em conformidade com o novo estilo de vida adotado: os agricultores necessitavam derrubar as matas para formar plantações e, com isso, destruíam o território dos espíritos da floresta. Estes passaram a ser temidos por possíveis vinganças, deixando, portanto, de ser considerados benevolentes aos vivos. Os animais selvagens foram substituídos por animais domésticos nas narrativas, enquanto que o Senhor da Floresta e os sacerdotes e xamãs das tribos caçadoras começaram a ser retratados como demônios, gigantes, feiticeiros e outros seres malignos, os quais se opõem ao herói. Houve, também, uma inversão na estreita relação dos vivos com seus ancestrais, que antes eram “chamados” a participar de todos os momentos importantes da tribo, surgindo o medo dos mortos. Com isso, inicia-se o costume de oferendas e vigílias nos túmulos, para que se sentissem agradecidos e não perambulassem como almas penadas, causando calamidades e devastando plantações. Nos contos, o espírito do morto agradecido surge como um dos meios mágicos destinados ao herói.

Isso considerado, percebemos que o advento da agricultura causou algumas substituições e inversões em certos motivos dos contos, entretanto, não o suficiente para alterar as bases de sua estrutura, cuja sequência e sentidos ainda remetem às sociedades do período anterior, fundamentadas na caça. O mesmo ocorre quando materiais advindos de contextos tardios são agregados aos motivos dos contos, coexistindo com elementos antigos, sem afetar a organização interna dessas narrativas.

### **2.2.2 A iniciação xamânica**

O xamanismo caracteriza-se como uma das primeiras formas humanas de manifestação sagrada, que também remonta a grupos de caçadores do Neolítico, constituindo-se de um conjunto de práticas mágico-religiosas que propiciam a conexão entre o plano físico e o invisível. O xamã torna-se o elo entre os dois mundos, devido à habilidade de deixar o corpo e empreender viagens transcendentais durante o estado de êxtase. Campbell (1960, p. 229-254; 2008, p. 20-21) explica que as práticas xamânicas, possuindo caráter individualista, formou-se sem normas organizadas pela coletividade, uma vez que deuses e espíritos ancestrais as transmitiriam diretamente ao xamã. Isso passou a lhe conferir grande autoridade perante a comunidade, como líder espiritual, médico, professor e guardião das tradições míticas. Portanto, o xamã difere de feiticeiros e sacerdotes de culturas não praticantes do xamanismo, uma vez que seu ofício engloba e ultrapassa essas funções.

Assim como os rituais de passagem à vida adulta, a iniciação xamânica condicionou os elementos constituintes dos contos maravilhosos, muitas vezes sendo difícil determinar se remetem a uma ou outra prática. Isso porque ambas, em essência, vinculam-se às concepções de morte temporária, jornada da alma, transformação e ressurreição do indivíduo, envolvendo as mesmas crenças totêmicas e demais constructos mentais condicionados pelos mitos da época da caça, os quais permeiam as percepções da realidade dos membros das tribos.

Segundo Eliade (1960), o xamanismo ainda é praticado em diversas regiões do mundo, com a persistência de traços essenciais, embora suas formas de manifestação adquiram nuances próprias a cada cultura. Um fator compartilhado por todas elas é que para um membro da comunidade, homem ou mulher, torne-se xamã, deve ser hábil em alcançar o estado extático. Esse dom começa a se revelar no indivíduo por meio de um acontecimento excepcional em sua vida, tal como uma enfermidade prolongada, sonhos e visões proféticas, ou o fato de ser atingido por um raio ou mesmo sofrer qualquer acidente menos significativo. Quando ele apresenta comportamentos estranhos, significa que os espíritos de xamãs ancestrais o escolheram para esse ofício, devendo ser devidamente preparado para seu destino sagrado. Muitas vezes, os sintomas são comparáveis aos dos neuróticos e esquizofrênicos, além de crises de ausência, convulsões, prostração mórbida, febres inexplicáveis e dores que perduram por anos, até que o escolhido se submeta a várias iniciações. A diferença entre o escolhido a xamã e outros doentes, é que ele deve ser capaz de curar a si mesmo, conforme as orientações de um velho xamã da tribo e/ou de seu espírito protetor (um xamã já morto), com o qual se comunica em transe ou em sonho. Caso o candidato se oponha a cumprir as instruções recebidas, passa a sofrer tormentos terríveis causados pelos espíritos, os quais acabam por provocar sua morte.

Ao aceitar seu destino, o jovem inicia o período de formação e, durante anos, é submetido a inúmeras provas de resistência física e mental, incluindo amputações de membros, esfolamento da pele com a fricção de pedras, suspensão ao ar por cordas, jejuns intermináveis, confinamentos e o que mais os espíritos determinarem para que exceda em autocontrole e poder mágico. Essas práticas devem ser repetidas periodicamente mesmo depois de se tornar um xamã oficializado, caso sinta a necessidade de intensificar seu poder.

O jovem deve submeter-se constantemente a exercícios de concentração, a fim de controlar a experiência extática, uma vez que é a condição necessária para sua conexão com os espíritos. A princípio, ele recebe o(s) espírito(s) protetor(es) que, por sua vez, outorga-lhe os espíritos auxiliares, desde que cumpra estritamente suas instruções. Os auxiliares guiam-no ao mundo invisível, onde recebe ensinamentos sobre a cura, a utilização de ervas, além de ser-lhe transmitidos os relatos míticos e demais orientações voltadas para o bem-estar da tribo. O poder de seus olhos também é ampliado, acessando visões proféticas e tornando-se apto a localizar almas fugitivas ou raptadas dos corpos dos indivíduos, sendo esta uma de suas principais funções voltadas à comunidade, já que a vida de um enfermo depende, também, da recuperação de sua alma.

Entre as noções xamânicas, temos a de Céu e Inferno, onde localizam-se as Árvores e Montanhas Cósmicas, consideradas os centros do mundo. Os espíritos arrebatam a alma do candidato, levando-a para uma dessas regiões, a fim de iniciar suas instruções, até que se transforme em um ser sagrado. No Inferno, o candidato é esquartejado e devorado pelos demônios das enfermidades, obtendo, desse modo, o saber sobre a cura; então, seu corpo é reconstruído com novos órgãos e sangue, sendo oficializado como xamã, além de ter seu novo nome revelado.

As jornadas ao Inferno, embora mais perigosas, são sempre mais proveitosas à coletividade do que sua estada no Céu, para onde também é conduzido para receber ensinamentos. Ele adentra o Palácio dos Deuses, onde contrai matrimônio com sua noiva celestial, além de cumprir outras missões. O caso é que as deidades celestiais se mantêm à parte dos problemas cotidianos da tribo, enquanto que os maus espíritos ou demônios cultivam estreitos laços com a vida diária do grupo, envolvendo-se nas questões que afetam seus membros. Isso porque os habitantes do Inferno são os próprios antepassados da tribo, não sendo seres negativos em si, podendo agir tanto em benefício dos vivos como causar-lhes atribulações, dependendo de seus próprios interesses. Daí existirem cerimônias sagradas presididas pelo xamã, com cantos, danças e oferendas aos antepassados, a fim de mantê-los cooperativos.

Um aspecto importante é que tanto o espírito protetor (xamã ancestral) como os maus espíritos ou demônios, remetem ao doador proppiano dos contos, que muitas vezes se caracteriza na história como um ser hostil. Assim como os demônios atacam o candidato e provocam-lhe tormentos necessários a seu desenvolvimento e fortalecimento mágico, os inimigos do herói trazem à tona todo o seu potencial oculto. Já os espíritos auxiliares do xamã, assim como ocorre com o jovem púbere do ritual de passagem, são representantes de sua força mágica, remetendo ao meio mágico recebido pelo herói.

No xamanismo, os espíritos auxiliares subordinam-se às ordens do espírito protetor e, portanto, se o candidato se recusar a obedecer a seus protetores, ou guardiões, não receberá os auxiliares, permanecendo sem a força mágica de que necessita para exercer seu ofício. Os espíritos auxiliares podem apresentar-se nas mais diversas formas, como animais totêmicos, objetos físicos (amuletos), o sol, o céu, árvores, cristais, o raio e o trovão, enfim, tudo pode ser considerado como fonte de poder, daí o mesmo ocorrer nos contos maravilhosos.

Verificamos, portanto, que há várias coincidências entre a iniciação do xamã e o ritual de passagem à vida adulta do jovem púbere: ambos sofrem sevícias para alcançar um estado de consciência alterado, que corresponde ao momento da morte temporária. A jornada ao mundo invisível é sempre necessária para que obtenham força mágica, e ambos dependem do auxílio dos espíritos ancestrais para serem bem-sucedidos e retornarem como seres transformados.

### **2.3 A constituição das primeiras formas narrativas e o herói dos contos maravilhosos**

Agora, explicitaremos como as noções acima, seus significados e mesmo a sequência das etapas das cerimônias sagradas se aplicam às primeiras formas narrativas, conforme o percurso do herói mítico, o qual permanece em relação ao herói do conto maravilhoso.

Segundo Campbell (1960, p. 229-254), a prática xamânica deu origem às narrativas míticas, as quais se tornaram o discurso predominante das tribos, vindo a fundamentar todas as suas instituições, costumes e crenças. Uma vez que os mitos seriam revelados aos xamãs durante o transe, há a implicação de que se constituiriam de suas próprias experiências interiores, vivenciadas em um estado de consciência alterado, com símbolos e imagens advindos do inconsciente. Ao perpetuar suas próprias percepções nos mitos que comunicava e interpretava para a coletividade, o xamã exerceria forte influência nos construtos mentais do grupo, fazendo com que as concepções de morte e ressurreição, de convergência constante entre planos visíveis e invisíveis e de manifestações hierofânicas de toda sorte, fossem retransmitidas de geração a geração. Tais concepções foram igualmente incorporadas aos primeiros contos

populares em circulação nessas sociedades, determinando sua forma e temas, que, em grande parte, persiste nos contos maravilhosos: tudo o que hoje nos parece um universo mágico, em desacordo com as leis naturais, era o que constituía a realidade, de acordo com o entendimento da tribo.

Em relação aos rituais iniciáticos, devemos observar que estes causam uma profunda modificação na estrutura psicológica dos indivíduos, por representar uma situação-limite: ao ser submetido a terríveis torturas, o jovem transforma-se a ponto de não haver caminhos de volta, daí a relação simbólica do ritual com a morte e a ressurreição de um novo ser. O mesmo se dá com os heróis das histórias, conforme Campbell (1990, p. 132):

[...]. Evoluir dessa posição de imaturidade psicológica para a coragem da auto-responsabilidade e a confiança exige morte e ressurreição. Esse é o motivo básico do périplo universal do herói – ele abandona determinada condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma condição mais rica e madura.

O caráter pedagógico dos mitos, também contido nos rituais, encontra-se na mensagem de que a condição necessária para a autorrealização na vida é o abandono da segurança da esfera conhecida, substituindo-a por um caminho misterioso, solitário e de ameaças inimagináveis, de modo a fazer vir à tona sua própria força interior. Isso pode parecer contraditório, considerando as rígidas normas comportamentais da sociedade tribal, que pregam a homogeneidade de condutas. Entretanto, a homogeneidade não deve ser confundida com passividade ou ausência de atitude; ao contrário, o que se espera de cada indivíduo é a demonstração de coragem, iniciativa e resiliência física e mental em situações críticas, comuns ao ambiente selvagem e imprevisível da tribo. Esse resultado é obtido tanto pela simbologia dos rituais e mitos como pela atitude da coletividade em relação ao iniciado, que lhe acarreta o trauma, mas também sua cura, orientada ao fortalecimento do novo ser que surge. O conjunto de elementos empregados resultam na sensação interior de se estar realmente conectado a forças transcendentais, muito superiores aos perigos do mundo físico ou invisível.

Assim, as ações do herói nas narrativas míticas exortam ao desapego do lugar-comum, para uma jornada rumo ao desconhecido, sendo a coragem e a solidão as condições fundamentais do autoconhecimento que leva à autorrealização. Isso implica o paradoxo de que, a fim de poder contribuir verdadeiramente com a vida coletiva, em conformidade com suas instituições, e de modo exemplar, antes o indivíduo deve ser capaz de prevalecer em um mundo não-familiar, onde todas as normas encontram-se ausentes, e sobreviver ao inexplorado, encontrando recursos internos para ordenar o caos experimentado (CAMPBELL, 1990, p. 167). A principal diferença entre o herói mitológico e o dos contos, é que o primeiro enfrenta o

desconhecido a fim de trazer contribuições para a coletividade, enquanto que no caso do segundo, trata-se de uma empresa individual, de crescimento e benefício próprios.

Lüthi (1986, p. 66) e Werner (1999, p. 19-22; 249) corroboram que o aspecto referente à jornada (interior) da autorrealização do herói permanece nos contos maravilhosos e seus símbolos, sendo essa uma das principais características do gênero que leva à perpetuação de seu fascínio sobre o público. A impressão de que os contos ignoram os percalços da vida mundana em seu universo de faz-de-conta mostra-se falsa; na verdade, o gênero contribui para a percepção de que a hostilidade do mundo externo pode ser superada e transformada, independentemente das condições e obstáculos apresentados.

Dessa forma, verificamos que o herói, tanto do mito como do conto maravilhoso, expressa necessidades e desejos básicos da natureza humana, direcionados à autorrealização, de modo universal e atemporal, enquanto característica intrínseca à espécie. Ele representa tanto a submissão à ordem social como o distanciamento do sistema. No final, ele é sancionado pelos valores de sua sociedade, mas antes disso, deve transgredi-los, comprovando autonomia em suas escolhas e condutas. Não é por acaso que é sempre após uma transgressão que o herói se afasta de seu ambiente, sendo o impulso inicial em direção à transformação interior, a qual comprovará seu caráter único, destacando-o da coletividade (CAMPBELL, 1990; JUNG, 2002, 1-50).

### **2.3.1 A sequência dos contos de magia conforme as principais funções proppianas**

Havíamos mencionado as funções proppianas na Apresentação, relacionando-a às categorias narrativas labovianas, assim como ao esquema de resolução de problemas de Rumelhart. Agora, recapitularemos tais funções, remetendo-as às fases dos rituais tribais, tanto referente ao rito de passagem como à iniciação xamânica, conforme Propp (1970; 2002; 2006) e Eliade (1960). Propp apresenta a *situação inicial*, que estabelece o cenário familiar ao herói da história. É comum que a atmosfera seja pacífica e positiva, condição que contrasta com o conflito a ser instalado. A seguir, ocorrem as funções de *proibição* e *transgressão da proibição*, quando normas são quebradas pelo herói. Geralmente, a *proibição* é uma questão preexistente aos acontecimentos narrados, mas é identificada apenas no momento em que é transgredida. Como consequência, surge uma complicação, constituindo o *dano* ao herói. É nesse momento que ocorre o “nó da intriga”, e sua *partida* torna-se necessária ao desenvolvimento da história, porque é a partir dela que o *dano* será restaurado e o herói encontrará sua redenção e/ou glória. Em muitos contos, o *dano* é substituído pela *carência*, que igualmente levará à *partida* do herói,

na forma de uma busca pelo que deseja. A *carência* resulta de um conflito interno do herói, ao contrário do *dano*, gerado por forças que lhe são externas.

Sua primeira parada pelo caminho será em uma floresta, onde encontra a cabana habitada pela velha, que tem o papel de doador do conto. Tanto o local como a personagem da velha podem sofrer transformações e substituições, conforme a época e cultura em que o conto é engendrado ou por assimilações de elementos internos ao próprio conto. Por exemplo, em lugar do encontro com a velha na cabana da floresta, o herói pode deparar-se com o dono de uma casa, em uma vila desconhecida; pode haver um rio, onde o herói encontra um barqueiro; ou então uma caverna habitada por um gigante, e assim por diante, conforme seja mais apropriado às convenções da região e época onde o conto circula, ou à criatividade do narrador. Como exemplo de alterações por fatores internos do próprio conto, o herói pode encontrar um animal mágico, que assimila as funções de doador e meio mágico, ou deparar-se já com um castelo e sua princesa, uma forma inerente ao ambiente do reino distante, mas que pode ser trazida para o início do conto, funcionando como o ponto de convergência entre o mundo visível e o invisível (o mundo familiar e o reino distante). Propp (1970; 2002) entende que as formas primárias correspondem à velha na cabana, principalmente se ela possuir características canibais, como é o caso da bruxa de “João e Maria”. Já a forma mais antiga de meio mágico é quando o próprio herói se metamorfoseia em animal, remetendo à concepção de morte em que a alma do morto tomava a forma do animal totêmico da tribo. Depois, com a evolução das crenças e das narrativas, o herói passa a ser auxiliado por animais domésticos. Seja como for, mesmo as formas mais racionalizadas de localidades e personagens continuam tendo as mesmas funções primárias: o local deve representar o ponto em que dois mundos se encontram, onde o jovem neófito da tribo deve estar para poder empreender viagem ao Outro Mundo, e o doador deve ser o guardião da passagem do herói ao reino distante (Mundo dos Mortos), concedendo-lhe o auxiliar mágico, assim como o sacerdote/Senhor dos Animais concedia os espíritos ancestrais e sua força mágica ao jovem púbere.

O doador do conto deverá submeter o protagonista à uma prova, a fim de determinar se ele é portador do estatuto heroico. Caso contrário, ele não receberá o meio mágico, nem empreenderá sua jornada. Nisso consiste a *primeira função do doador*, ou a prova de qualificação do herói. Se aprovado, o doador fornece-lhe o meio mágico, cumprindo-se a função de *fornecimento e recepção do auxiliar mágico*. Propp explica que nos contos em que não há o *dano*, mas a função de *carência*, o padrão muda, com o meio mágico sendo fornecido um pouco mais adiante no enredo. Por exemplo, quando o rei ou princesa impõem uma tarefa ao herói no

início do conto, cuja recompensa é a mão da moça em casamento. Nesse caso, o meio mágico pode ocorrer com mais frequência após sua chegada ao reino distante.

Já considerando a concepção xamânica, a velha doadora é identificada com o velho ou velha xamã da comunidade, ou com o espírito protetor do candidato à xamã e não mais com o sacerdote/ Senhor dos Animais do ritual de passagem à vida adulta. Contudo, em ambos os casos, os espíritos ancestrais remetem ao meio mágico obtido pelo herói; o Reino dos Mortos, ao qual o jovem púbere ou o xamã adentra durante a morte temporária, relaciona-se ao reino distante dos contos, dando-se a função *deslocamento no espaço entre dois reinos*. Nesse momento, as aventuras do herói consolidam-se na história, quando ele se empenha para vencer os perigos que o cercam e alcançar seu objetivo, conforme os pares de funções: *tarefa difícil-realização da tarefa; combate-vitória e/ou perseguição-salvamento*. Para a realização dessas funções, o auxílio do meio mágico é imprescindível ao herói, uma vez que representa sua própria força mágica. As funções envolvidas nessa etapa constituem a prova decisiva do herói, quando ele demonstra concretamente, por meio de ações bem-sucedidas, o seu potencial. A consequência da prova decisiva é a *reparação do dano*, ou da *carência*. A seguir, o herói é recompensado e/ou reconhecido, constituindo a prova glorificadora, com a sanção final de seu estatuto heroico, com o *retorno ao lar, casamento* ou algo correspondente à confirmação de seu sucesso. Isso reflete o retorno do neófito ou do xamã à consciência, despertando de seu transe, ou morte temporária.

Quando o neófito desperta da morte temporária, no caso do jovem púbere, é considerado ressuscitado como um novo ser, um homem adulto, com sua força mágica atestada, apto a ser um membro valoroso da tribo e contrair matrimônio. No caso do futuro xamã, considera-se que atingiu sua transformação em ser sagrado, ou cumpriu a missão para a qual foi designado no Céu ou Inferno (PROPP, 2002, p. 241-57; ELIADE, 1960, p. 43-44).

Desse modo, descrevemos brevemente como os motivos dos contos e funções proprianas são relacionadas a práticas tribais, referindo-se, principalmente, às diferentes etapas das cerimônias iniciáticas, de modo bastante direto. Aqui foram omitidos muitos detalhes, porque o objetivo foi informar, em traços gerais, como se dá a interposição entre contos e rituais, mas exploraremos os motivos em maior profundidade conforme surgirem nas Análises Socioculturais referentes a cada narrativa.

### **2.3.2 A representação do Outro Mundo, ou Reino dos Mortos, nos contos maravilhosos**

Conforme Propp (2002, p. 343-64; 2006, p. 48-49), para que o herói cumpra a função *deslocamento no espaço entre dois reinos*, e chegue ao Outro Mundo, o reino distante dos contos, é comum que tenha que atravessar uma densa floresta, ou outras barreiras naturais, como o mar, um rio de fogo, uma montanha, um abismo, etc. Para isso, ele conta com o auxílio mágico, porque seria um espaço proibido às personagens comuns (assim como aos não-iniciados das tribos primais), seja pelos perigos a serem superados seja pela distância intransponível a ser percorrida com recursos ordinários. O Outro Mundo seria qualquer local distante e não-familiar ao herói. Muitas vezes, identifica-se com o mundo subterrâneo, o fundo de um lago, ou o cume de uma montanha, mas sempre apresenta um cenário similar ao mundo comum, com casas, palácios, jardins, ilhas e praias. A diferença é que ali a riqueza e abundância imperam, tudo é reluzente e feito de ouro, prata e pedras preciosas; as árvores estão sempre repletas de flores e frutos, e as mesas, sempre fartas. A cor dourada e brilhante é a marca dos seres e objetos pertencentes a essa região, estando presente no cabelo das princesas, nos frutos milagrosos, nas penas dos pássaros, os quais remetem aos cultos de concepção solar.

Essa descrição do Outro Mundo reflete a noção primal de que a vida pós-morte seria semelhante à vida em sociedade, porém, sem as dificuldades e sofrimentos que lhe são inerentes. Essa perspectiva foi criada já nas sociedades baseadas na caça, que ansiavam por um mundo onde lhes fosse concedido o domínio sobre a natureza e animais, com carne em abundância, sem as ameaças que envolviam sua obtenção. Com o advento da agricultura, surgem as narrativas descrevendo o alimento sempre à mão, sem a necessidade de lavrar a terra numa labuta interminável, sem o capricho das estações ou o risco das intempéries, um lugar onde os frutos, embora sejam comidos, nunca terminam. Essa concepção de abundância eterna e satisfação imediata ainda é refletida no Paraíso cristão, quando os bons são recompensados de toda injustiça, miséria e sofrimentos desse mundo.

A partir da agricultura e criação de animais domésticos, a noção de produtividade começou a embasar as ideologias sociais, interferindo, também, no tratamento que as narrativas imputavam aos objetos mágicos. Nos mitos do período da caça, o fogo, as flechas que jamais perdiam uma presa, e tudo o que gerava abundância sem esforço, eram caracterizados como benéficos à manutenção do grupo e, portanto, utilizados para o bem-estar da coletividade. Posteriormente, com o início da sobrevivência baseada na produção agropecuária, a implicação desses objetos de que o trabalho era um fardo, tornou-se um inconveniente à organização social, sendo, então, caracterizados nos contos como causadores de desgraças quando utilizados fora do Outro Mundo. Desse modo, passaram a surgir no enredo no momento exato de garantir o

sucesso ao herói e desaparecendo logo em seguida – as recompensas obtidas por meio deles continuaram a ser mantidas pelas personagens, mas raramente o objeto em si.

Isso considerado, devemos compreender que essa é uma caracterização generalizada do Outro Mundo, mas outras regiões, bem mais sinistras, também existem ali, ou não haveria os obstáculos ao herói, representando os perigos aos quais o jovem iniciado era submetido em sua jornada ao Reino dos Mortos. Lembremos que o jovem iniciado e o xamã, assim como o herói do conto, são seres vivos (mortos apenas temporariamente) que adentram um local proibido aos mortais e desconhecem seus mistérios. Eles possuem conexões mágicas com o Outro Mundo, mas não pertencem intrinsecamente a ele. Daí a necessidade do auxílio dos espíritos ancestrais (meios mágicos) para conduzirem-nos por suas distintas regiões, habitadas por toda sorte de seres. Portanto, o Outro Mundo dos contos maravilhosos assemelha-se muito à concepção de morte das tribos, bem como à de Inferno xamânico, onde as almas dos ancestrais manteriam as mesmas aldeias e instituições, adotando tanto a forma humana como a de animais totêmicos. Fora de suas aldeias espirituais, tudo é caos e repleto de forças maléficas, assim como consideravam ser os espaços externos ao território da tribo. Existem caminhos muito específicos a serem trilhados pela alma do jovem púbere e do candidato a xamã durante sua jornada, daí a necessidade dos espíritos auxiliares para que não se percam para sempre nesse reino (ELIADE, 1960, p. 168-73).

## CARACTERÍSTICAS SOCIOCULTURAIS DAS SOCIEDADES CELTAS E REPRESENTAÇÕES NOS CONTOS MARAVILHOSOS

### 3.1 Uma breve atualização sobre os atuais debates relativos às sociedades celtas remanescentes

A partir da década de sessenta, houve uma grande ampliação nos debates em relação à origem dos povos e da língua celtas, além de se acirrare os questionamentos sobre o termo “celta” ser apropriado ou não. Até o momento, o que prevalece entre os especialistas é que o termo deve ser empregado apenas para indicar relações de identidade cultural, principalmente no que tange ao uso da língua celta (gaélica e britônica).

Conforme Cunliffe (2012, p. 11-38; 2010, p. 17-18), arqueólogo e especialista na cultura celta, com os avanços tecnológicos aplicados à arqueologia e à linguística, esses debates tornaram-se mais densos e complexos, ganhando cada vez mais adeptos na esfera acadêmica, que clamam para uma revisão geral sobre os fundamentos histórico-sociais do que tem sido divulgado, há trezentos anos, sobre questões de origem e identidade celtas. O autor explica que, segundo a corrente tradicional, os celtas teriam surgido na porção ocidental da Europa Central, dirigindo-se ao leste, para a Bacia dos Cárpatos e Anatólia, e ao sul, para a Itália e Balcãs e, somente então, haveriam colonizado a porção ocidental mais extrema, abarcando a Ibéria, Bretanha e Irlanda. Entretanto, fontes clássicas confirmam apenas movimentos migratórios ao leste e ao sul, irradiando-se a partir da região Centro-Oeste, durante os séculos IV e II a.C., não existindo nenhuma evidência, escrita ou arqueológica, do movimento migratório na direção oeste. Pelo contrário, textos gregos e romanos confirmam a presença de grupos celtas nas regiões ibérica e insulares desde o século VI a.C., enquanto que, com relação à língua, há evidências de que já era falada na Ibéria no século VIII a.C. Assim, o autor apoia a teoria de que a língua celta haveria surgido na faixa costeira do Atlântico (*Atlantic Fringe*), desde a Ibéria, seguindo ao norte, até a Bretanha e Irlanda. Essa coesão linguística teria sido alcançada devido à intensa atividade marítima de cunho comercial entre as comunidades costeiras, servindo como uma língua franca entre os diferentes povos que ali se localizavam. Mais tarde, por meio de rotas fluviais, teria sido levada à região Centro-Oeste do Continente, e dali, conforme as ondas migratórias já mencionadas, para o Leste e Sul da Europa.

Pryor (2003) dedica sua obra a fornecer evidências arqueológicas de que as grandes levadas migratórias do Continente para a Grã-Bretanha e Irlanda jamais ocorreram, ou tiveram uma magnitude extremamente menor do que a tradicionalmente considerada, de modo a não causar impactos sobre as populações nativas. Descobertas de materiais e esqueletos sustentadas por testes de radiocarbono e/ou de DNA, indicam que toda a região, incluindo a Escócia e Irlanda, tem sido habitada desde a última era glacial, há mais de 10.000 anos, sem quaisquer vestígios de substituições populacionais iniciadas no Neolítico, há 5.000 anos, como teorias tradicionais sustentam. A primeira onda migratória teria ocorrido apenas muito mais tarde, com os romanos, em 43 d.C. O que seria plausível, segundo Pryor, é que em algum momento da pré-história, surgiu uma nova cultura (a celta) a qual se tornou tão proeminente que sua forma de organização, arte e linguagem foi adotada por vários povos, tomando o lugar de suas culturas nativas e/ou mesclando-se a elas e, gradativamente, tornando-se predominante, mas sem haver a substituição de pessoas em si.

Assim, em linhas bastante gerais, buscamos expor o que ocorre atualmente nos estudos celtas, sem ainda conclusões definitivas sobre o assunto. De agora em diante, abordaremos informações mais consolidadas e partilhadas pela maioria dos acadêmicos, mas mantendo sempre em mente que “celta” é uma identificação de cunho sociocultural, envolvendo a língua, certas práticas e formas de discurso compartilhadas, sem quaisquer considerações sobre identidade étnica. Os “gaélicos” aqui mencionados referem-se aos falantes desse ramo da língua celta e seus descendentes (agora falantes do inglês), que ainda habitam as mesmas regiões insulares (Irlanda, Escócia e Ilha de Man), novamente, sem indicar nenhuma etnia em particular.

### **3.2 Concepções religiosas compartilhadas entre os celtas**

De acordo com Cunliffe (2010, p. 18-24), as concepções religiosas celtas eram orientadas, em grande parte, pela oposição entre o Céu e a Terra e seus distintos deuses. Enquanto a Mãe-Terra provia o sustento da comunidade, o Céu indicava os períodos de plantio, colheita e estoque de grãos, sinalizando a passagem do tempo e os ciclos sazonais, bem como servindo de orientação para que as populações seminômades pudessem se locomover e retornar a seus assentamentos, guiados pela posição dos astros.

Tantos os deuses do subterrâneo como os do firmamento deveriam ser constantemente adulados e apaziguados por meios de rituais e oferendas, havendo sacrifícios de animais, e

mesmo humanos, em épocas críticas, como comprovam esqueletos e corpos mumificados encontrados em escavações e regiões pantanosas.

Entre os grupos humanos em geral, sabe-se que desde 9.000 a.C. já havia um grande cuidado com a preparação dos mortos, indicando crenças relacionadas à vida pós-morte, com sepulturas contendo objetos tanto de uso pessoal como simbólicos. Em relação aos povos celtas continentais, foi a partir de 2000 a.C. que os ritos funerários se tornaram extremamente elaborados, com a presença de armas, carruagens, e joias de ouro, prata e jade, entre outros materiais. Entretanto, além da preocupação com a viagem do morto, tais objetos ficavam expostos junto ao cadáver para atender a propósitos políticos, ostentando a riqueza da família durante extensos rituais frequentados pelo público, reforçando seu *status* e poder perante as outras camadas da comunidade. Entretanto, a maior parte da população não era sepultada ao morrer, ocorrendo a escarnação dos cadáveres: estes eram removidos para um local distante do povoado, permanecendo expostos às aves predatórias; depois, os ossos eram recolhidos e enterrados em potes de cerâmica, juntamente com ânforas contendo grãos e vinho. Pode-se observar, portanto, que uma parte do indivíduo subia ao Céu, ao ser devorado pelas aves, enquanto a outra parte, os ossos, ia para o mundo subterrâneo. Aproximadamente a partir do século II a.C., surge entre os celtas do continente a cremação em piras funerárias, embora, na Bretanha, o sepultamento e a escarnação tenham persistido até a invasão romana (43 d.C.). Mesmo no caso da cremação, a oposição Céu e Terra continua, já que a alma ascenderia, carregada pela fumaça, enquanto as cinzas continuavam a ser enterradas. Desse modo, o indivíduo permanecia protegido por deidades celestes e ctônicas (aproximando-se, ou ainda guardando resquícios, de crenças xamânicas surgidas no Neolítico, antes de 4000 a.C.).

Tumbas e monumentos megalíticos demonstram as conexões entre conceitos celestiais e ctônicos. Por exemplo, na tumba de New Grange, na Irlanda, há um orifício que permite que os primeiros raios de sol do solstício de inverno alinhem-se com uma espiral tripla, entalhada numa das paredes do final do corredor principal. Em outra tumba do mesmo complexo, a passagem Leste permite a entrada do sol nascente nos equinócios da primavera e outono (21 de março e 21 de setembro), enquanto que a passagem Oeste, nas mesmas datas, é iluminada pelo sol poente. Desse modo, o próprio deus Sol visitaria o interior das tumbas, o reino ctônico, nessas datas especiais.

Devemos observar que New Grange e inúmeras outras tumbas da Irlanda são redondas e cobertas de vegetação, com a aparência de colinas naturais. Ao considerarmos a presença do deus Sol dentro delas, conforme crenças que remontam a cinco mil anos, época em que foram edificadas as tumbas, não podemos deixar de observar que a lenda folclórica de que as fadas

moram dentro das colinas, sendo capazes também de voar, remetem à concepção que conecta deuses solares e ctônicos. O mesmo sentido é mantido nos mitos dos *Tuatha Dé Danann*, que teriam sido os últimos deuses a habitar a superfície da Irlanda, mudando-se para as regiões subterrâneas na chegada dos primeiros gaélicos, transformando-se, no imaginário popular, em reis e rainhas das fadas. O mesmo se dá em relação às fontes, rios e lagos, também regiões do Outro Mundo celta, conhecidas como moradas de fadas, de onde foram recuperados inúmeros artefatos de oferenda aos deuses, apontando para o fato de que tradições gaélicas ainda hoje presentes nas narrativas maravilhosas guardam fragmentos de memórias de tempos muito remotos, que remontam à Idade do Ferro.

Sobre a extensa veneração que os celtas cultivavam pelo mundo aquático, Cunliffe (2010, p. 24-36) explica que a água seria o limiar entre o mundo externo e o subterrâneo. As fontes eram ainda mais especiais, porque seriam o ponto exato em que a água jorrava das profundezas para a superfície, contendo, por isso, maior pureza e força mágica, daí a crença em suas propriedades milagrosas de cura. Mesmo fossos escavados artificialmente, empregados para o armazenamento de grãos, eram sagrados por acessarem o mundo ctônico, o que poderia também gerar a ira dos deuses ao terem seus domínios invadidos. Assim, havia a necessidade de oferendas para apaziguá-los, bem como para obter abundância nas colheitas. Neles foram encontrados tecidos, ossos de animais e esqueletos humanos cuidadosamente posicionados, de modo a indicar sacrifícios, embora vítimas humanas não fossem comuns, a não ser quando a escassez de alimentos ou qualquer outra calamidade se tornasse uma ameaça à coletividade. Um exemplo bem conhecido é o do *Lidow Man*, cujo corpo preservado foi encontrado no pântano de Cheshire, Inglaterra. Ele teria morrido com aproximadamente vinte anos de idade, sendo um provável rei celta do século I d.C., apresentando morte tripla, comum às vítimas de rituais: pancadas na cabeça, asfixia por garrote e a garganta cortada. Há indícios de sacrifícios humanos também em narrativas míticas. Por exemplo, os deuses Nemedianos, que teriam habitado a Irlanda anteriormente aos *Tuatha Dé Danann*, enfrentaram outra raça de deuses, os Femorianos. Entretanto, os últimos dominaram o território, exigindo pesados tributos dos Nemedianos, para que permitissem sua permanência na Ilha: todos os anos, durante o *Samhain* (Ano Novo celta, que passou à atualidade como o Dia das Bruxas) eram exigidos dois terços de seus grãos, de sua produção de leite e, também, de suas crianças. Segundo Rolleston (2001, p. 44) os deuses Femorianos representariam as intempéries que assolavam a Irlanda, indicando sacrifícios em épocas de calamidades climáticas. Abaixo, após um breve esclarecimento sobre os druidas, proporcionaremos, no tópico 3.3, uma visão geral sobre as narrativas mitológicas, para a melhor compreensão de seus temas.

### 3.2.1 A classe druídica no mundo celta

O fascínio pelos druidas não se dissipou com o tempo, exercendo influências até a atualidade, tanto na literatura como em grupos místicos que buscam imitar ou, de algum modo, recuperar rituais druídicos de um passado muito distante, quando promoveriam a comunhão espiritual dos seres humanos com as forças da natureza e seus mistérios. Embora menções aos druidas sejam encontradas em antigos poemas e sagas, nas vidas dos santos e tratados legais codificados na Irlanda, durante os séculos VII e VIII, de acordo com Cunliffe (2010, p. 2-50), o que se sabe factualmente sobre eles é bastante escasso. As principais informações históricas originaram-se das observações pessoais de Píteas (325 a.C.), Posidônio (125 a.C.) e Júlio Cesar (50 a.C.), as quais foram compiladas por outros historiadores, até chegarem a nós de modo fragmentado e obscuro. Contribuindo para o mistério, há o fato de que os próprios druidas jamais registram algo sobre seu ofício, uma vez que a escrita seria proibida por motivos sagrados, e seus conhecimentos, adquiridos em mais de vinte anos de estudos, seriam todos memorizados e guardados a sete chaves, nunca tendo sido revelados ao público comum.

Sobre a ausência da escrita, embora a maioria dos autores concorde com essa condição, reafirmando a sacralidade do conhecimento druídico, especulamos se esta não seria uma alegação isenta de qualquer dúvida. Não disputamos o poder de recuperação de fatos pela memória dentro da tradição oral, que comprova ser bastante precisa na reprodução de informações: o costume de observar, memorizar e comunicar dados corretos podia ser a diferença entre a vida e a morte para populações de territórios selvagens. Por exemplo, dependiam da narração de experiências individuais para localizarem áreas mais fartas em alimentos, e mesmo para conhecer os riscos que certos ambientes ofereceriam ao grupo. Entretanto, segundo Walter (1997, p. 60), havia a escrita ogâmica, atestada por inscrições funerárias de caráter mágico, entalhadas em pedra e madeira, por volta do século V, sendo encontradas apenas nas regiões insulares. Uma vez que os druidas formavam a classe intelectual da sociedade, eram justamente eles os únicos que teriam acesso à essa escrita. Isso considerado, nada comprova que não a tenham empregado em seus períodos de formação e/ou no exercício de suas funções, mesmo que depois fossem obrigados a destruir seus registros, por serem secretos ao público; afinal, ao menos os entalhes em madeira seriam facilmente queimados, mas isso permanece apenas como um questionamento.

Conforme Cunliffe (2010), fragmentos de textos de Júlio César indicam que os druidas formariam uma casta de intelectuais pertencente, junto com a casta dos guerreiros, à elite da sociedade celta, acumulando grande poder político, tanto por serem líderes espirituais como

conselheiros dos reis, além de formularem e aplicarem as leis que regiam a coletividade. César ainda afirma que a tradição druídica teria sido iniciada na Bretanha e somente depois levada à Gália, acrescentando que o costume era o de enviar à Ilha aqueles destinados a se instruir no druidismo, principalmente com referência aos centros de aprendizado da Escócia. Mais tarde, quando Roma invadiu a Bretanha em 43 d.C., os druidas passaram a ser retratados como líderes de uma seita selvagem, fundamentada em sacrifícios humanos, o que servia de justificativa moral para as invasões romanas.

A partir dos séculos IV e V, com a chegada dos missionários cristãos, os druidas começaram a ser desprezados até mesmo nos redutos gaélicos da Bretanha, até então pouco afetados pelos discursos da dominação romana. Os contos maravilhosos passaram, a partir disso, a retratá-los como bruxos e feiticeiros pertencentes ao Outro Mundo. Essa caracterização negativa perdurou pelos séculos da Idade Média, alterando-se apenas com o advento da literatura de autoria individual, que restituiu aos druidas a condição de sábios, devido ao maior acesso dos autores letrados a documentos medievais, contribuindo para disseminar essa visão positiva na mente das camadas instruídas da população. Contudo, isso foi realizado de modo bastante romantizado, não só devido às elaborações artísticas, mas pela escassez de informações nos registros históricos, como acima mencionado. Além disso, a imagem dos druidas e os relatos referentes a suas práticas não apenas foram reconstruídos pela imaginação, mas sofreram inúmeras falsificações, principalmente a partir do século XVIII. Isso é verificado em relação aos poemas Ossianicos, atribuídos ao lendário bardo irlandês, Ossian, os quais teriam sido encontrados e traduzidos pelo poeta escocês, Scott Macpherson, em 1760. Embora se tratasse de uma criação literária tardia, os poemas foram grandemente aclamados pelo público, como advindos da tradição druídica, vindo a influenciar, inclusive, o movimento romântico europeu. Por sua vez, Edward Williams adotou o pseudônimo de *Iolo Morganwg* e alegou haver descoberto descrições de rituais druídicos em antigas fontes literárias galesas (inexistentes), criando a cerimônia de *Gorsedd*. Esta se tornou tão popular que, em 1792, foi inserida como parte das celebrações tradicionais do equinócio do outono, em Londres. Com isso, Iolo também arrebanhou seguidores às suas próprias concepções místicas, às quais fundamentaram o que se tornou o psedodruidismo da atualidade, praticado por magos britânicos.

Assim, ainda de acordo com Cunliffe (2010), o que se sabe com maior grau de certeza é que os druidas eram versados em muitas especialidades, constituindo a classe de intelectuais das sociedades celtas, exercendo as funções de professores, filósofos, juizes, historiadores, médicos, bardos, astrônomos, clarividentes e sacerdotes. Todos, obrigatoriamente, eram versados em poesia, mas com diferentes graus de especialização nessa arte, que possuía

centenas de formas métricas, desde as mais simples até as de elaboração extrema. Isso porque todas as formas de conhecimento transmitido, desde as tradições míticas até os tratados legais e políticos, eram comunicadas à população na forma poética, devido à necessidade de memorização inerente à tradição oral.

Existiriam três categorias de druidas: os bardos, os vates (adivinhos) e os de classe superior, os druidas em si, que eram filósofos e decidiam os casos de justiça pública e/ou individual. Júlio Cesar relata que prolongadas discussões eram promovidas entre eles, sobre os movimentos dos corpos celestes, o tamanho do universo e da Terra, a natureza do mundo físico e o poder e qualidades dos deuses, instruindo seus pupilos sobre esses assuntos. O que todas as fontes gregas e romanas mantêm em comum é que eram filósofos, acreditavam na concepção da reencarnação e estudavam profundamente a astronomia e a natureza.

Já sobre seus rituais, quase nada é dito nos textos clássicos, podendo haver algumas implicações a partir dos costumes e celebrações pagãs dos manuscritos irlandeses, mas, mesmo assim, Cunliffe (2010) argumenta que devemos ser cautelosos para não confundir práticas concretas com formas de pensamentos ou criações literárias. O autor avisa que certas pressuposições devem ser sempre comparadas com outras fontes e, se possível, corroboradas por outras áreas de estudos, de modo a determinar, pelo número de ocorrências e comparações, o que poderia ser real, ou o que seria excesso de imaginação. A título de exemplo, cita um relato de Hecateu de Mileto (IV a.C.), mencionado na obra de Diodoro Sículo, que por muito tempo foi considerado esdrúxulo, mas, depois de analisado, considerando-se conhecimentos científicos atuais, acabou mostrando-se bastante coerente. Hecateu, que empreendeu viagens marítimas ao redor da Bretanha, descreve uma região insular, localizada “além da terra dos celtas” (além da Gália), habitada pelos “hiperbóreos”. Ali ele haveria testemunhado um ritual dentro de um círculo de pedras, onde as pessoas dançavam continuamente e dedicavam oferendas ao deus Apolo, desde o equinócio da primavera até o surgir da Plêiades. Um detalhe interessante é a observação de que tal ritual ocorreria apenas a cada dezenove anos, porque esse seria o período entre as visitas de Apolo à ilha. Cunliffe analisa os dados, explicando que a menção ao deus Apolo significa que a Lua era reverenciada nesse ritual. A partir disso, o ciclo lunar de dezenove anos pôde ser corroborado pela arqueoastronomia, referente aos 18.61 anos que a órbita da Lua demora para cruzar a órbita da Terra, o que ocorre sempre no equinócio da primavera, no Hemisfério Norte. O autor acredita que a Ilha de *Lewis*, na Escócia, onde há um círculo de pedras no vilarejo de *Callanish*, seria uma candidata em potencial à localidade mencionada por Hecateu. Ali, de vinte e um de março, data do equinócio da primavera, até a celebração de *Beltane*, em primeiro de maio, data em que as Plêiades se tornam visíveis no

firmamento, a lua parece roçar o horizonte quando vista da ilha. Desse modo, tal relato, embora ainda obscuro, demonstra plausibilidade, devido aos detalhes corroborados pela ciência, o mesmo devendo ser feito antes de tirarmos conclusões precipitadas a partir de materiais antigos, seja positiva ou negativamente.

### **3.3 Concepções mitológicas gaélicas e narrativas míticas sobre os primeiros habitantes da Irlanda**

Eliade (1992, p. 9-28; p. 41-46) explica que as tribos primais e seus territórios, por localizarem-se ao redor do “centro do mundo”, são considerados por seus membros não apenas um espaço sagrado, mas o cosmos em si. Isso significa que a tribo, a fauna, flora e todos os elementos da paisagem familiar formam o mundo em sua totalidade, enquanto que o restante, seria o caos amorfo, habitado por espíritos malignos de toda espécie. Contudo, há ainda pontos específicos localizados dentro do território, como uma determinada montanha, rio, pedra ou árvore, que devido a manifestações hierofânicas ali ocorridas, possuíam maior pureza e poder, facilitando o rompimento entre níveis e propiciando a comunicação entre os vivos e os espíritos antepassados da tribo.

Klapproth (2004, p. 2-17) corrobora essa visão de mundo, ao estudar narrativas de grupos aborígenes do deserto australiano. As histórias descrevem cenários e identificam sua topografia, conforme sua importância para as tribos desde o tempo de seus fundadores, de modo a assegurar às novas gerações as mesmas conexões com a terra. A autora afirma que esse aspecto contribui para a construção da identidade coletiva, aumentando a sensação de pertencimento a uma unidade.

Essa concepção primal que une a sacralidade do território à dos antepassados da tribo foi preservada em certa medida entre os gaélicos, não só em sua mitologia, mas também nas crenças folclóricas e contos populares. No imaginário gaélico, o Outro Mundo celta, ou Reino das Fadas, também se apresenta como uma realidade alternativa que frequentemente se entrelaça ao mundo físico, principalmente em locais e datas específicos. As paisagens da Irlanda, Escócia e Ilha de Man, são repletas de bosques, montanhas, colinas, fontes, rios e árvores perpetuados na tradição pela maior probabilidade que oferecem de contato com a esfera sobrenatural (EVANS-WENTZ, 1911, p. 332-57). Como poderemos observar no corpus aqui estudado, esses contos populares também indicam a localização exata dos cenários, permitindo ao público familiarizado com o contexto relacioná-los às crenças que os envolvem, o mesmo se dando com certas datas significativas, referentes às celebrações sazonais ou dias santos. Essa

é uma característica bastante peculiar, distanciando-os do padrão dos contos maravilhosos em geral, que tendem a desconectar as histórias de qualquer espaço ou tempo conhecidos (LÜTHI, 1986).

A percepção de que o mundo além da aldeia seria infestado de seres sobrenaturais, entre eles as tribos sem relações de parentesco, é também compartilhada pela tradição folclórica galesa. Por exemplo, para os irlandeses, ilhas adjacentes e mesmo a Ilha de Man representariam regiões do Outro Mundo fisicamente manifestadas. Nas narrativas, isso se torna bastante perceptível, uma vez que o reino distante para onde o herói se dirige é frequentemente identificado como os países vizinhos da Escandinávia (principalmente Noruega e Dinamarca), ou locais mais distantes, como a França, Espanha e Grécia, entre outros. Entretanto, quando os contos caracterizam os reis e rainhas das fadas (antigos deuses e heróis míticos), esses pertencem sempre ao Outro Mundo “regional”, remetendo aos fundadores do território e à topografia familiar.

As datas de maior força mágica, propícias para se testemunhar aparições de fadas, fantasmas e outros seres sobrenaturais, ou mesmo adentrar o Reino das Fadas (*Sidhe*), seriam as celebrações sazonais, antes dedicadas aos deuses e deusas pagãos e aos antepassados, que até hoje persistem de forma adaptada de festividades cristãs. As principais eram a de *Samhain*, no verão, demarcando o Ano Novo celta e o culto aos mortos, em primeiro de novembro, e a de *Beltane*, no inverno, em primeiro de maio. Entre esses dois períodos havia o festival da primavera, o *Imbolc*, em primeiro de fevereiro, e o do outono, o *Lughnasa*, em primeiro de agosto, mas não eram considerados períodos tão fortes como os dois primeiros. Essas datas referem-se aos pontos médios das estações, não ao início delas, porque a simbologia do centro relacionava-se também ao tempo sagrado, não só ao território geográfico.

As crenças relacionadas ao Outro Mundo eram levadas bastante a sério entre toda a população gaélica, cujas influências começam a perder a força a partir do século XVI, embora tenham sobrevivido nas regiões afastadas dos centros urbanos até o século XIX, caracterizando-se como o centro temático das narrativas orais ainda em circulação na época, sendo fonte de inúmeras preocupações e temores entre camponeses e pescadores (EVANS-WENTZ, 1911, p. 332-57; MONAGHAN, 2003).

Em consideração às narrativas míticas relacionadas aos primeiros habitantes da Irlanda, elas descrevem a formação de sua topografia, com o surgimento de planícies, rios, montanhas e lagos, além das primeiras edificações, os primeiros animais de criação trazidos pelos colonizadores, e produções de alimentos e cerveja, demonstrando como a região passou de território desabitado e inóspito ao lar de sociedades organizadas.

Hull (1923, p. 1-50) observa que a história da primeira invasão foi toda composta por monges cristãos, sendo baseada no Dilúvio, e servindo como uma introdução às outras invasões. Todas elas foram modificadas de modo a apresentar a origem comum dos vários grupos de habitantes ali chegados, como pertencentes à genealogia dos patriarcas bíblicos. De acordo com as novas versões cristãs, a primeira invasão teria sido liderada por Cessair, neta de Noé. Ela não seria admitida na Arca, então o avô aconselhou-a a fugir para um local distante, numa tentativa de salvar-se do Dilúvio. Ela reuniu uma frota e chegou à Irlanda, mas, após alguns anos, as águas alcançaram a Ilha. Todos os habitantes se afogaram, exceto seu marido Fintan, que se transformou em um salmão. Durante séculos, ele teria se transformado em diferentes animais, até retornar à forma humana. As narrações de todas as invasões são atribuídas a esse único sobrevivente, que a tudo teria testemunhado, desde o início.

Embora esse mito tenha origem monástica, buscando conformidade com as Escrituras, é interessante notar que foi inserida nele a personagem Fintan, pertencente a outros contos pagãos, que não se relacionam às invasões. Neles, ele seria o salmão da sabedoria, proporcionando conhecimento e habilidade intelectual a quem se alimentasse de sua carne, que também termina adquirindo a forma humana ao ser ingerido por uma mulher e passar a seu útero, renascendo como criança. A caracterização de Fintan mesclou-se à de Tuan, que, conforme versões míticas mais antigas, seria o verdadeiro narrador das histórias, tendo chegado no grupo de Partholan (líder da segunda invasão mítica, após a inserção tardia de Cessair, mas que era considerada, anteriormente, a primeira invasão). De qualquer modo, por meio da figura de Fintan, os monges mantiveram, em meio aos elementos bíblicos, crenças nada cristãs, originadas tanto no totemismo com na antiga concepção celta de reencarnação. Fintan, assim como Tuan, cada vez que atinge a decrepitude, deita-se para dormir e desperta revigorado no corpo de outro animal totêmico, implicando sucessivas mortes e renascimentos.

Rolleston (2001, p. 42) explica que nos mitos irlandeses nada se encontra sobre a criação do mundo, apenas sobre a colonização da terra, a qual existiria desde sempre. Entretanto, acredita que deve ter havido algum princípio cosmogônico entre os gaélicos, como existe em culturas antigas, que seria ensinado pelas tradições druídicas, mas acabou se perdendo no tempo.

Os celtas, em geral, acreditavam descender de deuses ctônicos e, em textos mais antigos, tanto Partholan, da primeira invasão, como Nemed, da segunda, teriam vindo do Oeste. Na Irlanda, assim como em outras tradições do mundo, o Oeste sempre corresponde ao Outro Mundo, ou Reino dos Mortos. Entretanto, versões de mitos posteriores, substituíram ilhas imaginárias ao oeste por países reais ao leste (porque não havia regiões habitadas ao oeste da

Irlanda), como o Egito, Cítia, Grécia, Espanha e mesmo a Noruega, ao norte. Caso essa tenha sido uma tentativa cristã de se alterar o sentido original, de modo a relacionar os deuses a seres humanos comuns, advindos do estrangeiro, o resultado não foi bem esse. O imaginário popular simplesmente incorporou essas regiões reais ao Outro Mundo celta, já que, conforme concepções tribais primais, já mencionadas, não haveria incoerências nisso: o que não faz parte do mundo familiar, é parte do mundo sobrenatural, o que permitiu manter o caráter misterioso dos primeiros invasores, relacionando-os ainda ao Mundo dos Mortos.

Os descendentes de Partholan teriam sido assolados pela peste e, então, o único sobrevivente foi Tuan, que permaneceu na forma humana até testemunhar a chegada dos seguidores de Nemed (que significa “sagrado”). Então, já muito decrépito, Tuan adormeceu e despertou transformado em um veado, sendo o Senhor dessa espécie totêmica e, depois, assim como Fintan, transformou-se em vários outros animais, durante séculos.

Os Nemedianos lutaram contra os Femorianos, os deuses das intempéries, e venceram algumas batalhas, mas, então, foram também assolados por uma praga que reduziu sua população e, conseqüentemente, o número de guerreiros. Assim, os Femorianos os dominaram, passando a exigir os grãos, o leite e as crianças, como já mencionamos, indicando a existência de sacrifícios humanos.

Os Nemedianos cansaram de ser explorados e travaram uma grande batalha contra os Femorianos, atacando-os em sua fortaleza, a Ilha de *Tory*, na costa irlandesa. Entretanto, empregando sua arte mágica, os Femorianos criaram uma grande tempestade e ondas gigantescas naufragaram os navios dos Nemedianos, restando apenas trinta indivíduos. Segundo Rolleston (2001, p. 45) textos mais antigos dizem que todos pereceram, mas, de acordo com versões tardias, esse grupo dividiu-se em três, seguindo para diferentes regiões: um deles teria seguido para a Bretanha, fundando-a e ali permanecendo. Outro para a Grécia, e o terceiro grupo, liderado por um druida, teria se instalado em algum lugar ao norte (que alguns localizam como sendo a Escandinávia), onde seus seguidores se aperfeiçoaram nas artes mágicas. Duzentos anos depois, o grupo que partira para a Grécia retornaria à Irlanda como os *Firbolg* e, o grupo do Norte, como a tribo *Tuatha Dé Danann*, cujos membros, após aportar, teriam queimado seus próprios navios, para não que não fossem tomados pelos inimigos. Esse último detalhe, explicando a ausência de navios, serve de justificativa para versões anteriores que, conforme Ellis (1999, p. 21-25) e Rolleston (2001, p. 47-49), descrevem essa chegada de modo bem mais misterioso. Nelas os *Tuatha Dé Danann* não teriam nenhuma associação com os Nemedianos, mas seriam os filhos da Deusa Danu, advindos de quatro cidades míticas denominadas Gorias, Murias, Falias e Findias. Ali teriam sido instruídos na magia e todo tipo

de conhecimento intelectual, além de se tornarem mestres em habilidades manuais, e então, foram levados à Irlanda por meio de uma grande nuvem negra, que encobriu a Ilha por três dias. Finalmente, quando desceram à terra firme, depararam-se com os filhos de Domnu, irmã e contraparte da deusa Danu, que também remeteriam aos Femorianos. Os *Tuatha Dé* enfrentaram tanto os *Firbolg* como os Femorianos em batalhas, derrotando-os e tomando posse da Irlanda. Os autores acreditam que os Femorianos seriam os deuses do povo *Firbolg*, uma vez que os últimos eram retratados com aspectos mais humanos, mesmo por narrativas mais antigas. Também entre os mitos dos *Tuatha Dé Danann*, há a impressão de que uma parte de sua população seria constituída de deuses e a outra, de servos e trabalhadores mortais. Apesar das racionalizações inseridas, mesmo as primeiras versões apresentam caracterizações bastante confusas, ora retratando a todos como deuses, ora parecendo remeter a diferentes grupos humanos, cujos respectivos deuses travavam batalhas entre si, ou auxiliavam seus protegidos mortais a vencer os inimigos. Devido a isso, vários autores consideram que essas narrativas implicariam algo da realidade das primeiras tribos humanas da Irlanda.

Finalmente, chegaram os Miliesianos, vindos da Espanha e considerados os ancestrais dos gaélicos atuais, os quais dominaram a Irlanda, tornando-se seus novos colonizadores. Os deuses *Tuatha Dé Danann* foram banidos para o Outro Mundo, passando a viver sob colinas, no fundo de lagos e em ilhas, algumas míticas e outras pertencendo à realidade. Foi assim que os *Tuatha Dé* passaram a fazer parte do Reino das Fadas (*Sidhe*), como surgem nos contos míticos posteriores e narrativas maravilhosas populares. Os *Firbolg* também continuaram presentes, sendo descritos como bravos guerreiros nos mitos heroicos conectados à província irlandesa de Leinster.

Rolleston (2001, p. 45-46) define duas concepções sobre os *Tuatha Dé*, uma da literatura bárdica, em que prevalece a noção ariana de deuses que excedem em conhecimento, arte e beleza e outra da literatura popular, onde é focalizado o caráter dos deuses ctônicos, por meio de sua transformação em fadas, habitando dentro de colinas e rochas ou no fundo das águas.

Devemos novamente enfatizar que esses mitos de tribos de deuses e gigantes demonstram o entendimento que, no princípio dos tempos, não haveria delimitações entre o Outro Mundo e o mundo físico, assim como nas concepções tribais primais, sobre os ancestrais fundadores que realizaram seus primeiros atos no território, vindo a se modificar, apenas a partir da criação dos mortais. No caso da Irlanda, os mortais seriam os Miliesianos, ancestrais dos gaélicos atuais.

### 3.3.1 O Reino das Fadas (*Sidhe*)

O Outro Mundo ou Reino das Fadas constitui-se de diferentes reinos, todos denominados de *Sidhe* em gaélico, abrigando os mais diversos seres, além das fadas em si, como bruxas, gigantes, demônios, e outros espíritos, incluindo a alma dos mortos.

Campbell (1900) destaca os diferentes tipos de fadas, também chamadas de elfos e duendes. Podem ser caracterizados como seres extremamente diminutos, ou da estatura de uma criança, bem como com aparência humana, esses últimos, principalmente quando se trata de reis e rainhas das fadas conectados a antigos deuses e deusas, ou heróis e heroínas míticos. Por exemplo, Midir, um antigo líder dos *Tuatha Dé Danann*, passou a ser o rei das fadas de *Bri Leith*. Finvarra, um herói mítico, tornou-se governante do reino das fadas de *Knokma* e sua especialidade seria o rapto de moças bonitas, tornando-as suas amantes, para a contrariedade de sua esposa Úna. Mesmo alguns nobres irlandeses de períodos bastante tardios, teriam se tornado governantes das fadas após sua morte ou desaparecimento, como *Daniel O'Donoghue*, que surge em um dos contos de nosso corpus. Sua família fundou o Castelo de Ross, em *Killarney*, Irlanda, por volta do século XV (MONAGHAN, 2003, p. 189; 330; CROCKER, 1829, p. 41-59)

Segundo Campbell (1900, p. 1-25), a crença comum, no caso específico das fadas diminutas, é que estas perambulariam constantemente pelas residências humanas, tanto para prestar auxílio com os afazeres domésticos, demonstrando agradecimento pelos alimentos deixados para elas, como para pregar peças, roubar e mesmo castigar os indivíduos que lhes tenham ofendido de algum modo. Nesse último caso, poderiam se tornar bastante perigosas e destrutivas, causando prejuízos materiais nas fazendas e mesmo chegando a matar pessoas com suas pequenas flechas envenenadas. Assim, as famílias dispunham de diversas formas de proteção, buscando sempre manter-se em bons termos com esses seres. Ao fazerem referências às fadas em suas conversas ou durante a narração de histórias, utilizavam expressões como “o povo honesto”, “os bons vizinhos”, “o povo da paz”, demonstrando respeito, porque nunca se sabia quando estariam ouvindo, por serem invisíveis na maior parte do tempo.

Dentro do *Sidhe*, as fadas seriam imortais, mas fora dele, poderiam adoecer, serem feridas e mesmo morrer. Suas festividades tornaram-se famosas pela riqueza dos objetos e vestimentas, sendo oferecidos grandes banquetes, com a melhor música já ouvida por qualquer mortal. Os seres humanos não podem entrar e sair do *Sidhe* a seu bel prazer, sendo um território proibido; entretanto, durante as celebrações sazonais, na última noite de cada trimestre, as fadas abririam as portas do Outro Mundo, convidando a todos para suas festas, da mesma forma que

seres sobrenaturais invadiriam o mundo físico. Nessas épocas, seria aconselhável evitar aproximar-se do *Sidhe*, ou sair sozinho durante à noite. Medidas de proteção das residências eram redobradas, posicionando objetos de metal nas portas, janelas e berços, acendendo fogueiras e queimando ervas e, até mesmo, aspergindo urina velha (empregada na limpeza de cobertores e outros tecidos pesados) nas portas e janelas. Caso alguém entrasse no *Sidhe*, por livre vontade, guiado pela curiosidade, ou por raptado pelas fadas, não deveria provar nenhum alimento ou bebida, nem mesmo conversar com os outros convidados, porque isso faria com que a pessoa perdesse o desejo de retornar para casa, permanecendo ali indefinidamente.

As fadas precisam encontrar alimentos na superfície da terra, sendo comum roubá-los dos humanos. Elas não levam o alimento em si, retirando apenas sua “substância”, por isso não se nota que ele foi roubado, mas perde seu valor nutritivo. Quando o gado adocece, acredita-se que as fadas o tenham levado, deixando apenas seu corpo ali e, o pior, isso também pode ocorrer com seres humanos raptados. Tradicionalmente, são levadas mulheres bonitas, músicos talentosos, lindos bebês, amas-de-leite, e mesmo parteiras para auxiliarem as fadas a darem à luz.

Tanto Campbell (1900) como Evans-Wentz (1911) procuram demonstrar como essa é uma concepção que já foi bastante sólida nas pequenas comunidades gaélicas. Evans-Wentz registra inúmeros relatos entre a população rural, em que indivíduos teriam testemunhado a aparição do cortejo das fadas, ou conheceriam alguém que foi levado por elas para o *Sidhe*.

Sobre as diversas crenças relacionadas a esse assunto, teremos a oportunidade de detalhá-las conforme se apresentem nas narrativas que compõem o corpus do trabalho. No próximo capítulo, estabeleceremos os pressupostos teóricos e, a seguir, realizaremos as análises dos contos.

## **ANÁLISES MORFOLÓGICAS E SOCIOCULTURAIS DAS NARRATIVAS MARAVILHOSAS**

Nesse Capítulo realizamos as análises morfológicas de contos maravilhosos celtas por meio das diretrizes de Propp (2006), Bremond (2011) e Greimas, conforme leitura de Courtés (1979). Os resultados serão empregados, na sequência, como base para as análises socioculturais, conforme informações encontradas em Propp (2002) e Eliade (1960), referentes a práticas tribais primais, e Cunliffe (2010), Monaghan (2003) e Rolleston (2001), relacionadas às sociedades celtas da Irlanda, Escócia e Ilha de Man.

Buscamos determinar os principais elementos dos contos que se vinculam a crenças míticas e rituais de tribos caçadoras, surgidos ainda no Período Neolítico, anterior ao advento da agricultura. O enfoque é dado ao rito masculino de passagem à vida adulta e à iniciação xamânica, os quais foram as bases das primeiras formas narrativas da humanidade. A partir do isolamento desse material por meio das funções proppianas, obtemos, igualmente, os elementos tardios, originados a partir do período agrícola e, particularmente, aqueles relativos às sociedades gaélicas insulares, surgidos na Idade do Ferro e desenvolvidos durante a Idade Média e períodos posteriores.

Como salientado no decorrer dessa tese, a fim de encontrarmos os elementos de sociedades tribais primais, primeiro necessitamos delimitar, em cada conto, as funções proppianas, uma vez que elas remetem diretamente a eles, conforme demonstrado no Capítulo 2. As funções tornam-se evidentes nos Contos Tipo 1, os chamados “contos de magia”, nos quais o percurso do herói remete tanto ao jovem púbere do rito de passagem à vida adulta como ao candidato a xamã em sua iniciação a esse ofício. As três primeiras narrativas (Contos 1, 2 e 3) nos servirão de amostras para a melhor compreensão de como essas funções são identificadas, como se relacionam entre si para formar um todo coerente, e de que modo se vinculam aos ritos acima mencionados. Nelas, os pressupostos bremondianos e greimasianos funcionarão para corroborar e/ou melhor esclarecer a organização interna das funções proppianas, por abordarem diferentes pontos de vista de uma mesma situação apresentada, contribuindo para uma análise mais completa.

Já as estruturas dos Contos Tipo 2 (Contos 4, 5 e 6) e Tipo 3 (Contos 7, 8, 9 e 10) nem sempre são organizadas de modo a possibilitar sua descrição morfológica diretamente pelas funções proppianas. Os Contos Tipo 2 apresentam o percurso do herói de modo mais compacto,

assim como sua forma de expressão é mais econômica, causando acúmulos de significados que dificultam a precisa delimitação das funções. Os Tipo 3 omitem o estatuto do herói ou deixam-no implícito, o que problematiza a utilização dos pressupostos proppianos, que sempre envolvem a personagem heroica e o seu percurso. Para esses contos, empregaremos, primeiro, as diretrizes de Bremond e Greimas, cujos resultados nos auxiliarão a encontrar relações com as funções proppianas, cuja análise será realizada por último. Isso também nos permitirá averiguar em que medida contos distintos ainda mantêm os mesmos vínculos com elementos das sociedades primais e como elementos tardios, advindos das sociedades gaélicas, podem ter influenciado suas formas e temas.

Apresentaremos para cada conto: um breve resumo da história, que orientará o entendimento das análises morfológicas e socioculturais; na sequência, procederemos às análises morfológicas, compostas de três tópicos distintos, conforme os pressupostos de cada autor. Buscaremos detalhá-las, de modo a explicitar seus resultados de imediato, mas também incluiremos, por último, um tópico de observações gerais referente a todas elas. Depois disso, realizaremos as análises socioculturais, relacionando-as, primeiro, aos elementos ritualísticos tribais, para então voltarmos-nos aos elementos particulares às sociedades gaélicas, com o intuito de esclarecer como estes determinaram a composição dos contos, de que modo ainda são refletidos por eles, e as semelhanças e diferenças de ocorrências em estruturas narrativas distintas.

#### **4.1 Contos Tipo 1: Conto 1, Conto 2 e Conto 3**

As narrativas do Tipo 1 são aquelas identificadas por Propp (2006) como “contos de magia”, cujas estruturas podem ser delimitadas, morfológicamente, conforme a sequência-padrão de trinta e uma funções, realizadas por sete personagens (vide lista no Anexo A).

Conforme mencionado na Apresentação, essas narrativas são bastante completas no que diz respeito à organização narrativa canônica do mundo anglo-ocidental, de acordo com Klapproth (2004), contendo: a) esquema(s) de resolução de problemas de Rumelhart, e b) ao menos quatro das seis categorias narrativas labovianas. Embora esses preceitos deixem em aberto a vitória ou fracasso do protagonista, os três contos aqui apresentados, por corresponderem aos contos de magia, onde a presença do estatuto heroico é determinante de sua forma, o protagonista será sempre bem-sucedido. É importante ter em mente que os Contos Tipo 1 servirão de exemplo e base comparativa para os outros dois tipos, no que diz respeito ao funcionamento das funções proppianas e suas relações com o contexto externo.

#### 4.1.1 Conto 1: “*Conall Cra Bhuidhe*” (JOHN CAMPBELL, 1890, p. 105-27)

Esse conto foi narrado a John Campbell por um violinista cego, chamado James Wilson, morador de Islay, Escócia. A história é composta de uma narrativa principal e três narrativas encaixadas, as quais serão analisadas separadamente para, então, observarmos o conjunto da obra e seus sentidos. Verificamos que as quatro sequências formam um todo bastante coeso, com cada uma delas constituindo uma unidade completa, quando considerada isoladamente. As principais funções proppianas estão presentes nesse conto, que se constitui das provas qualificadora, decisiva e glorificadora do herói.

Iniciaremos com a análise morfológica da Narrativa Principal e, então, focaremos na função de *realização da tarefa difícil*, a qual se compõe das Narrativas Encaixadas 1, 2 e 3, que se interpõem nesse ponto do texto, quando o protagonista é desafiado a narrar suas aventuras, resultando em sua autobiografia. Desse modo, reconstitui-se no conto as várias etapas do processo transformador da vida do herói Conall. Esse aspecto torna-se bastante interessante porque contraria o padrão do gênero em relação à formação do herói, mantendo-a implícita, ou caracterizando esse estatuto como um atributo inato do protagonista, sem considerar qualquer processo de aprendizagem inserido no tempo histórico:

Reconhecemos assim que, em qualquer caso, se adquire o saber-fazer ao longo de um eixo temporal, graças a um ou a vários fazeres sucessivos. Certamente, o conto popular, por exemplo, atribui às vezes este saber-fazer ao sujeito de maneira inata [...]: mas trata-se aqui – e é talvez uma característica desse gênero de narrativa – de uma suspensão do eixo temporal que liga o início e o final do programa de aquisição: a redução, ou a negação do intervalo (ou da “aprendizagem”) ou do programa que o preenche, aparece conseqüentemente como um fenômeno “sobrenatural” ou “maravilhoso” [...] (COURTÉS, 1979, p. 103-4).

Nesse conto, realizaremos todas as análises morfológicas referentes à Narrativa Principal e às Narrativas Encaixadas; somente então, procederemos às análises socioculturais, considerando o tempo cronológico da história, iniciando pela Narrativa Encaixada 1, até chegarmos à Narrativa Principal, que seria a última etapa da vida de Conall.

##### 4.1.1.1 Resumo e análises morfológicas da Narrativa Principal

Conall era um próspero fazendeiro<sup>4</sup> irlandês e tudo ia muito bem, até que seus quatro filhos se envolveram em uma briga, causando a morte do filho mais velho do rei que governava

---

<sup>4</sup> “Fazendeiro”, quando aparece nesse conto, é a tradução do termo *tenant*, que significa locatário de terra e/ou gado, referindo-se ao sistema de arrendamento e posse de bens rurais na Irlanda e Bretanha.

a região em que viviam. Ele foi convocado a comparecer diante do rei, que ofereceu o perdão a seus filhos se, em troca, trouxessem-lhe o cavalo do rei da Noruega. No dia seguinte, Conall e os filhos partiram em busca do cavalo. Assim que chegaram à Noruega, dirigiram-se à casa do moleiro do rei, informando-o da necessidade de obterem o cavalo. Conall ofereceu-lhe um pagamento para que o ajudasse e o moleiro explicou-lhe que o animal deveria ser roubado. Conall, então, teve a ideia de se esconderem em cinco sacos de farelos, para que fossem entregues na estrebaria do palácio, juntamente com a ração dos cavalos, o que foi realizado pelos servos do moleiro. Antes de agir, Conall ordenou aos filhos que cavassem cinco buracos no chão da estrebaria, para que pudessem se esconder. Quando perceberam que todos dormiam, tentaram levar o animal, mas este se tornou indócil e o barulho chamou a atenção do rei e seus guardas. Duas vezes os rapazes se esconderam a tempo, mas foram flagrados na terceira tentativa. O rei da Noruega já conhecia a fama de Conall como um excelente vassalo do rei da Irlanda; assim, em lugar de enforcá-los, impôs-lhe a tarefa de narrar aventuras em que tivesse enfrentado situações mais perigosas que aquela. Para cada história que lhe agradasse, um filho ganharia seu perdão, caso contrário, seria executado. Conall narrou duas histórias e o rei ficou muito satisfeito, perdando os dois filhos mais novos. Na terceira vez, a rainha-mãe aproximou-se e ouviu o que Conall narrava. Foi então que percebeu que havia feito parte daquela aventura, quando, há muitos anos, Conall salvou sua vida e a de seu bebê, que era o próprio rei da Noruega. Com essa descoberta, Conall e os dois filhos mais velhos foram imediatamente perdoados, recebendo muitos tesouros, além do cavalo. Dessa maneira, puderam retornar para casa e entregar o cavalo ao rei da Irlanda, que também os perdoou.

#### **4.1.1.1 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

A situação inicial do conto é muito breve e logo surge a função de *afastamento* do lar, realizada pelos filhos de Conall, uma vez que se encontram já fora de casa, cometendo a *transgressão da proibição* de não matar. Quando o rei decide substituir a punição violenta e imediata dos criminosos, responsabilizando Conall pela obtenção do cavalo do rei da Noruega, ele assume o papel de mandante, causando o envio do herói ao reino distante, na função de *mediação*. Conall deve, portanto, realizar uma tarefa de busca, a fim de obter algo que falta ao rei da Irlanda, na função de *carência*. Propp (2006, p. 64) explica que quando é imposta uma tarefa de busca, esta se relaciona diretamente com as funções de *carência* e de *mediação* (envio), as quais acarretam a *partida* do herói-buscador. Nos contos em geral, a função de *carência* é alternativa à função de *dano*, ocorrendo quando o herói deseja algo, a fim de

solucionar um conflito interno ou externo, ou quando alguém lhe pede ou ordena que busque algo, como no caso deste conto. Entretanto, neste conto em particular, embora realize-se a função de *carência*, percebemos que os significados da função de *dano* (ao herói) a permeiam, já que a partida de Conall assemelha-se muito a uma expulsão pelo rei, característica do herói-vítima e consequência da função de *dano*.

A seguir, as funções de *partida* e o *deslocamento no espaço entre dois reinos* ocorrem simultaneamente, uma vez que Conall e os filhos saem de casa e seguem diretamente para o reino distante, a Noruega, sem nenhuma pausa pelo caminho antes de empreenderem jornada, como seria o mais comum. O moleiro do rei está investido do papel de doador, responsável pela prova de qualificação do herói, mas aqui a prova é sublimada e, de certo modo, invertida, o que não chega a ser incomum nos contos. Isso porque conforme o padrão, o doador interpela, dá uma ordem ou faz um pedido ao herói e, se sua reação for a esperada, doa-lhe o meio mágico para que obtenha sucesso. Contudo, é Conall quem se aproxima dele e narra sua situação, angariando sua simpatia e oferecendo-lhe pagamento, sem que o moleiro tenha pedido, dando-se a *primeira função do doador* (prova) e a *reação do herói*, sendo suficiente para que o moleiro lhe forneça as informações, os servos e os sacos de farelo, caracterizando o *fornecimento e recepção do meio mágico*. As funções conectadas ao doador apresentam-se apenas no reino distante, como é comum aos contos em que a partida do herói deve-se a uma ordem do rei ou da princesa. Elas surgem aqui um tanto racionalizadas, já que além do já citado pagamento ao doador em troca de seu auxílio, os meios mágicos disponibilizados ao herói pertenceriam à vida cotidiana, na forma de um embuste levado a cabo pelos servos do moleiro, não envolvendo objetos e seres mágicos de modo mais explícito, como é bastante comum em relação à caracterização do auxiliar do herói.

Em relação às ações ocorridas na estrebaria do palácio, embora semelhantes àquelas que levaram ao acordo de Conall com o rei da Irlanda, no início do conto, agora possuem outros significados morfológicos devido à posição que ocupam no texto e suas consequências ao enredo. Por exemplo, ao tentar roubar o cavalo, novamente uma transgressão é cometida contra um rei, a qual acarreta a obrigação de Conall cumprir uma tarefa em troca de sua vida e a dos filhos. Entretanto, já não se trata mais das funções de *transgressão da proibição e mediação*, cuja consequência foi a *partida* do herói. Agora, trata-se da *tarefa difícil*, cuja consequência é a obtenção do que se deseja: salvamento de suas vidas. Portanto, todas as ações aqui envolvidas, como a entrada furtiva na estrebaria, a tentativa de roubo e o flagrante do rei, não são consideradas funções em si, mas motivações do enredo para a imposição da *tarefa difícil* ao herói: narrar histórias para manterem-se vivos.

Na sequência, dá-se a função de *reconhecimento do herói* pela rainha-mãe e Conall não precisa mais continuar a narrar aventuras ao rei da Noruega, ocorrendo, simultaneamente, a *realização da tarefa difícil*. Ao ser premiado com o cavalo, Conall obtém o que buscava, seguindo-se o *regresso* ao lar e a *reparação da carência* inicial, com a entrega do animal ao rei da Irlanda. Devemos observar que, corroborando a percepção de que a função de *carência* acumula sentidos relacionados à função de *dano*, o par da primeira, a *reparação da carência* do rei, aqui apresentado, também significa a *reparação do dano* para Conall. Essa parte final constitui a prova glorificadora do herói, quando seu sucesso é publicamente reconhecido.

#### **4.1.1.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)**

O conto inicia-se com um *processo de degradação* da família de Conall, em decorrência da quebra de um pacto social por parte de seus filhos, ao executarem um *processo agressor* contra o filho do rei da Irlanda, causando sua morte. Isso gera um *processo retribuidor de malfeito* por parte do rei, que exige a compensação de sua perda, encarnando o papel de sancionador dos contratos sociais. Bremond salienta que a relevância das punições e compensações não está no tipo de erro cometido pelas personagens, mas na mensagem de que a quebra de qualquer pacto não poderá ser ignorada. Isso explicaria por que o rei não retribui com uma conduta violenta e imediata, como seria o esperado ao perder o próprio filho, mas age de modo “diplomático”, demandando uma compensação por outros meios, os quais poderiam levar Conall e os filhos à morte, mas sem que sujasse as próprias mãos. Dá-se, assim, uma *negociação por intimidação*, em que Conall é obrigado a aceitar um contrato de troca: o cavalo do rei da Noruega pelo perdão do crime. Ao aceitar ser o agente da tarefa, há a suspensão temporária de seu *processo de degradação* e, por ter os meios de ao menos iniciar sua realização, partindo para a Noruega com o próprio barco, abre-se um *processo de melhoramento*, que se fortalece quando o moleiro se torna seu aliado. A relação entre Conall e o aliado configura-se como um contrato de troca, já que a ajuda é negociada mediante pagamento, constituindo uma *negociação por sedução*.

A seguir, abre-se um novo *processo de degradação* para Conall e os filhos, em decorrência do *processo agressor* contra o rei da Noruega, na forma de uma cilada em que tentam simular ausência para roubarem o cavalo, incorrendo novamente na quebra de uma norma social. Conall e os filhos falham porque são descobertos, resultando em um *processo retribuidor pelo malfeito* por parte do rei da Noruega, que opta por uma *negociação por intimidação*, com a qual Conall

é obrigado a concordar. Em lugar de punição imediata, o rei recorre a um contrato de troca, segundo o qual Conall torna-se o devedor. Ao aceitar as condições impostas, o *processo de degradação* fica suspenso. Podemos observar que conforme os preceitos bremondianos, em contraste com os proppianos, as ações de Conall e seus filhos voltadas ao rei da Irlanda possuem o mesmo sentido que as relacionadas ao rei da Noruega, sem a atribuição de significados devido à diferença de posição ocupada na sequência do enredo, configurando processos idênticos.

Novo *processo de melhoramento* é iniciado quando Conall decide cumprir a tarefa de narrar aventuras ao rei da Noruega, o qual culmina em um *processo retribuidor de recompensa* pelos serviços prestados em sua juventude à rainha-mãe e seu filho. Desse modo, as dívidas de Conall com ambos os reis são quitadas e ele cumpre sua parte nos contratos, redimindo-se dos malfeitos cometidos. Suas ações são devidamente sancionadas pelos reis e, também, pela rainha-mãe, completando-se o *processo de melhoramento* no final do conto.

#### **4.1.1.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

O conto não menciona as intenções dos filhos de Conall, que certamente visavam a vitória na luta contra os filhos do rei, mas não planejavam a morte de um dos rivais. Desse modo, ao entrarem em conjunção com o *objeto de valor descritivo*-vitória, ao mesmo tempo em que causaram a disjunção do rei com o seu *objeto de valor descritivo*-filho, transformaram essa vitória em uma transgressão, obtendo o resultado oposto do desejado. Isso significa que houve a anulação do valor do objeto inicial, caracterizando-os como *sujeitos incompetentes*, por fracassarem em obter o que almejavam. Com isso, o rei da Irlanda torna-se o destinador de Conall e seus filhos, na modalidade do fazer-fazer (o rei os faz partir para obter o cavalo), introduzindo outro *objeto de valor descritivo*: o cavalo do rei da Noruega. Contudo, para Conall e seus filhos, o cavalo seria apenas um meio para a obtenção do *objeto* que realmente lhes interessa: o perdão pelo crime.

Embora tenha sido penoso para Conall aceitar o pacto com o rei da Irlanda, ele demonstra estar em conjunção com as modalidades do saber/poder-fazer (viajar ao reino distante e obter o cavalo), uma vez que foi capaz de navegar em seu próprio barco até a Noruega, optando por ir à casa do moleiro, o que foi uma decisão acertada. A relação entre ambos se desenvolve como um jogo de transferências mútuas de *objetos modais*. Inicia-se quando Conall informa o moleiro de seu problema e este lhe esclarece que o animal deveria ser roubado (ambos transferem entre si a modalidade do fazer-saber). Conall, então, convence o moleiro a ajudá-lo

(transferência do querer-fazer), elabora um plano de ação, e instrui o moleiro como proceder (transferência do saber-fazer). Desse modo, os dois alternam o papel de destinador e destinatário, até que Conall obtenha o *objeto de valor modal* do poder-fazer, figurativizado nos sacos de farelo e no auxílio dos servos do moleiro, necessários para sua aproximação do cavalo. Essa passagem configura-se como a prova de qualificação do herói, de concepção proppiana, noção que é compartilhada por Greimas, que a relaciona à *competência* do sujeito, sinalizando que ele possui os atributos necessários para ser bem-sucedido na prova decisiva, quando deve concretizar seu potencial em ações. Por meio do detalhamento das modalidades em conjunção com cada personagem envolvida, torna-se claro que Conall não é subalterno às regras do doador, estando em condições de negociar com ele de igual para igual, inclusive orientando-o sobre o que fazer, de modo a intensificar seus atributos de sujeito *competente*.

Verificamos que Conall gera o antagonismo do rei da Noruega ao tentar apropriar-se de seu *objeto*: o cavalo que mais estima. Ele tenta simular sua ausência da estrebaria, por meio da modalidade do fazer-criar, mas falha. Com seu fracasso, Conall mostra-se um sujeito *não-performante* no que seria sua prova decisiva. O rei torna-se seu destinador, exercendo também o papel de juiz que pune a violação de uma norma (proibição de roubar). Por meio da modalidade do fazer-querer-fazer, o rei impõe-lhe um pacto de troca: boas histórias pelo perdão. O *objeto de valor descritivo*, agora, é a narração de aventuras, o que se torna, também, uma nova prova decisiva para o herói. Como verificado, Greimas, baseando-se em Propp, também reconhece o caráter diferenciado do sentido das ações, dependendo da posição em que estas se realizam na sequência do enredo, mesmo quando são configuradas no texto de modo similar.

Ao iniciar a narração de suas aventuras com muita destreza, agradando ao rei, Conall torna-se novamente o destinador-destinatário de suas ações, demonstrando possuir as modalidades do querer/poder/saber-fazer. É bem-sucedido, entrando em conjunção com os *objetos de valor descritivos*: perdão do rei da Noruega e o cavalo do rei da Irlanda, representando o salvamento de sua vida e de seus filhos. Ele comprova ser um sujeito *competente e performante*, redimindo-se das quebras das normas, não só por seus atos presentes, mas pelo reconhecimento de feitos passados. Ambos os reis e a rainha-mãe assumem o papel de destinadores-sancionadores que validam o merecimento das ações de Conall.

#### **4.1.1.1.4 Observações sobre as análises morfológicas da Narrativa Principal**

Observamos que a sucessão das funções proppianas seguem a sequência-padrão esperada, havendo a *transgressão* de uma proibição que leva à tarefa de busca, referente à

obtenção do cavalo, conforme a *carência* do rei da Irlanda. Algo particular ao conto, é que a *carência* acumula significados com o *dano* ao herói: primeiro porque é fruto de uma transgressão, não surgindo como um desejo natural de se obter algo. Além disso, Conall parte porque é forçado a isso, assemelhando-se mais a uma expulsão do lar, mais comum ao herói-vítima, do que uma característica do herói-buscador. Com isso, ocorre sua jornada ao reino distante, onde realiza a *tarefa difícil* de narrar histórias, assim como sua tarefa de busca, ao obter o cavalo. Assim, ele encontra o perdão desejado, obtendo sua redenção ao *reparar a carência* (e o *dano*, implicitamente), terminando com seu *retorno* vitorioso ao lar.

Observamos, também, que *partida/deslocamento no espaço entre dois reinos*, *tarefa difícil* e sua *realização*, *reparação da carência* e *retorno ao lar* seriam, conforme as diretrizes de Propp (2006), consideradas apenas em relação à esfera de ação do herói. Isso descartaria a presença dos filhos junto a Conall, uma vez que, tradicionalmente, o herói é conduzido ao reino distante pelo meio mágico, sendo rara a presença de qualquer outra personagem durante essa travessia. No caso desse conto, considerando que a consequência da função de *transgressão da proibição* pelos filhos recai sobre Conall e que, daí por diante, eles se tornam personagens passivas, podemos concluir que eles atuam como a força motriz das ações do herói, sendo incorporados como atributos deste.

Em relação às diretrizes de Bremond e de Greimas, um bom exemplo de como podem ser pertinentes para o entendimento das ações envolvidas em cada etapa do enredo, temos as relacionadas à imposição da *tarefa difícil* pelo rei da Noruega. Como já apontamos na análise proppiana, quando Conall vai roubar o cavalo, temos: a entrada furtiva na estrebaria, a tentativa de roubo e o flagrante do rei. Entretanto, nenhuma dessas ações são consideradas como funções, mas motivações para que se dê a função de *tarefa difícil* ao herói, que se trata da narração de suas aventuras, e essa é a única consideração sobre elas nos termos proppianos. Já ao aplicarmos as teorias de Bremond e Greimas, tivemos uma visão detalhada de como essas ações se desenvolveram, considerando, respectivamente: a quebra de uma norma por um ator, ao tentar uma cilada contra outro; a retribuição por esse malfeito, referente à exigência de uma compensação, por meio de um contrato de troca forçado, com o rei passando de vítima a juiz. Em termos greimasianos, temos a tentativa de Conall em manter sua presença em segredo na estrebaria, o confronto entre dois sujeitos que desejam o mesmo objeto de valor (cavalo), a superioridade do rei como destinador das ações de Conall, impondo-lhe o contrato de troca, que culmina na introdução do novo *objeto de valor* (narração de histórias). Essas relações estabelecidas entre as personagens são esclarecidas pelos dois autores, permitindo corroborar sua semelhança com as ações do início do conto, envolvendo Conall e o rei da Irlanda. Assim,

ao considerarmos apenas os preceitos proprianos, não teríamos ferramentas para compreender como tais ações foram internamente organizadas. Esse autor tem como objetivo demonstrar o funcionamento e o sentido geral dos elementos constantes e universais dos contos; assim, o significado de seus componentes lhe interessam apenas na medida em que possam ser remetidos aos sentidos das funções, independentemente das expressões particulares que adquiram em cada narrativa, o que também descarta o estudo de elementos que não se constituam em funções.

Em consideração a certas informações obtidas com o modelo greimasiano, verificamos que embora Conall tenha dois *destinadores* em seu percurso (os reis), tanto o bem-estar dos filhos como a necessidade de cumprir com os pactos sociais seriam os arquidestadores de suas ações, do início ao final da história. Notamos, também, que a questão dos pactos se torna central na narrativa, porque o papel de antagonista é substituído pelo de sancionador das normas sociais, relacionado a ambos os reis, mais a rainha-mãe. A repetição da quebra das normas (assassinato e roubo do cavalo) enfatiza a busca do herói pela redenção. A própria caracterização dos reis reforça essa condição, já que ambos, explicitamente, têm Conall em alta conta e dizem isso abertamente, evitando aplicar uma penalidade imediata e mortal contra ele e sua família. Portanto, o foco está no cumprimento dos pactos e, quando há sua quebra, na compensação dos prejuízos causados, como instrumento de manutenção da ordem.

Já sobre os pressupostos bremondianos, constatamos que estes foram realmente eficazes para a descrição das relações internas entre as personagens e a natureza dos contratos estabelecidos entre elas em cada etapa da estrutura narrativa. Por outro lado, observamos que o fato de ele desconsiderar as alterações de sentidos conforme as mesmas ações ocorram em posições diferentes na sequência do enredo fizeram com que certos significados se perdessem no conto quando consideramos sua importância para o entendimento da totalidade do percurso do protagonista.

#### **4.1.1.2 Resumo e análises morfológicas da Narrativa Encaixada 1**

Conall era jovem e vivia com seu pai, um bem-sucedido fazendeiro. Um dia de mau tempo, o pai pediu-lhe que recolhesse ao curral uma vaca e sua cria recém-nascida. Conall e um ajudante saíram em busca dos animais. Os dois rapazes logo encontraram a vaca e a cria, mas foram surpreendidos por uma forte nevasca, que os obrigou a buscar refúgio em uma cabana<sup>5</sup>. Seus problemas começaram quando surgiu um bando de gatos. O líder, que seria o

---

<sup>5</sup> “Cabana” é a tradução do termo *bothy*, referindo-se a abrigos disponíveis em regiões montanhosas do mundo todo, para a proteção de qualquer viajante em necessidade (vide Análise Sociocultural).

“bardo-chefe”, era um animal enorme, de pelagem vermelha, com um só olho na testa, e onze gatos menores o acompanhavam. Conall não gostou nada de tê-los como companhia, mas não havia como evitá-los. O bardo-chefe, então, ordenou que seu bando cantasse<sup>6</sup> três vezes e, ao final de cada apresentação, exigiu que Conall lhes pagasse. Sem saída e sem ter como pagar, o jovem ofereceu-lhes primeiro a vaca e depois o bezerro, os quais foram prontamente devorados. Na terceira vez, só pôde apontar-lhes seu próprio ajudante, que fugiu desesperado com o bando em seu encalço. Desse modo, Conall aproveitou a trégua e correu como o vento, escondendo-se em um bosque ali perto, subindo na árvore mais alta que encontrou. Contudo, logo foi descoberto pelo gato-líder, que ordenou a um dos comparsas que o matasse. Conall conseguiu matar o gato, mas, então, o bando começou a escavar as raízes da árvore para derrubá-la. O jovem gritou por socorro e foi ouvido por um grupo de onze religiosos que trabalhava em um terreno próximo. Todos vieram em seu auxílio e enfrentaram ferozmente os onze gatos, com suas pás. Todos morreram na luta, religiosos e gatos, restando apenas Conall.

#### 4.1.1.2.1 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)

Segundo Propp, a *proibição* pode apresentar-se invertida nos contos, na forma de um pedido ou uma ordem para que alguém faça algo, e a obediência à ordem ou ao pedido tem a mesma consequência que a quebra de uma interdição. Pelo fato de Conall se afastar de casa para atender o pedido do pai, dá-se a *transgressão da proibição*, simultaneamente à função de *afastamento*. A função de *ardil* é perpetrada contra Conall pelos gatos, que lhe impõem sua presença, obrigando-o a assistir suas apresentações e a pagar por elas. Ao obedecer aos gatos, o rapaz contribui para sua desgraça, o que constitui a função de *cumplicidade*. Esse tipo de *ardil* é chamado de pacto ardiloso, em que ocorre a extorsão da vítima, quando esta se encontra indefesa. Embora haja a perseguição do ajudante e, depois, a de Conall, quando os gatos vão a seu encalço no bosque, a função de *perseguição* não ocorre. Essa ação transforma-se em um elemento da função de *dano*: morte dos animais, provável morte do ajudante, mas, mais especificamente, a ameaça à vida de Conall, porque é essa última que, definitivamente, causa sua fuga, que configura a função de *partida*, e o caracteriza como um herói-vítima (PROPP, 2006, p. 66).

---

<sup>6</sup> No original, eles cantam um *cronan*: termo obscuro, advindo do gaélico antigo, conectado ao murmúrio de cantigas de ninar, bem como ao ronronar dos gatos. Disponível em: <file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/447-1490-1-PB%20(1).pdf> e <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Cronan> Acesso em 14/03/2017.

O *deslocamento no espaço entre dois reinos* ocorre de modo sublimado, porque não há a jornada do herói, mas apenas uma modificação espacial, no sentido vertical, quando Conall sobe na árvore. Os gatos atacam o rapaz e sua reação, chamando por socorro, faz surgir o grupo de religiosos, configurando: a *primeira função do doador* (prova do doador realizada pelos gatos), a *reação* (grito por socorro) e o *fornecimento e recepção do meio mágico* (religiosos). Portanto, nessa narrativa, os gatos são doadores hostis que tentam aniquilar o herói, cuja consequência é a obtenção do auxiliar mágico pelo rapaz. A seguir, ocorre o *combate* e a *vitória*, resultando na *reparação do dano* (vida de Conall está salva) e, implicitamente, seu *regresso* ao lar.

#### **4.1.1.2.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)**

Quando o pai pede ao filho que encontre os animais e este aceita, estabelece-se um pacto de troca entre um beneficiário da ajuda (o pai) e seu aliado (o filho), de modo solidário, já que a proteção de seus bens interessa a ambos. Conall, sendo o agente de uma tarefa e, aparentemente tendo condições de realizá-la, inicia um *processo de melhoramento* da situação em que se encontram. Entretanto, este dura pouco, pois assim que surgem seus adversários, os gatos, abre-se um *processo de degradação* para ele. Verificamos que Conall torna-se o devedor de um contrato danoso, com o qual não concorda e cuja exigência de execução imediata da dívida transforma-se em um *processo agressor* contra ele. Esse contrato também se configura como uma cilada, quando a vítima é atacada no momento em que está desprevenida, sem meios de se defender. Com a fuga do rapaz, vislumbra-se o *processo de melhoramento*, por tratar-se da adoção de uma medida de *proteção*, mas também tem curta duração, uma vez que seus inimigos o encontram, ameaçando novamente sua vida. Esse *processo de degradação* é suspenso, definitivamente, com a chegada dos aliados. Como o serviço dos aliados é prestado voluntariamente, sem que o beneficiário contraia qualquer obrigação, trata-se de um *sacrifício* da parte dos religiosos. Esse aspecto é acentuado pelo fato de todos eles terem perdido a vida em combate, para salvarem o rapaz. Desse modo, completa-se a narrativa com a *suspensão da degradação*, porque, ao compararmos com o início do conto, não há realmente um *melhoramento* obtido.

#### **4.1.1.2.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

Verificamos que os *objetos de valor* visados são os animais, sendo o pai de Conall seu destinador, em conjunção com a modalidade do fazer-fazer, que determina as ações do filho. Conall já possui o querer-fazer, mas deverá ainda comprovar que está em conjunção com a modalidade do poder-fazer a tarefa para a qual foi designado. Observamos que o confronto ocorre como consequência de diferentes sujeitos desejarem a posse do mesmo *objeto de valor*: tanto Conall como os gatos desejam a vaca e sua cria. Verificamos que os gatos se tornam os destinadores de Conall, o qual fica *disjunto do objeto* visado (animais), o que implica na ausência das modalidades do poder/saber-fazer relacionadas ao cumprimento da tarefa, atestando sua *incompetência* para lidar com a situação. Agora sua vida se torna o novo *objeto de valor* desejado, ele tentando mantê-la, e os gatos tentando tirar-lhe.

Finalmente, rapaz entra em *conjunção* com o *objeto de valor modal* de poder, figurativizado na obtenção do meio mágico: religiosos. Desse modo, torna-se um sujeito *competente*. A *competência* é obtida na prova qualificadora (a menos que já possuía, anteriormente, o atributo do poder). Por ter mantido sua vida (*objeto de valor descritivo*), passa na prova decisiva, sendo, também, sujeito *performante*. Embora pareça que Conall não tenha sido “muito heroico”, lembremos que o meio mágico (religiosos) é considerado um atributo do *ser* do protagonista (modalidade do poder), portanto, assume a função do herói.

#### 4.1.1.2.4 Observações sobre a análise morfológica da Narrativa Encaixada 1

Aqui revelaremos algumas dificuldades apresentadas na análise morfológica dessa narrativa, a fim de exemplificar como sequências ou histórias relativamente simples podem ser organizadas de modos complexos, principalmente pela economia do plano de expressão, que gera tanto acúmulos de significados (uma ação resultando em várias funções ao mesmo tempo) como assimilações de formas (funções diferenciadas que se realizam do mesmo modo, sendo definidas pela posição na sequência no texto e suas consequências). Inclusive, embora o conto considerado em sua totalidade seja do Tipo 1, as Narrativas Encaixadas 1 e 2, remetem aos Contos Tipo 2, o que contribui para adiantarmos algumas complicações inerentes a eles.

Em consideração às funções iniciais, quando o pai de Conall pede que saia para procurar a vaca e sua cria, a primeira impressão é a de que se trata da *mediação* (envio do herói), para uma tarefa de busca, o que implicaria a função de *carência* e o estatuto de um herói-buscador. Contudo, Propp (2006, p.31-35) demonstra, por meio do exemplo de *dano* causado pelo “rpto da noiva”, que a *carência* apenas se relaciona a algo que sempre tenha faltado ao herói, não a algo ou alguém anteriormente presente, que tenha sido afastado ou eliminado. Além disso, no

decorrer do enredo, verificamos que a busca não causa a *partida* imediata do herói nessa narrativa, a qual se define como uma fuga (característica do herói-vítima, não buscador). Isso considerado, descartamos a tarefa de busca e as funções de *mediação* e *carência*, confirmando todas essas ações apenas como elementos do *afastamento*. Por outro lado, ao mantermos a referência do “rapto da noiva” como sendo um *dano*, interpretamos erroneamente o *dano* de nossa narrativa como a eliminação dos animais, acarretando a percepção da ausência da *reparação do dano*, já que não houve compensação alguma por essa perda. Nesse caso, Conall haveria fracassado miseravelmente no final, não havendo o estatuto de herói na história.

Entretanto, o modelo greimasiano foi de grande auxílio para sanarmos essa falha interpretativa. Primeiro, verificamos que o *objeto de valor descritivo* havia se deslocado da obtenção dos animais para o salvamento da vida de Conall, determinando que o *dano* era a ameaça à sua vida, não as mortes ocorridas, que apenas serviam para enfatizar o perigo em que o jovem se encontrava. A partir disso, a *reparação do dano* pôde ser determinada como a sobrevivência do rapaz, confirmando seu estatuto de herói. Além disso, a existência das provas do herói na narrativa, foram confirmadas pela delimitação da *competência* (prova de qualificação) e *performance* (prova decisiva) do sujeito.

A dificuldade de interpretação relacionada à existência das duas provas do herói nessa narrativa, foi porque ambas se deram como parte da totalidade do embate entre Conall e os gatos, iniciado na árvore e finalizado com a morte dos aliados e inimigos. O problema, considerando apenas os termos proppianos, seria determinar se os gatos seriam mesmo doadores hostis, ou apenas antagonistas, já que os religiosos poderiam, igualmente, acumular o papel de doadores e de meios mágicos, e o resultado final seria o mesmo (morte de todos e sobrevivência do herói). Se os gatos fossem apenas antagonistas, a entrada dos religiosos como doadores e meios-mágicos se caracterizaria como o acúmulo das funções de: *primeira função do doador, fornecimento e recepção do meio-mágico e combate-vitória*, tudo em uma só ação. Se os gatos fossem os doadores-hostis, ocorreria: *primeira função do doador* (quando Conall mata um dos gatos na árvore e grita por socorro); *fornecimento e recepção do meio mágico* (inserção dos religiosos) e *combate-vitória* (luta entre gatos e religiosos). A segunda opção nos pareceu mais coerente, pelas funções ocorrerem isoladamente, mas, ainda assim, seria apenas uma suposição, já que ambas as hipóteses ao serem analisadas segundo a orientação proppiana sobre a posição no texto e sua consequência, indicariam os mesmos resultados. Isso porque Propp (2006, p. 39-41; 65) esclarece que se o embate leva à obtenção do meio-mágico, relaciona-se à prova do doador, com a presença de um doador-hostil. Se a luta leva à obtenção do que o herói deseja, trata-se de vencer o antagonista, dando-se as funções *combate-vitória*.

Entretanto, na narrativa, temos, simultaneamente, os dois casos. Por isso o modelo greimasiano foi de grande auxílio em relação à identificação da *competência e performance* do herói, mencionadas anteriormente, comprovando o exato ponto em que se configurou a prova de qualificação, separando-a da prova decisiva. A primeira, quando Conall mata o gato na árvore e grita por socorro: aí surgem os religiosos; a segunda, com o combate entre religiosos e gatos.

Com a determinação dos gatos como doadores hostis, ficou também comprovado que a prova de qualificação do herói permeia o enredo desde o momento em que os gatos são inseridos na narrativa (*ardil-cumplicidade*), estendendo-se até o momento em que se concretiza na *primeira função do doador – fornecimento e recepção do meio mágico*. Concluimos, assim, que essa narrativa é inteiramente focada na prova de qualificação, embora traga a prova decisiva de modo contíguo a ela, indicada pela *performance* (sobrevivência) de Conall. Esse foco é também demarcado pelo fato de o meio-mágico realizar o *combate-vitória*, enquanto o herói permanece passivo: embora o auxiliar seja, funcionalmente, um atributo seu, sua passividade e desespero não deixa de afetar a percepção do narratário.

#### **4.1.1.3 Resumo e análises morfológicas da Narrativa Encaixada 2**

O rei da Noruega gostou muito da primeira aventura narrada por Conall, perdendo seu filho caçula. Assim, ele prosseguiu com uma nova história, esperando libertar seu segundo filho mais novo. Certa vez, encontrava-se caçando nas terras do pai, próximo à costa, mas caiu de um penhasco. Embora não tivesse se machucado, foi parar em um vale tão profundo, que não adiantaria tentar escalar os rochedos. Eis que surgiu um gigante caolho, pastoreando suas cabras e, assim que viu Conall, disse-lhe que iria devorá-lo. O jovem conseguiu convencer o gigante de que era um excelente curandeiro, e que sabia como curar seu olho cego; instruiu-o a ferver a água de seu enorme caldeirão, enquanto preparava uma pasta de urzes. Fez com que o gigante entrasse no caldeirão e esfregou a pasta em seu olho bom, dizendo que, depois, iria transferir suas propriedades ao olho ruim. O olho bom foi afetado, e o gigante ficou totalmente cego. Ao perceber sua situação, o gigante pulou imediatamente do caldeirão, postando-se na entrada da caverna, de modo a bloquear a saída de Conall, que passou a noite toda prendendo a respiração, para que o inimigo não descobrisse sua localização. Pela manhã, o gigante teve que deixar as cabras saírem para pastar. Foi passando a mão em cada uma delas, antes de permitir sua saída, já que não podia mais vê-las. Conall matou a maior e vestiu sua pele, desse modo, passou pelo gigante e escapou da caverna. Entretanto, em lugar de partir, debochou do gigante, que lhe jogou um anel, fingindo reconhecer sua derrota. O jovem colocou-o imediatamente no

dedo, mas a joia gritou, avisando ao gigante onde se encontrava. O rapaz não conseguiu arrancar o anel, tendo que amputar o próprio dedo e jogá-lo ao mar para livrar-se dele. A joia continuou a gritar e o gigante, ao perseguir os gritos, caiu na água e morreu afogado. Conall pegou todo ouro e prata que havia na caverna e foi celebrado ao chegar em casa.

#### **4.1.1.3.1 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

O conto inicia com o *afastamento* de Conall, porque está fora de casa. Em grande parte dos contos, esse fato já se configura, por si só, como a *transgressão* de uma *proibição* implícita, passível de acarretar a *partida* do herói. Esta última, ocorre simultaneamente com o *deslocamento no espaço entre dois reinos*. A exemplo da Narrativa Encaixada 1, a situação ocorre próxima às terras do pai de Conall, havendo apenas uma alteração vertical no espaço e não uma jornada do herói, de modo marcante. Entretanto, ocorre uma alteração de cenário mais acentuada que na narrativa anterior. O *dano* dá-se com o encontro com o gigante, que o aprisiona e ameaça devorá-lo. Conall mesmo elabora a pasta de urzes, que o auxilia a defender-se do inimigo, havendo o *fornecimento e recepção do meio mágico* por suas próprias ações. Isso demonstra que não há prova do doador nessa narrativa, uma vez que ela ocorreu na anterior (Narrativa Encaixada 1), corroborando o aspecto de que aquela se tratava, principalmente, da prova de qualificação do herói.

#### **4.1.1.3.2 Análise morfológica os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

Ao cair do rochedo, Conall passa por um *processo de degradação*, o qual se complica por causa do gigante, que o aborda com uma *agressão* (intenção de devorá-lo). Conall, em retribuição, inicia um *processo protetor agressivo*, por meio de uma cilada, na qual simula intenções pacíficas, como um curandeiro, seduzindo a vítima com a oferta de curar-lhe o olho. O inimigo erra ao se deixar enganar pelas aparências. Isso instala o início de um *processo de melhoramento* para Conall. Conall inicia novo *processo protetor*, configurado como uma cilada, ao simular ser uma cabra. O gigante erra ao deixar-se enganar pelo disfarce, o que resulta na continuação do *processo de melhoramento* para Conall. Conall vivencia um breve momento de *degradação* ao cair na cilada armada pelo inimigo, que finge intenções pacíficas e o seduz com um anel. Contudo, Conall é suficientemente hábil para reverter a situação a seu favor, iniciando um *processo de melhoramento* com outra cilada contra o gigante, ao simular estar

ainda em posse da joia, enquanto esta se encontra no fundo do mar. Desse modo, Conall *elimina* o adversário definitivamente, ficando com seus tesouros como recompensa. Dessa forma, seu *processo de melhoramento* torna-se completo.

#### **4.1.1.3.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 99)**

Conall perde sua liberdade, tornando-se *disjunto desse objeto de valor*. Entretanto, ele recupera o controle, empregando a modalidade do fazer-criar, enganando o inimigo com uma mentira (eixo veridictório do não ser – parecer), ao apresentar-se como curandeiro. Com isso, demonstra estar já em *conjunção com o objeto modal* do poder-fazer, figurativizado na pasta de ervas, sendo um *sujeito competente*. Isso indica, por pressuposição, que a prova de qualificação do herói ocorreu em algum momento anterior, no caso, a Narrativa Encaixada 1. O fazer transformador de Conall é bem-sucedido, novamente, ao enganar o gigante fingindo-se de cabra, também no eixo veridictório do parecer - não ser. Ele adquire a liberdade, entrando em *conjunção* com seu *objeto de valor descritivo*, tendo realizado a prova decisiva e comprovado ser um sujeito *performante*. Depois disso, Conall engana o gigante uma última vez, ao jogar o anel no mar, levando-o a crer e fazer algo que não deveria, eliminando-o. Desse modo, permanece em *conjunção* com seu *objeto de valor descritivo* (liberdade e vida), por meio das modalidades do querer/saber/poder-fazer, mantendo seu estatuto de sujeito *competente e performante*, como destinador-destinatário de suas ações, as quais são sancionadas por sua família, ao celebrá-las, na prova glorificadora do herói.

#### **4.1.1.3.4 Observações sobre a análise morfológica da Narrativa Encaixada 2**

Essa narrativa, ao contrário da anterior, e por ser complementar àquela, foca na realização da prova decisiva (*realização da tarefa difícil*), intensificando o estatuto heroico de Conall. Isso é demarcado tanto porque ele não é testado pelo doador, confeccionando sozinho o meio mágico (pasta de urzes), como pela recorrência de ações bem-sucedidas realizadas por ele, demarcando sua *competência e performance* no decorrer do enredo. Embora algumas funções iniciais estivessem ausentes, havendo também alguns acúmulos de funções, bem como a sublimação da jornada do herói, elas se apresentaram de modo mais claro que na Narrativa Encaixada 1, sem ambiguidades nas formas como os acontecimentos foram expressos no texto, ou relacionadas aos papéis desempenhados pelas personagens: temos o herói, o meio mágico e o antagonista. A

queda do rochedo, somada ao estranhamento do ambiente relacionado ao reino distante também nos proporcionou maior contraste, facilitando a determinação do momento da *partida/deslocamento no espaço entre dois reinos*, quando comparado à Narrativa Encaixada anterior, cuja subida na árvore, sem descrições que indicassem um cenário diferente, causaram ambiguidades e dificultaram a delimitação dessas funções. Em consideração aos modelos de Greimas e Bremond, ambos serviram para detalhar, de diferentes perspectivas, como os percursos narrativos se constituíram.

#### **4.1.1.4 Resumo e análises morfológicas da Narrativa Encaixada 3**

Conall já era um homem casado e, um certo dia, saiu para caçar, deparando-se com um barco abandonado na praia, repleto de tesouros. Assim que entrou nele, o barco foi puxado com uma corda, indo parar numa ilha. Conall desembarcou e logo avistou uma mulher chorando, com uma faca encostada à garganta de um bebê. Cada vez que a mãe aproximava a lâmina, o filho gargalhava e ela perdia a coragem de matá-lo. Conall interpelou-a e ela lhe explicou que havia sido enganada pelo gigante da mesma maneira que ele. O monstro desejava devorar o bebê, de modo que ela deveria preparar a criança e servir-lhe em sua próxima refeição. Então ela apontou onde ficava a caverna do gigante. Conall entrou na caverna e encontrou um aposento cheio de cadáveres nus. Cortou um pedaço de carne do cadáver mais branco e amarrou-o na ponta de um fio, colocando-o na boca do bebê. Prendeu a outra extremidade do fio no pé da criança, de modo que, cada vez que a carne lhe descesse pela garganta, bastava mexer o pezinho para que subisse novamente, o que a manteria em silêncio. Depois, Conall escondeu o menino em um cesto e instruiu a mulher a cozinhar o cadáver mais branco no lugar da criança. Então, tirou toda a roupa e deitou-se no lugar do morto, para que o gigante não desse pela falta do cadáver. O gigante ficou muito satisfeito com sua refeição; depois, contou os cadáveres e nada percebeu. Contudo, o problema surgiu quando decidiu comer também o cadáver branco. Arrastou Conall escada abaixo, jogando-o para dentro de um caldeirão com água quente, sem notar que estava vivo. Conall já estava quase escaldado, mas, por sorte, o gigante acabou adormecendo. A mulher ajudou-o a passar pelo vão da tampa do caldeirão, onde o rapaz deixou parte da pele de seu quadril. Com muito custo, conseguiu manejar a enorme lança do gigante e enfiá-la em seu único olho, até que atingiu o cérebro e o matou. Levou a mulher e o bebê até a costa e foi para casa.

##### **4.1.1.4.1 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

O fato de Conall encontrar-se fora de casa, já constitui a *transgressão de uma proibição* (implícita). Seu oponente arma um *ardil* contra ele, que se torna o *cúmplice* involuntário de sua própria desgraça, ao entrar no barco. Aqui, o *dano*, a *partida* e o *deslocamento no espaço entre dois reinos* são acumulados em uma só ação. Pelas circunstâncias, o *dano* pode ser compreendido como o rapto de Conall. Assim como na Narrativa Principal, a prova do doador ocorre de modo muito sublimado, quase inexistente. Isso porque, geralmente, na prova em forma de interrogatório, é o doador quem interpela o herói, mas, nas duas vezes, é Conall quem se aproxima dele/dela, e inicia uma conversa. Dá-se, então, a função de *fornecimento e recepção do meio mágico*, quando a mulher (doadora) o informa sobre quem era o dono da ilha, suas más intenções e onde poderia ser encontrado. A *tarefa difícil* de Conall é estabelecida, implicitamente, nesse momento: deve encontrar um meio de salvar a si próprio, a mulher e o bebê. Conall age de acordo com sua própria perspicácia para enganar o gigante. A mulher acumula a função de meio mágico, ajudando o herói a sair do caldeirão. Ao matar o gigante, dá-se a *realização da tarefa difícil* e o *castigo do inimigo*. Já a função de *regresso do herói* acumula-se com a *reparação do dano*, por retornar para casa são e salvo.

#### **4.1.1.4.2 Análise morfológica os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

Conall cai em uma cilada do adversário, caracterizada pela simulação de ausência do inimigo que, na verdade, estava à espreita, esperando para puxar o barco para sua ilha. Isso inicia o *processo de degradação*. O encontro de Conall com uma aliada e sua disposição em tornar-se agente de uma tarefa, acreditando ter meios para isso, aponta para o início de um *processo de melhoramento*. O pacto com a mulher é solidário, já que ambos possuem interesse em combater um adversário em comum. Isso se configura como um *processo protetor*, cujo perigo representado pelo gigante deve ser eliminado, como uma reação a suas ações agressivas.

Conall continua a desenvolver o *melhoramento* de sua situação, por meio de uma sucessão de trapaças: dissimula a presença do bebê, ao escondê-lo no cesto, depois, simula a presença do bebê na refeição do gigante, substituindo-o por um cadáver. A seguir, dissimula a ausência do cadáver, por substituí-lo, permanecendo deitado no aposento. Com isso, dissimula, também, sua própria presença na caverna, passando despercebido pelo gigante. Por último, continua a simular que está morto quando é jogado no caldeirão, o que faz com que o gigante permaneça desavisado, chegando a adormecer. Tudo isso se realiza como parte do *processo*

*protetor* levado a cabo por Conall e sua aliada, proporcionando-lhes a oportunidade de dar ao gigante a devida retribuição por seus atos, o que resulta em sua eliminação.

#### **4.1.1.4.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87-101)**

Conall demonstra estar disjunto da modalidade do saber, quando se deixa enganar pelo tesouro dentro do barco. Desse modo, seu inimigo, o gigante, torna-se seu destinador, nas modalidades do fazer-creer e fazer-querer, iludindo Conall com uma mentira (eixo do parecer – não-ser), uma vez que o tesouro parece algo muito promissor, mas é uma armadilha. Conall mostra-se *incompetente* em lidar com a situação, devido à falta de discernimento sobre a realidade. Depois, a mulher da ilha torna-se a destinadora de seu saber, ao dar-lhe informações importantes sobre o inimigo, o que também lhe proporciona maior poder de decisão sobre suas próprias ações. Em posse do *objeto de valor modal do poder* (informações), Conall torna-se um sujeito *competente*, completando a prova de qualificação do herói, faltando-lhe, agora, obter o *objeto de valor descritivo*, salvamento de suas vidas, na prova decisiva. Ele ilude o gigante no eixo veridictório do parecer – não ser, levando-o a crer que está morto. Com isso, mostra ser o destinador - destinatário de suas ações, dotado das modalidades do querer/saber/poder-fazer, na maior parte do tempo, com exceção de quando é jogado no caldeirão. O oponente é eliminado e Conall obtém o *objeto de valor descritivo*- salvamento, tornando-se, também, um sujeito *performante*.

#### **4.1.1.4.4 Observações sobre as análises morfológicas da Narrativa Encaixada 3**

Essa narrativa compõe-se da repetição da prova decisiva. Um detalhe importante é que, pela primeira vez, considerando apenas as Narrativas Encaixadas, Conall é explicitamente levado para fora das terras do pai, na função de *deslocamento no espaço entre dois reinos*, embora esta ainda venha acumulada com outras funções. A quantidade de processos bem-sucedidos iniciados por ele, que mantém sua autonomia nas modalidades do querer/saber/poder-fazer, assim como na Narrativa Encaixada 2, também é acentuada, ambas contrastando bastante com a Narrativa Encaixada 1.

Em relação a todas as sequências narrativas aqui analisadas, percebemos que as funções se mantêm dentro do padrão estabelecido por Propp, havendo, em todas elas: *afastamento*, *proibição*, *transgressão da proibição*, *partida*, *deslocamento no espaço entre dois reinos*, *dano*

*ou carência, recebimento do meio mágico, tarefa difícil-realização da tarefa ou combate-vitória, reparação do dano ou carência e retorno ao lar.*

As principais variações ocorreram na função de *partida*, sempre unida ao *deslocamento no espaço entre dois reinos*, e nas funções relativas à prova de qualificação. Em nenhuma das narrativas houve a tradicional parada do herói (identificada com a *partida*), antes de seguir ao reino distante; enquanto que, por sua vez, a jornada foi sublimada nas Narrativas Encaixadas 1 e 2 por alterações verticais no espaço. A *primeira função do doador*, tanto na Narrativa Principal como na Narrativa Encaixada 3, configurou-se de modo sublimado; na Narrativa Encaixada 1, mesclou-se à prova decisiva, fundindo-se ao par *combate-vitória*, e na Narrativa Encaixada 2, estava ausente. Embora tais acúmulos e sublimações tornem a análise morfológica mais complexa, não chegam a constituir anomalias relacionada às funções, uma vez que esses tipos de situações são previstas como aspectos comuns ao estilo dos contos maravilhosos.

#### **4.1.1.5 Considerações gerais sobre a progressão do herói na totalidade do conto**

Iniciaremos nossas considerações pela ordem cronológica dos acontecimentos em si, os quais têm início na Narrativa Encaixada 1. Utilizaremos o percurso actancial de Greimas (COURTÉS, 1979), além de retomarmos o modelo de Propp (2006) para comparação.

A Narrativa Encaixada 1 apresenta um protagonista que não nos parece “muito heroico”, cuja principal atitude é a fuga, sendo socorrido pelos aliados. Embora estes funcionem como um atributo do herói, indicando seu próprio merecimento e força mágica, o modo como Conall reage aos acontecimentos causa o apagamento de sua *performance* aos olhos do narratário, além de protelá-la até o último momento, quando Conall sobrevive. Isso porque o foco da narrativa dirige-se o tempo todo para a prova do doador hostil e aquisição da *competência* do sujeito, o que permeia toda essa sequência. Portanto, quando a narrativa é considerada dentro da totalidade do conto, funciona nela como a prova de qualificação do herói, na qual seu estatuto é identificado, mas ainda como um potencial a ser desenvolvido.

Isso é corroborado pela Narrativa Encaixada 2, quando a atitude de Conall contrasta de modo evidente com a anterior, apontando para sua evolução interior. Desde o início, ele acumula os atributos de destinador/ destinatário, havendo a ausência da prova do doador, embora haja a recepção do meio mágico (pasta de urzes utilizada para cegar o gigante). Agora o foco narrativo é alterado para sua *performance*, configurando-se como a prova decisiva, quando concretiza sua potencialidade, vencendo os obstáculos e conseguindo o que almeja.

Aqui, Conall obtém, inclusive, a *marca* do herói (amputação do dedo), levando à função de *reconhecimento* do herói, que lhe serve como evidência de seus feitos na *tarefa difícil* da Narrativa Principal, quando mostra ao rei da Noruega a ausência do dedo, como comprovação de que os eventos narrados são verdadeiros.

Já na Narrativa Encaixada 3, a prova do doador reaparece, mas bastante sublimada, assim como no último período de sua vida, na Narrativa Principal, o que remete, novamente, à Narrativa Encaixada 1, onde o herói havia sido devidamente testado e aprovado, sem a necessidade de passar pelas mesmas atribulações dali por diante. O aumento de sua força também é evidenciado a partir da função *deslocamento no espaço entre dois reinos*: enquanto que nas Narrativas Encaixadas 1 e 2 essa função é sublimada pela alteração do eixo vertical no espaço: para cima (da árvore) e para baixo (queda do penhasco), agora ela se torna mais explícita, com sua viagem de barco para a ilha. Contudo, ele ainda tem algo a aprender, porque é conduzido até lá por uma trapaça do gigante, enquanto que a seguir, na Narrativa Principal, ele não só conduz a si mesmo, de acordo com sua própria intenção, como enfrenta o risco muito maior pela distância a ser percorrida até a Noruega. A Narrativa Encaixada 3 também é demarcada por vincular-se às funções finais de *realização da tarefa difícil*, *reconhecimento do herói* e *reparação do dano* na Narrativa Principal.

A fase adulta de Conall, remetendo a um homem experiente, chefe de família e membro responsável da sociedade, é evidenciada na Narrativa Principal. Percebemos claramente a ampliação de seu ser e de seu fazer transformador quando comparamos com a Narrativa Encaixada 1, quando entrega os animais e o próprio servo aos gatos, deixando-os morrer. A partir da Narrativa Encaixada 2, ele demonstra agir, acima de tudo, por meio de sua própria perspicácia. Na Narrativa Encaixada 3, além de si mesmo, preocupa-se em salvar a mãe e o bebê e, na Narrativa Principal, sacrifica-se por uma falta que não cometeu, tendo seu caráter totalmente definido e enfatizando ao máximo seu estatuto heroico.

#### **4.1.1.6 Análise sociocultural: relações com instituições tribais e sociedades celtas**

Aqui buscaremos demonstrar como a sequência de funções proppianas e certos temas abordados relacionam-se tanto a práticas tribais primais como a elementos tardios, das sociedades celtas, onde o conto encontrava-se em circulação. Em relação às instituições primevas, serão considerados os rituais de passagem à vida adulta, de caráter coletivo, e o de iniciação xamânica, de caráter individual.

#### 4.1.1.6.1 Relações entre a narrativa e o ritual de passagem à vida adulta

Na primeira narrativa encaixada, está explícito que Conall ainda é inexperiente, solteiro e dependente do pai. Na sociedade tribal, isso remete a um indivíduo ainda pouco visível dentro da coletividade, sequer considerado oficialmente um membro dela, o que ocorre somente após sua iniciação à vida adulta. A primeira etapa da iniciação constitui-se das torturas às quais o neófito é submetido, sua morte temporária e a evocação, pelo sacerdote, dos espíritos ancestrais, que deverão auxiliar o jovem no Reino dos Mortos. Tudo isso se relaciona à prova de qualificação do herói, como ocorre no final da narrativa em questão. Já a Narrativa Encaixada 2, por apresentar a prova decisiva do herói e seu sucesso final, corresponde à etapa em que o neófito, em transe e, portanto, “morto”, realiza sua jornada pelo mundo invisível, enfrentando os perigos ali presentes. Caso seja bem-sucedido, retorna à vida como um homem mais vigoroso e sábio, deixando de ser quem era antes. Na Narrativa Encaixada 3, Conall já é casado e caracteriza o adulto atuante da tribo, responsável pela manutenção do grupo, defensor de suas ideologias e normas e, caso contrário, sujeito a arcar com as consequências de seus erros, o que se torna claro na Narrativa Principal (PROPP, 2002, p. 51-55).

Isso considerado, detalharemos como esses elementos ritualísticos são expressos pelo conto. Retomando a Narrativa Encaixada 1, temos Conall em uma cabana, onde surge o bando de gatos-demônios, no papel de doador. A forma animal é o modo de representação mais antigo dessa personagem, remetendo diretamente ao Senhor dos Animais que, no ritual, é incorporado pelo sacerdote, que se equipara ao espírito totêmico por meio de máscaras e peles. O caráter demoníaco do doador hostil acentua não só a natureza sobrenatural dos gatos, mas indica uma mudança nas práticas sociais, quando, no período agrícola, a instituição totêmica começa a se esfacelar, e os espíritos da floresta adquirem conotação negativa, assim como o feiticeiro/sacerdote da tribo (PROPP, 2002, p. 55- 60; p. 124; 171).

O gato-líder, é perceptivelmente o Senhor dos Animais, uma vez que os outros gatos agem segundo suas determinações, sendo, também, cuidados por ele, que garante seu alimento. As mortes dos animais e do servo também remetem ao tema do sacrifício em oferenda a esse líder da espécie totêmica, de modo que garantisse caça abundante à tribo. Além disso, a cabana da iniciação tinha a função metafórica de devorar o neófito, de modo que, ao ser engolido por ela, alcançasse o reino dos mortos. Outro aspecto implicado é o banquete canibal, em que os participantes da cerimônia devorariam o neófito, embora este fosse substituído por um prisioneiro morto. Na história, Conall é substituído não apenas pelo gado, mas também por seu

servo, de modo implícito, já que o rapaz desaparece subitamente após fugir dos gatos, e nada mais é dito sobre ele (PROPP, 2002, p. 54- 62; 80-81; 102-247).

Com a entrada dos religiosos em cena, temos os espíritos ancestrais que auxiliam o neófito em sua jornada, enquanto que os gatos, agora, simbolizam os perigos do mundo invisível e as forças demoníacas que ameaçam o jovem púbere, mas que também são necessários para a comprovação de sua força mágica. Ademais, os religiosos remetem, por sua própria caracterização na narrativa, a dogmas cristãos, como exemplifica os sacrifícios retratados nas vidas dos santos, em suas batalhas contra o mal, cuja recompensa seria a própria morte, com a garantia de vida eterna no Paraíso. Não podemos deixar de notar que quando a narrativa se refere ao líder do bando dos gatos como “bardo-chefe”, ele é conectado aos druidas, remetendo ao caráter demoníaco atribuídos a eles pela Igreja. Verificamos, portanto, no decorrer do enredo, o entrelaçamento de práticas advindas de instituições distintas, de diferentes épocas e sociedades.

O tema da cegueira, implicando a invisibilidade que permeia a relação entre vivos e mortos é uma constante em todas as narrativas que constituem o conto. Nos rituais, os neófitos tinham a visão bloqueada, já que por estarem “mortos”, não enxergariam nada do mundo dos vivos, além de terem o corpo pintado de branco, simbolizando sua condição de ser incorpóreo, que tampouco poderia ser visto pelos outros participantes, “os vivos”. Apesar de a cegueira ser infligida ao jovem iniciado, nos contos isso foi invertido, de modo que, geralmente, outras personagens perdem a visão, não o herói. Propp faz referência aos gigantes e seres de um só olho como versões corriqueiras de representação da cegueira nos contos, além de serem formas comuns de representação do mal (PROPP, 2002, p. 54-77, 148-155; 207-47).

Conall torna-se invisível a seus inimigos de vários modos. Na Narrativa Encaixada 1, ele se esconde em uma árvore, sendo localizado apenas pelo gato-líder, havendo a inferência de que possui maior poder mágico que os outros gatos, incapazes de localizá-lo. Na segunda narrativa encaixada, Conall cega completamente o gigante caolho e, depois, esconde-se utilizando a pele de cabra. É comum que o neófito da tribo seja envolvido em uma pele de animal, para que adquira a mesma aparência de seus ancestrais totêmicos. Nesse conto, como se trata de um animal doméstico, em lugar do animal selvagem totêmico, sabemos que se trata de um motivo alterado com o advento da agricultura, quando houve esse tipo de substituição nas narrativas.

Na Narrativa Encaixada 3, Conall torna o bebê invisível ao gigante, quando lhe dá carne humana, mantendo-o quieto dentro do cesto. Interessante que devido ao cordão em que a carne é amarrada, o bebê não a engole, uma vez que é sempre puxada de volta à boca, quando mexe

o pé. Assim, a criança assume duas características do morto, mudez e invisibilidade e, ao mesmo tempo, não corre o risco de permanecer ali para sempre, pois, segundo várias concepções mitológicas, jamais se deve ingerir alimentos do mundo dos mortos, sob pena de permanecer para sempre nesses domínios. A seguir, Conall substitui o bebê pelo cadáver mais branco, depois, ele toma o lugar do mesmo cadáver, o qual é devorado, para que o gigante não dê por sua falta. Novamente, temos o tema da substituição do neófito no banquete canibal, quando os participantes devoram outro em seu lugar. Além disso, Conall também é identificado com a cor branca, que na tribo simboliza a morte e a invisibilidade, uma vez que está apto a substituir o cadáver, sem que a diferença seja notada. Isso é intensificado no final, quando o gigante o joga em um caldeirão, assim como, no ritual, o morto substituto do neófito era cozido ou assado.

Na Narrativa Principal, ele e os filhos se escondem em sacos e depois em buracos no chão da estrebaria, o que nos lembra o enterro dos mortos. Desse modo, os rapazes tornam-se invisíveis aos guardas, e apenas o rei é capaz de encontrá-los, o que demonstra que, agora, o rei da Noruega possui maior força mágica que seus guardas, estando em situação de igualdade com Conall (e os filhos), uma vez que apenas os mortos enxergam os mortos.

Dessa forma, demonstramos como o conto, em suas múltiplas narrativas, mantém símbolos da morte temporária e ressurreição tanto em seu conteúdo como em sua sequência, principalmente em relação à prova de qualificação (preparação do neófito para a entrada no reino dos mortos), à prova decisiva (jornada no reino dos mortos e enfrentamento de seus obstáculos) e à prova glorificadora (reconhecimento da condição superior do jovem iniciado).

#### **4.1.1.6.2 Relações entre a narrativa e os rituais de iniciação xamânica**

Os elementos dos contos relacionados ao ritual de passagem do jovem púbere podem remeter, igualmente, à iniciação xamânica, uma vez que ambos se assentam nas concepções de morte e ressurreição, resultando na constituição de um novo ser.

O que distingue o xamã dos outros membros da tribo é sua maior força mágica, que lhe garante o poder de se comunicar diretamente com o mundo espiritual, devido, principalmente, ao dom do êxtase. Essa habilidade seria a marca mais evidente de que um determinado indivíduo é o escolhido dos antepassados para ocupar a posição de líder espiritual de sua comunidade.

Durante a experiência extática, o neófito é contatado pelos espíritos, que o instrui e conduz sua alma aos Céu ou ao Inferno, onde aprende os mistérios xamânicos. Nem sempre o

candidato mostra-se disposto a entregar-se à essa vocação sagrada, já que pode ser extremamente assustadora, por envolver tanto o sobrenatural como uma vida repleta de sacrifícios. Entretanto, tal recusa geraria a contrariedade dos espíritos, que insistiriam até que obtivessem total obediência do candidato, não importando os meios. Se necessário, utilizariam de punições, tormentos e enfermidades prolongadas, até levá-lo à morte (ELIADE, 1960, p. 20-21; 37-40; 73).

Na Narrativa Encaixada 1, os elementos da iniciação xamânica presentes são: ataques de demônios (gatos), hinos cantados pelos espíritos ao futuro xamã, ou mesmo pelo neófito, a fim de entrar em êxtase e/ou evocar os espíritos (canção dos gatos); esquartejamento e oferenda de animais aos espíritos; esquartejamento da alma do neófito (servo), elevação ao Céu e/ou descida ao Inferno, subida na Árvore Cósmica (árvore em que Conall se abriga), eminência da morte, outorgamento dos espíritos auxiliares, capacidade de dominar os demônios e, finalmente, a ressurreição do candidato, quando desperta do êxtase, e já conhece as propriedades curativas das plantas (ELIADE, 1960, p. 21; 43-53; 100; 109).

Destacaremos, aqui, a subida de Conall na árvore, remetendo-a à Árvore Cósmica, para onde o futuro xamã é levado pelos espíritos, de acordo com os costumes dos iacutos da Sibéria. Durante o estado de transe, o neófito (sua alma) é transportado ao Inferno, pela Ave-Mãe, sendo depositado em um ninho nos galhos da Árvore Cósmica, no Centro do Mundo. Depois de algum tempo, enquanto sua força mágica permanece ali escondida, ele é entregue aos demônios, também espíritos de xamãs ancestrais, que o esquartejam. Seus pedaços são lançados aos espíritos das enfermidades, que o devoram, e é desse modo que os segredos da cura e da longevidade lhe são transmitidos. Alguns dos espíritos ancestrais, que o consideram um rival, transformam-se em animais totêmicos e iniciam uma luta na tentativa de destruir o ninho que contém sua força, enquanto outros espíritos se empenham em protegê-lo. Então, sua alma, que havia sido despedaçada, é reintegrada, e o candidato desperta do êxtase (ELIADE, 1960, p. 46-47). As semelhanças entre esse tipo de iniciação e certos elementos da Narrativa 1 tornam-se bastante evidentes, principalmente porque, depois de descer da árvore e voltar para casa, Conall está transformado em um novo homem, mais sábio e mais forte, o que é atestado pelas narrativas subsequentes, que indicam a grande mudança de sua personalidade.

Na Narrativa 2, temos novamente o simbolismo da ida do xamã ao Inferno, quando Conall cai do penhasco e adentra a caverna do gigante, sendo comum a uma diversidade de povos, desde os aborígenes australianos até nativos chilenos e esquimós, que a caverna represente a descida ao Inferno (ELIADE, 1960, p. 57-58). Notamos que, agora, Conall sabe bem que medidas tomar para defender-se do inimigo, confeccionando ele mesmo o seu meio

mágico, na forma de uma pasta de urzes que aplica ao olho do gigante para cegá-lo, além de se autoproclamar um “curandeiro”. Isso remete a elementos xamânicos detectados na narrativa anterior, quando, na *Árvore Cósmica* e, como consequência, recebe todo conhecimento sobre curas, envolvendo as propriedades e utilização de ervas.

Embora Conall tenha um domínio muito maior sobre o gigante após cegá-lo, isso não é suficiente para livrar-se dele, que bloqueia a entrada da caverna. Isso coincide com a iniciação dos esquimós: a caverna para a qual o neófito é levado, fecha-se imediatamente e, assim que ela volta a se abrir, ele deve ser capaz de sair, sob pena de ficar ali encerrado para sempre. Na história, Conall consegue sair, mas deixa de partir para debochar do gigante. Ao tornar-se novamente sua presa, por causa do anel, o rapaz amputa o próprio dedo. No caso do xamã, toda vez que necessite ampliar sua força mágica, recorre a novos períodos de jejum e provações, durante os quais, ele mesmo amputa os dedos, lançando-os em oferenda aos espíritos ancestrais, assim como Conall lança o seu no lago, para garantir a vitória final sobre o gigante (ELIADE, 1960 p. 58; 101-104; CAMPBELL, 1960, p. 229-30).

A progressão de Conall continua na Narrativa Encaixada 3, quando, pela primeira vez, ultrapassa geograficamente os limites da terra do pai, ao ser levado para a ilha. Entretanto, essa função de *deslocamento no espaço entre dois reinos*, que representa a passagem ao mundo dos mortos, ainda é realizada involuntariamente, por cair em uma cilada do inimigo. Isso aponta para um “início de carreira” no domínio da entrada ao mundo espiritual, significando que o futuro xamã ainda necessita de orientação de um mentor (vivo ou morto) mais experiente para conduzi-lo ao outro lado (no conto, isso se realiza por obra do gigante, que permanece invisível ao puxá-lo por uma corda), até que seja capaz de fazê-lo sozinho – o que ocorre somente na Narrativa Principal, quando demonstra maior domínio sobre suas habilidades.

Nessa terceira narrativa encaixada, encontramos novamente o simbolismo da iniciação xamânica na caverna, com o jovem em estado extático, representando sua morte, quando é esquartejado, cozido e devorado pelos maus espíritos e, finalmente, sua ressurreição. Todos esses fatores são distribuídos e relacionados às diferentes personagens, não se limitando ao herói, como veremos a seguir.

Quando Conall encontra a mulher na ilha, ela está se preparando para cortar a garganta do filho com uma faca, conforme o desejo do gigante. O detalhe é que toda vez que ela aproximava a lâmina, a criança caía na gargalhada, e a mãe perdia a coragem. Considerando as iniciações de modo geral, sabemos que a decapitação faz parte do esquartejamento que se supõe ocorrer, mas Eliade (1960, p. 61) relata uma história, no mínimo curiosa, sobre a experiência extática relatada por um jovem da Melanésia: a cada membro amputado, ele punha-se a

gargalhar. Quando, finalmente, sua cabeça foi decepada, esta foi colocada diante do corpo desmembrado, para poder observá-lo, enquanto continuava a gargalhar. Além disso temos o fato de Conall alimentar o bebê com carne humana, e de o gigante alimentar-se do defunto, evocando o canibalismo do corpo (espiritual) do neófito, realizado pelos maus espíritos. Já o cozimento do candidato é uma outra forma de transformá-lo em xamã, para que sua carne e órgãos sejam substituídos por novos, assim como quando Conall é jogado no caldeirão de água fervente (ELIADE, 1960, p. 46-48; 51-54).

O objetivo de Conall no reino distante é salvar a mulher e seu bebê, antes que sejam todos devorados pelo gigante, o que remete diretamente à função principal dos xamãs: penetrar no mundo dos mortos com a finalidade de resgatar as almas dos vivos. Algumas vezes, a alma foge do corpo durante o sono, ou é raptada por maus espíritos, causando a enfermidade do indivíduo. O xamã, que tem o dom da cura, deve resgatar a alma perdida ou aprisionada no Inferno, antes que os demônios a devorem, acarretando a morte do enfermo. Os xamãs árticos ficam nus durante o estado de êxtase em que pretendem resgatar as almas, assim como Conall, que tira a roupa quando toma o lugar do cadáver (entra em estado de êxtase), e permanece sem ela até o final da narrativa, como indica a menção de ter deixado a pele de seu quadril na boca do caldeirão. Ao escapar do cozimento, mata o gigante (demônio), salva a mulher e o bebê (almas) e os traz de volta para casa (corpo dos enfermos) (ELIADE, 1960, p. 149; 168; 176-203).

Com relação aos gigantes das Narrativas 2 e 3, o primeiro recorda de modo explícito o episódio mitológico da Odisseia, em que Ulisses e seus guerreiros são aprisionados pelo ciclope Polifemo. Ulisses cega-o e zomba dele no momento de sua fuga, o que quase provoca sua morte, assim como o faz Conall. O segundo gigante, também como Polifemo, apresenta um só olho no meio da testa, embora a história não seja tão aproximada do mito citado. Segundo Campbell (1960, p. 239-241), a figura de gigantes teria surgido como a representação de forças mágicas conectadas a crenças mais remotas, as quais adquiriram, a partir do sistema agrícola, uma conotação negativa. Desse modo, o controle individual que feiticeiros e xamãs exerciam sobre a comunidade passou a ser rechaçado, cedendo lugar a religiões coletivas mais organizadas, cujas normas submetiam a todos, incluindo seus próprios sacerdotes. Desse modo, os líderes mágico-religiosos da época da caça passaram a ser caracterizados na literatura mítica como monstros selvagens, habitantes do mundo subterrâneo, cujas forças deveriam ser temidas e combatidas. Eliade (1960, p. 152; 168) corrobora essa visão, dizendo que a valorização negativa das forças ctônicas e infernais é uma inovação tardia, devido a influências de religiões posteriores. Isso acarretou uma modificação mesmo dentro das instituições xamânicas de

muitos povos, que adotaram a dualidade de funções entre xamãs brancos e negros, sendo que os primeiros ascenderiam ao Céu e, os segundos descenderiam aos Infernos. Essa oposição entre especialidades torna-se difícil de delimitar, uma vez que os espíritos celestes superiores são passivos em relação às necessidades humanas. Por isso torna-se indispensável ao xamã recorrer à intervenção dos espíritos demoníacos – os xamãs antepassados da tribo e os espíritos dos mortos em geral –, para garantir o bem-estar da comunidade. De qualquer modo, segundo Courtés (1979, p. 24-25), os adversários dos contos, de modo geral, têm a função de doador da competência do sujeito, mesmo quando esta lhe pareça inata. São as ações do inimigo que exigem as primeiras mudanças interiores na vítima, aperfeiçoando seus atributos e forçando o herói a emergir de dentro dela, assim como os maus espíritos em relação ao jovem-xamã.

Já na Narrativa Principal, Conall caracteriza-se como um herói experiente. Na função de *deslocamento no espaço entre dois reinos*, ele toma as decisões, cruzando as fronteiras entre um mundo e outro, segundo sua própria iniciativa. Isso é intensificado na narrativa pela distância geográfica percorrida, da Irlanda à Noruega, por ter o recurso necessário, seu próprio barco, e sem necessitar de um meio mágico auxiliar para conduzi-lo até lá. Isso indicaria, em referência à prática xamânica, um xamã que alcançou a maestria em seu ofício, manipulando a seu bel-prazer a ruptura de níveis entre o mundo físico e o transcendente.

O fato de Conall realizar a prova imposta pelo rei da Noruega, narrando suas próprias aventuras revalida o valor de suas experiências, já que é somente por tê-las vivenciado que pode narrá-las, o que salva sua vida e a dos filhos, na *realização da tarefa difícil*. Ademais, isso também evidencia um espelhamento do que ocorria nas cerimônias sagradas: o xamã não só narrava os mitos que aprendera com os espíritos ancestrais, mas também informava o público sobre as aventuras que vivenciara durante a experiência extática (ELIADE, 1960, p. 182-84; 209).

Agora, especificamente em relação à cultura celta, devemos destacar que aos druidas era garantida a ausência de fronteiras entre os diferentes países celtas, tornando-os conhecidos em muitas regiões distantes. Inclusive, era desse modo que as narrativas de um país eram disseminadas em outros, uma vez que os druidas, principalmente da classe bárdica, detinham a responsabilidade pela narração das tradições. Conall é retratado como possuindo grande influência em sua comunidade e também fora dela, porque é em reconhecimento à sua importância que o rei da Noruega não o pune imediatamente, além de parecer estar ciente que Conall domina a arte de narrar histórias. Observamos, portanto, que certas funções do druida se mesclam as do xamã nessa história, também em referência ao domínio sobre dois mundos e à arte da cura. Mesmo a passagem do tempo envolvendo o aperfeiçoamento de Conall enquanto

herói, sugerida pelas narrativas encaixadas, remete tanto à formação do xamã como à druídica, as quais se prolongavam por anos a fio, apontando, portanto, para o entrelaçamento dessas duas culturas na narrativa (ELLIS, 2003, p. 11-59; 183-89; 287).

#### 4.1.1.6.3 Práticas sociais e crenças folclóricas celtas

Segundo Kelly (1988, p. 1-14; 225), no século V, quando os missionários cristãos chegaram à Irlanda, já havia um corpo de leis em uso, as quais eles registraram por volta dos séculos VII e VIII. Tais leis, chamadas de *Brehon Laws*, teriam permanecido em vigor, com alterações feitas pela Igreja, até a Invasão Normanda, no século XII. Contudo, pouco se sabe sobre suas origens, uma vez que não há registros ou qualquer menção sobre elas anteriormente ao Cristianismo, uma vez que pertenciam à tradição oral. Alguns autores supõem que remontem a 1000 a.C., tendo-se desenvolvido de legislações dos celtas continentais, mas não há certezas sobre isso.

Entre elas, havia o preço de honra, ou *Éric Fine*, a qual é mencionada na Narrativa Principal, quando o rei da Irlanda exige que Conall lhe traga o cavalo como forma de compensação. Ela é citada também em vários contos mitológicos, entre eles, “*The fate of the children of Tuirenn*”<sup>7</sup> (“O destino dos filhos de Tuirenn”), no qual, os três filhos de Tuirenn assassinam o pai do deus Lugh, dos *Tuatha Dé Danann*. A contenda entre ambas as famílias se estendia por gerações, tornando-os inimigos mortais. Conforme a *Éric Fine* estipulada, os criminosos foram obrigados a trazer a Lugh sete objetos mágicos, das regiões mais perigosas do mundo. No final do conto, ao contrário dos filhos de Conall, os três criminosos morrem, devido à complexidade da missão.

Legalmente, o valor da *Éric Fine* era estipulado conforme a classe social dos envolvidos, quanto mais proeminente a vítima, mais alto o valor cobrado, e este deveria ser pago em produtos agrícolas, gado, metais preciosos ou em serviços prestados, daí a complexidade da missão de Conall, uma vez que o prejuízo foi realizado contra um rei e a multa deveria ser mais alta do que contra pessoas comuns.

Essa multa contribuía para conter mortes por vingança, numa época em que as rivalidades entre clãs eram tão corriqueiras, que chegavam a ameaçar a organização social como um todo, podendo transformar-se em verdadeiras guerras. As tribos irlandesas medievais eram formadas por relações de parentesco, sendo submetidas ao comando do patriarca, cujas decisões

---

<sup>7</sup> Disponível em: < <http://www.maryjones.us/ctexts/tuirenn.html>>. Versão em português, disponível em: <<http://tirtaimge.blogspot.com.br/2015/07/o-destino-dos-filhos-de-tuireann.html>>. Acesso em 05/07/2017.

deveriam ser acatadas por todos. Ele também era o responsável legal pelas ações dos membros do clã e, em caso de crimes, deveria assegurar que a *Éric Fine* fosse paga; caso contrário, todo o clã seria punido. Isso explicaria tanto porque o conto inicia com uma contenda entre os filhos de Conall e os do rei, cuja motivação não é explicitada, bem como porque Conall tem a seu encargo sanar a *transgressão da proibição* cometida pelos filhos, arcando com o pagamento da compensação.

Uma outra referência à organização social irlandesa feita pelo conto é em relação à apresentação do rei da Irlanda, mencionando que havia um rei para cada quinto do País. Isso poderia indicar a grande quantidade de reis irlandeses, ou que o rei mencionado seria o governante de uma das cinco províncias da Irlanda: Ulster, Munster, Leinster, Connaught e Meath, sendo que essa última teria existido apenas até o século VI, localizada bem no centro da Irlanda – o que remete à simbologia do centro do mundo, perpetuada entre os gaélicos da Idade Média, mas cuja origem remonta às tribos primais do Neolítico. Subordinados aos reis das províncias irlandesas, havia os reis que governavam várias tribos locais, a quem, por sua vez, se submetia o rei, ou patriarca, de cada tribo, sendo todos eles vassalos do Grande Rei de Tara. Estima-se que, entre os séculos V e XII, havia no mínimo cento e cinquenta reis irlandeses, em qualquer momento dado desse período (KELLY, 1988, p. 3-4).

Outro aspecto evidenciado na história, é que o pai de Conall seria um rico arrendatário de terras, assim como Conall é identificado pelo rei da Noruega como um dos melhores arrendatários do rei da Irlanda. Kelly (1988, 29-32; 99-109) explica que, conforme os tratados legais acima mencionados, as posses rurais, fosse de terra, gado, ou tecnologias de produção agrícola, eram totalmente baseadas no sistema de arrendamento. A diferença entre esse sistema e o feudalismo europeu, era que permitia a mobilidade entre classes sociais (mesmo que isso fosse difícil): caso o pequeno fazendeiro se tornasse próspero, poderia adquirir a terra e o gado, que lhe havia sido arrendado, até tornar-se ele mesmo um arrendador, com seus próprios vassalos. O contrário também poderia ocorrer, caso algum nobre proprietário de terras não tivesse condições de manter um determinado número de arrendatários, ele perderia o título de nobreza. Entretanto, o rico proprietário que fosse plebeu não receberia o título de *lord*, mas seu neto teria direito a ser incorporado a uma determinada classe de privilegiados, posicionada entre a nobreza e a plebe. De qualquer modo, muitos arrendatários prosperavam, mesmo sem vir a adquirir a posse total da terra. O poder do rei e dos nobres, dependia de quanto arrendatários possuíam, e quanto mais prósperos fossem seus inquilinos, mais poderosos se tornavam como donos da terra. Parece ser esse o caso da família de Conall, o que explicaria por que era tão

conceituado perante o rei da Irlanda, que dependeria de famílias bem-sucedidas na produção agrícola para manter-se no poder.

Agora, adentrando as crenças folclóricas gaélicas, na Narrativa Encaixada 1 temos o enorme gato-bardo de um só olho. Haase (2008, p. 169) salienta que os gatos seriam considerados tanto os fiéis companheiros de bruxas quanto as próprias bruxas metamorfoseadas nesses animais. Esse aspecto traiçoeiro é encontrado em inúmeros contos celtas, que retratam os gatos com o poder de mudar de formas, tamanhos agigantados e atributos mágicos sinistros. Segundo Monaghan (2003, p. 76-77; 169), houve um tempo em que existiam grandes felinos tanto na Irlanda como na Escócia, os quais se tornaram animais de adoração pelos primeiros habitantes dessas regiões, mesmo anteriormente à cultura gaélica. Posteriormente, os gatos passaram a fazer parte de rituais mágicos e religiosos, como indicam a descoberta de ossos cuidadosamente sepultados. Dessa forma, passaram à cultura popular como possuindo conexões com o Outro Mundo, o que, mais tarde, veio a torná-los suspeitos aos olhos dos camponeses, que lhes imputavam características sobrenaturais. Acreditava-se que a presença de gatos poderia sinalizar a aproximação da morte, ao mesmo tempo em que seu sangue era utilizado em rituais de cura. Consequentemente, com a chegada do Cristianismo, foram associados à magia, bruxaria e ao demônio. A autora menciona uma lenda irlandesa sobre o rei dos gatos, chamado *Irusan*, e o bardo *Seanchán Toirpéist*, que pode mesmo ter servido de inspiração para esta narrativa, pela similaridade de alguns motivos. A lenda narra que após um bardo ter feito uma sátira sobre o rei dos gatos, este planejou vingar-se. Tanto fez que, certo dia, conseguiu aprisionar o bardo, levando-o consigo, com a intenção de devorá-lo mais tarde. No caminho, passaram por uma abadia, e dois santos que trabalhavam na forja atacaram o rei dos gatos com pedaços de ferro, salvando o bardo. Lembremos, aqui, da conexão que fizemos de Conall com o ofício de druida, que também exercia a função de bardo, o qual seria devorado pelos gatos-demônios, sendo salvo por religiosos munidos de pás, também instrumentos de metal.

Outro símbolo, do qual já falamos anteriormente, mas vale ser revisto com relação à tradição gaélica, é a árvore onde Conall se abriga, a qual remete tanto ao xamanismo como ao druidismo. A sacralidade das árvores evidencia-se de modo marcante entre todos os povos celtas, cujas cerimônias e templos encontravam-se nos bosques. Os carvalhos proporcionariam sabedoria aos druidas, assim como os álamos confeririam conhecimento aos xamãs. Além disso, as árvores representam, em ambas as culturas, o centro do mundo, onde há a passagem de um plano cósmico para o outro, promovendo o contato com seres sobrenaturais (MONAGHAN, 2003, p. 452-3; ELIADE, 1960, p. 109).

Quanto aos gigantes das Narrativas Encaixadas 2 e 3, eles abundam nas narrativas populares da Irlanda, bem como nas da Escócia e Ilha de Man, devido às suas topografias montanhosas. Histórias míticas atribuem a homens e mulheres monstruosos a origem irregular de suas paisagens, seja devido a lutas travadas entre si, em que se atingiam mutuamente com pedras gigantes, formando as montanhas, seja porque uma mulher gigantesca levava pedras em seu avental, derrubando-as pelo chão enquanto caminhava pela Ilha. Há também lendas em que as próprias montanhas seriam antigos gigantes petrificados. Essas narrativas originaram-se de antigos mitos de criação, referentes a deuses cultuados por grupos que ali se estabeleceram antes dos celtas, remetendo à períodos anteriores à Idade do Ferro. Contudo, quando esses grupos nativos foram dominados pelos celtas ou, como muitos estudiosos julgam atualmente, quando os nativos adotaram a cultura celta, por volta de 500 a.C., os antigos deuses começaram a ser rebaixados à categoria de monstros e gigantes, habitantes de cavernas.

Segundo Sjoestedt (2000), na história mítica das invasões da Irlanda, lembrando os titãs da mitologia grega, é relatado que quando os primeiros invasores chegaram, esta já era habitada por antigos deuses da tribo *Fomorii* (os Femorianos), uma raça de gigantes, cujo líder Balor tinha um só olho na testa. Os Femorianos misturaram-se aos *Tuatha Dé* por matrimônio, mas as guerras entre os dois clãs sempre permaneceram constantes. Balor foi morto por seu próprio neto, o deus Lugh, cuja mãe era femoriana e o pai pertencia ao grupo invasor. Em uma das versões do mito, Lugh perfura o olho do avô com uma pedra, a qual atinge seu cérebro; em outra, o faz com uma lança mágica, e é assim que Conall mata o inimigo na Narrativa Encaixada 3 (MONAGHAN, 2003, p. 211-12; LEAHI, 1905).

Desse modo, verificamos como “*Conall Cra Bhuidhe*” evoca tanto elementos tribais universais, dos quais muitos ainda se entrelaçam à própria tradição celta, bem como imagens mitológicas e folclóricas, cujas fontes, sendo originariamente celtas ou não, adquiriram uma tonalidade local bastante pronunciada. Observamos que a organização estrutural do conto permanece sempre relacionada à cultura tribal primal da caça, evocando o percurso do herói mítico, que por sua vez, fundamenta-se nos rituais de passagem à vida adulta e de iniciação xamânica. Por outro lado, os modos de manifestar seus temas no texto, foram substituídos por elementos gaélicos mitológicos e folclóricos e/ou outras formas de racionalizações tardias. Por exemplo, todas as localidades onde houve o encontro com os doadores eram de difícil acesso e/ou não familiares ao herói, demarcando a fronteira entre dois mundos distintos (o visível e o dos mortos), cumprindo a função da tradicional floresta nos contos. Lembrando a cabana da velha, surgiram a casa do moleiro e o abrigo nas montanhas. Os doadores, mesmo quando hostis, cumpriram sua tarefa de “evocar” o meio mágico (espíritos ancestrais) ao herói e estes,

mesmo quando representados de forma racionalizada, como servos e padres, cumpriram a mesma função dos tradicionais animais falantes que auxiliam o herói a cumprir sua missão. É desse modo que elementos tardios ou regionais se sobrepõem aos motivos mais antigos: eles são expressos de outros modos, com outra “roupagem”, mas suas funções permanecem as mesmas em essência, com alterações apenas superficiais, as quais não atingem a estrutura dos contos de magia.

#### **4.1.2 Conto 2: “*The bad stepmother*” (KENNEDY, 1866, p. 17- 22)**

##### **4.1.2.1 Resumo do conto e análises morfológicas**

O rei tinha um casal de filhos, um menino e uma moça de quinze anos, quando ficou viúvo e logo se casou novamente. Em sua ausência, a madrasta, com uma taça de veneno em uma das mãos e uma adaga na outra, obrigou a princesa a jurar que não contaria a nenhum cristão nada do que viria a acontecer dali por diante. A mulher, então, matou o cão do rei e colocou a culpa na princesa, que se manteve calada. O rei sentiu-se muito contrariado com a filha, mas nada fez e, no dia seguinte, saiu novamente para caçar. Dessa vez, a rainha assassinou seu filho caçula e, novamente, acusou a enteada. Foi então que o rei ordenou aos guardas que abandonassem a moça na floresta, trazendo-lhe suas mãos amputadas. Assim foi feito e a princesa foi deixada sangrando na floresta, mas, ali perto, havia um poço com o poder de cura. Ela lavou os braços e o sangue foi estancado, depois, adormeceu. O espírito de sua mãe apareceu-lhe em sonho, pedindo-lhe que fosse sempre boa e nunca se esquecesse de orar. Na manhã seguinte, ela orou e lavou-se novamente no poço. Foi então que ouviu um ruído e decidiu esconder-se no alto de uma árvore. Lá de cima, ela observou uma moça aproximar-se para retirar água do poço. Ao ver a imagem da princesa refletida na água, a menina jogou o balde e correu de volta ao castelo em que trabalhava, dizendo à governanta que, sendo tão bela, não perderia mais tempo com afazeres domésticos. Outras duas meninas foram enviadas pela governanta, e o mesmo ocorreu. As moças fizeram tanto estardalhaço por conta da beleza que acreditavam possuir, que o jovem rei decidiu verificar, dirigindo-se ao poço. Ali encontrou a princesa, por quem se apaixonou perdidamente. Ele ficou muito penalizado por ela estar sem as mãos, mas a moça nada lhe revelou sobre isso. O jovem levou-a consigo ao castelo, onde se casaram.

Logo tiveram um filho, mas a princesa pediu-lhe que a criança não fosse batizada até que ele voltasse da guerra contra os dinamarqueses, na qual lutaria ao lado do rei da Irlanda.

Antes de partir, o marido presenteou-a com uma joia. Em sua ausência, a princesa escreveu-lhe muitas cartas, as quais foram interceptadas pela madrasta, que escreveu a um oficial do jovem rei, marcando um encontro amoroso em nome da princesa. O marido foi avisado e prendeu o oficial, enviando soldados para matar a esposa, além de ordenar que lhe trouxessem o bebê. Entretanto, o espírito da mãe morta alertou a princesa para que ela e o filho fugissem imediatamente do castelo. Orientou-a a vestir-se com as roupas da criada, banhar-se no poço e encher um frasco com sua água. Então, deveria seguir para o palácio do pai, onde usaria a água para curá-lo de um mal-estar. A princesa obedeceu e, ao banhar-se no poço, suas mãos foram restauradas e a pele de seu rosto ficou escura.

Quando chegou ao palácio do pai, os guardas não a reconheceram, permitindo sua entrada. A princesa curou o pai com a água do poço e o velho sentiu-se tão aliviado que a colocou sob sua proteção. Ao findar a guerra contra os dinamarqueses, o jovem rei e seus soldados passaram pelas terras do sogro, que lhe ofereceu um banquete para celebrar a vitória. A multidão aglomerou-se no caminho para recebê-los e, então, a princesa aproveitou a ocasião, erguendo o filho para que o marido o visse, com a joia que ele havia lhe dado antes da guerra. O jovem rei sentiu-se perturbado, mas nada disse. Durante o banquete, perguntou à moça quem era ela. A princesa respondeu que nada poderia revelar a nenhum cristão, por causa de um juramento que havia feito; entretanto, como seu filho não era ainda batizado, contaria apenas à criança. Assim, ela narrou toda a história ao filho, enquanto todos ouviam; depois, limpou o rosto, voltando à sua cor natural. Desse modo, obteve o perdão do pai e fez as pazes com o marido, enquanto que a madrasta teve que fugir às pressas, para não ser executada.

#### **4.1.2.1.2 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

Nesse conto, as funções de *afastamento* e *dano* são intensificadas pelo encadeamento de várias ausências geradoras de desgraças. Primeiro, há a morte (ausência) da mãe da princesa, que é substituída pela madrasta (desgraça). Depois, o rei sai para caçar (ausência), ocorrendo o juramento da princesa (desgraça) e sua culpa pela morte do cão (ausência do cão / desgraça), iniciando o antagonismo do pai contra a filha (desgraça). Apenas a partir disso é que surgem as funções em si: na segunda vez em que o rei sai para caçar, dá-se o *afastamento*, gerando a morte de seu filho caçula (ausência do filho/ desgraça), implicitamente, ocorrendo também a *transgressão de uma proibição*, conectada à sua ausência do lar. A função de *dano* ocorre quando a princesa é acusada pelo assassinato do menino, porque é isso que, finalmente, determina sua *partida*. Entre o *dano* e a *partida*, ocorre a *mediação*, quando o *dano* (culpa da

princesa) é divulgado para o rei, que se torna o mandante da expulsão da heroína-vítima. Em relação ao juramento da princesa, este assimila a forma da *proibição-transgressão*, quando a obediência a uma ordem tem a mesma consequência de se fazer algo que não deve. Entretanto, trata-se da função *ardil-cumplicidade*, porque o antagonista se aproveita da fraqueza da vítima para forçá-la ao pacto de silêncio e, além disso, a princesa não quebra o juramento (essa sim seria uma *transgressão* da parte dela, caso ocorresse). O rei e seus guardas assumem a função de doadores hostis que, em lugar de aniquilar a heroína como desejam, levam-na à obtenção do meio mágico (poço com propriedades curativas), constituindo a *primeira função do doador* e o *fornecimento e recepção do meio mágico*. A princesa recebe a *marca da heroína* ao ter as mãos amputadas. O surgimento da mãe, aconselhando-a a orar, faz com que seja a segunda doadora do conto, onde a oração torna-se outro meio mágico à disposição da princesa, tornando-a mais forte. Essa passagem constitui a prova de qualificação da heroína (prova do doador). A seguir, a princesa utiliza os meios mágicos para a *tarefa difícil*: manter-se viva, *realizando-a*. Propp delimita a realização da prova de qualificação até o recebimento do meio mágico; se a consequência de uma ação é a obtenção do que se deseja, ou uma noiva/noivo, trata-se já da *realização da tarefa difícil*, como é corroborado pelo encontro da princesa com seu futuro marido, logo na sequência. Quando ela segue com o jovem rei para seu castelo, realiza a função de *deslocamento no espaço entre dois reinos*, seguida pela de *casamento*.

A partir desse ponto, há uma certa complexidade, havendo a repetição da sequência inicial do conto. Por exemplo, temos a assimilação das funções de: *afastamento* (marido parte para a guerra); o *ardil-cumplicidade* (madrasta intercepta cartas e engana o jovem rei); *dano* (princesa é ameaçada de morte pelo marido); *mediação* (aviso da mãe) e *partida* (fuga da princesa para a floresta); *primeira função do doador/ fornecimento e recepção do meio mágico* (conselhos da mãe morta e água do poço); *deslocamento no espaço entre dois reinos* (chegada ao palácio do pai). Embora as ações sejam semelhantes, não se trata das mesmas funções. A princesa já se encontra no reino distante e, ao deixar o castelo do marido, não se dá a *partida*, mas o *regresso* ao antigo lar, anulando a hipótese das repetições de funções anteriores a esse ponto. Assim, concluímos que se trata das funções de: *perseguição* (iniciada com a intriga da madrasta e envio dos soldados para matá-la) – novo *fornecimento e recepção do meio mágico* (orientações da mãe e utilização da água do poço); *regresso ao lar*; *transfiguração* (recuperação das mãos e escurecimento do rosto); *salvamento da perseguição*, com auxílio dos meios mágicos e da transfiguração; *chegada incógnita ao lar*. O que se repete é a obtenção do meio mágico, assim como na qualificação do herói, e a da prova decisiva (*perseguição e salvamento*), enfatizando seu estatuto de heroína. Demonstramos, desse modo, a importância da posição da

ação no enredo para a delimitação das funções. Nos casos de assimilação – duas funções diferentes que se realizam de modo idêntico –, não há necessariamente o acúmulo de significados morfológicos, mas essa ocorrência também é prevista (PROPP, 2006, p. 63-64). Aqui o acúmulo de significados é percebido porque a ordem de assassinar a esposa, embora não seja uma função de *dano*, é solucionada também no momento da *reparação do dano* inicial; já a função de *regresso ao lar* não deixa de trazer algo da *partida*, porque a moça deixa o castelo que, para ela, havia também se transformado em seu lar.

Ao narrar sua história ao filho não batizado, a princesa obtém o *reconhecimento* de todos sobre sua identidade e sua inocência, dando-se a *reparação do dano*: reconquista o afeto do pai, o direito a permanecer no palácio e a recuperação de seus bens, além da completa reconciliação com o marido. A madrasta também é *desmascarada* e recebe o devido *castigo*. Tudo isso se realiza graças a um trunfo que há tempos possuía: o não-batismo do filho, que também se torna um meio mágico. Aqui ocorre a prova glorificadora da heroína, onde suas ações são publicamente sancionadas e seu mérito recompensado.

#### **4.1.2.1.3 Análise morfológica os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

O *processo de degradação* da princesa é iniciado quando a madrasta a força a aceitar um pacto de troca, na forma de *negociação por intimidação*: o juramento de silêncio em troca de sua vida, configurando-se também como uma cilada, porque a rainha se aproveita do momento em que a moça está sozinha e indefesa, para coagi-la ao pacto. Outras duas ciladas ocorrem envolvendo o rei e a princesa, quando a madrasta simula inocência nas mortes do cão e do menino, levando o pai a adotar um *processo agressor* contra a filha, ao ordenar que os guardas amputem suas mãos. O fato de a princesa não se defender das acusações da madrasta configura-se como um *processo sacrificial*, onde há a degradação voluntária da moça ao aceitar a culpa e a punição pelo que não fez, a fim de manter sua promessa. A consequência do *sacrifício* é que o mérito do sujeito é reconhecido, além de torná-lo digno aos olhos do aliado, no caso, o espírito da mãe. O aliado pode oferecer conselhos e outros auxílios, mas não relacionados ao *sacrifício*, que deve ser levado a cabo até o final, assim como ocorre no conto. O *processo de degradação* completa-se com a *agressão* contra a menina, que não tem como se proteger da amputação das mãos. Sua tarefa agora, é manter-se viva, o que realiza ao lavar-se no poço e estancar o sangramento, configurando-se num *processo protetor* contra o risco de morte. Além disso,

encontra a aliada (mãe), que a auxilia com conselhos. Desse modo, ela consegue realizar sua tarefa, abrindo-se um *processo de melhoramento*.

A seguir, o jovem rei e a princesa assumem um contrato de casamento, que pode ser compreendido como um pacto de troca entre parceiros solidários com um interesse em comum. Com isso o *processo de melhoramento* continua em andamento, até que a madrasta arma outra cilada contra ela, de modo a fazê-la cair em desgraça aos olhos do marido. Abre-se, portanto, novo *processo de degradação*, com o jovem rei investindo em uma *agressão* direta contra ela, atentando contra sua vida. Nesse momento, tanto a madrasta como o marido tornam-se adversários da princesa.

A moça, em contrapartida, inicia um *processo protetor*, na forma de fuga e, também, uma cilada contra os soldados que a perseguem, na qual simula ser outra pessoa, por meio de sua transfiguração. Ela aplica a mesma cilada para obter sua admissão no palácio, simulando ausência quando está presente, demarcando um *processo de melhoramento*. Este se intensifica durante a estada no palácio, mas, implicitamente no conto, havia sido iniciado anteriormente, quando ela não permite o batismo do filho. Isso é o que lhe permite revelar os malfeitos da madrasta, *eliminando*, de uma só vez, todos os obstáculos. Assim, finaliza o *processo sacrificial*, sem incorrer na quebra do juramento. Seu mérito é sancionado, sendo *recompensada*, enquanto sua inimiga recebe a *punição*.

#### **4.1.2.1.4 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

A rainha elimina três *objetos de valor descritivo* do rei: o cão, o filho e, então, causa a perda do valor do objeto-filha aos olhos do pai. Desse modo, ela entra em conjunção com seu próprio *objeto descritivo* (livrar-se dos enteados / domínio do rei e seus bens). O sucesso em tornar-se a destinadora de todos é obtido por manipular os eixos semânticos da falsidade, segredo, mentira e persuasão. Ela sabe que sua falsidade (categoria sêmica do não-parecer e não-ser bem-intencionada) é reconhecida pela enteada, portanto, emprega ameaças para persuadi-la ao juramento, na modalidade do fazer-fazer. Entretanto, a madrasta deixa de ser a destinadora da princesa, sendo substituída pela devoção cristã, que agora é o que guia a moça em sua decisão de cumprir o prometido. Ao optar pelo silêncio, também compartilha com a madrasta o papel de destinadora do rei, na modalidade do fazer-creer e no eixo sêmico do segredo (ser – não-parecer inocente). Assim, as condutas conjuntas das duas mulheres persuadem o rei a crer na esposa. Com isso, a princesa permite que o pai assuma o papel de seu destinador,

quando a expulsa e manda amputar suas mãos. Isso demonstra que a princesa está em conjunção com a modalidade do poder-fazer (dizer a verdade e resolver a situação), mas escolhe não a empregar, porque seu destinador não é mais a rainha nem o rei, mas uma instância superior: sua própria consciência. A fidelidade ao juramento, no final do conto, será considerada um trunfo, na qualidade de *objeto de valor modal* (poder). Entretanto, no momento, seu preço é a renúncia a outros *objetos descritivos* (afeição do pai, seu lar, seus bens e suas próprias mãos), corroborando o *processo sacrificial* da análise bremondiana. Aqui, sua perseverança no silêncio apenas aumenta o conflito com o pai, tornando-a *incompetente* para solucioná-lo.

A seguir, com as mãos amputadas, o novo *objeto de valor descritivo* visado pela princesa é sua própria vida. O poço e os conselhos da mãe constituem sua conjunção com o *objeto de valor modal* de poder, comprovando sua *competência* na prova de qualificação. Ela emprega concretamente a modalidade do poder-fazer para manter-se viva, mostrando-se também *performante*, sendo bem-sucedida na prova decisiva. Além disso, entra em conjunção com o *objeto de valor descritivo-casamento*, o que reafirma sua *competência e performance*.

A madrasta, então, entra novamente em cena e elimina o valor que o *objeto-esposa* significa para o marido, uma vez que a princesa deixa de “ser querida” por ele. O jovem rei, agora, tem a missão de tirar-lhe dois *objetos descritivos*: sua vida e o filho. Entretanto, a princesa entra em *conjunção com o objeto de valor modal de poder-fazer* (meio mágico). Ela age em segredo (eixo do ser – não parecer), persuadindo a todos, na modalidade do fazer-criar, que sua identidade é outra. Ao permanecer em *conjunção* com ambos os *objetos*, novamente persevera no estatuto de sujeito *competente e performante*.

Já no palácio, ela se torna a destinadora de todos, novamente pela modalidade do fazer-criar (ser outra pessoa), mantendo segredo de sua identidade (ser – não-parecer). Depois, age de modo a obter de uma só vez três *objetos de valor descritivo*: comprovação de sua inocência, o afeto do pai e a harmonia com o marido. Para tanto, conta com vários recursos que representam *objetos de valor modal*: o filho e a joia (poder de chamar a atenção do marido) e a condição de não-batismo do filho (poder de relatar sua história sem quebrar o juramento), confirmando os atributos do querer/saber/poder-fazer, na condição de destinadora-destinatária de seus atos. Dessa maneira, além de entrar em *conjunção* com os *objetos de valor descritivo*, faz com que a madrasta perca os seus (afeição do rei e riquezas). Portanto, mantém o estatuto de sujeito *competente e performante*.

#### 4.1.2.1.5 Observações sobre as análises morfológicas

O conto apresenta as três provas proppianas: a qualificadora, a decisiva e a glorificadora, mantendo a ordem padrão das funções, exceto pelas repetições da função *recepção do meio mágico*. A exemplo do conto anterior, a conexão das noções greimasianas de *competência* e *performance* com as provas qualificadora e decisiva facilitou identificá-las e confirmá-las. Observamos também que o conto é todo trabalhado com o entrelaçamento de sentidos, havendo assimilações e acúmulos de funções, além da repetição de ações que aumentam a tensão do enredo e intensificam o mérito da heroína. Por meio de Bremond verificamos que todos os *processos de melhoramento* da princesa fundamentam-se em seu sacrifício voluntário de manter o juramento, sendo este um aspecto significativo, que permeia toda a história, culminando na sanção do valor dessa personagem.

#### **4.1.2.2 Análises socioculturais**

##### **4.1.2.2.1 Relações da narrativa com práticas tribais: iniciação xamânica e rito de passagem à vida adulta**

Iniciaremos por esclarecer as relações dos elementos do conto com a cerimônia xamânica, conforme Eliade (1960, p. 1-50; 149). Observamos que as ações do velho rei, da madrasta e dos guardas do palácio foram determinantes para que a princesa iniciasse sua jornada. Remetendo isso à iniciação xamânica, eles representariam os velhos mestres xamãs e/ou espíritos de xamãs ancestrais, cujo papel é o de instruir o candidato a alcançar o estado extático. A instrução leva anos para ser concluída e constitui-se de inúmeros sacrifícios, jejuns e períodos de silêncio. A posição do candidato é a de obediência às instruções dos mestres, porque sabe ser este o único caminho para a obtenção da força mágica que distingue o xamã das pessoas comuns. Na verdade, o candidato não teria meios alternativos de evitar seu destino, já que resultaria em sua deterioração física e mental, até a morte. Isso é simbolizado no conto tanto pelas ameaças da madrasta à vida da princesa, como pela amputação de suas mãos, além de sua aceitação do sacrifício em silêncio, conforme seu juramento. A amputação das mãos também simboliza uma das inúmeras proibições impostas ao candidato em sua preparação para o estado extático, quando, entre outras coisas, não deve utilizá-las. A princesa somente as recupera quando se transfigura no poço e está pronta para realizar sua primeira cura: a do pai, indicando que foi oficializada como xamã pelos espíritos e, agora, possui mãos milagrosas, com o dom da cura, e é para isso que devem ser usadas. Ela já carrega consigo a força mágica, simbolizada no frasco com água do poço que leva ao pai. O fato de não ser reconhecida quando

chega ao lar paterno, também corrobora sua nova condição, como ocorreria na tribo em relação ao novo xamã, quando as pessoas o chamariam por outro nome e fingiriam não o identificar com a mesma pessoa de antes da iniciação.

Outro aspecto a ser considerado é a solidão do candidato, que não pode mais permanecer entre os membros de sua comunidade, sendo excluído de seu meio, assim como a princesa. A função dos velhos xamãs e espíritos protetores que orientam o discípulo é a de torná-lo merecedor do recebimento dos espíritos auxiliares (meios mágicos do conto) que serão seus aliados em suas jornadas e missões pelo Céu e pelo Inferno. Quanto maior a força mágica que o candidato comprova possuir, a qual depende do grau de autodomínio e de sacrifícios que é capaz de suportar, maior o número de espíritos protetores dispostos a colaborar com sua formação. Assim, no conto, a princesa possui vários mestres a seu dispor, completando-se com o espírito da mãe, enquanto que a água do poço, os conselhos recebidos e suas orações representam o outorgamento dos espíritos auxiliares, subordinados aos espíritos protetores (mestres xamãs ancestrais).

O momento em que o candidato a xamã entra em êxtase e inicia sua jornada no mundo dos mortos é simbolizado no conto pelo momento em que a princesa deixa o palácio e é conduzida para a floresta, assim como a alma do discípulo é carregada pelos espíritos ao Inferno, onde é depositado na Árvore Cósmica, esquartejado e devorado, recebendo os ensinamentos sobre a cura das enfermidades. O esquartejamento reflete-se nas mãos amputadas da moça, bem como a sabedoria sobre a cura encontra-se representada no poço, onde ela tem seu sangue estancado.

Um detalhe interessante no conto é que quando a jovem serva chega ao poço para apanhar água, ela está comendo um pedaço de pão com manteiga e é observada pela princesa de cima da árvore. Na cena, a serva remete aos maus espíritos que devoram o candidato, enquanto sua força mágica, a princesa, fica escondida no alto da Árvore Cósmica. Depois disso, o corpo do candidato é reconstituído e já adquiriu o conhecimento da cura, recebendo um novo nome e tornando-se outra pessoa, mais forte e sagrada.

A iniciação envolve também a ascensão ao Céu, onde o xamã, uma vez sancionado pelos espíritos, casa-se com seu/sua cônjuge celestial no palácio dos deuses. Isso é demonstrado no conto quando a princesa segue ao castelo do jovem rei, onde se casa. Quando o homem ou mulher xamã se encontra no palácio celestial, a noiva ou noivo tenta evitar sua partida, mas seu itinerário deve continuar a ser percorrido e novas missões devem ser cumpridas, assim como a princesa foge do castelo do marido porque deve seguir as instruções da mãe morta.

Durante a cerimônia de oficialização pública do xamã, quando é reconhecido como tal pelos membros de sua aldeia, ele deve compartilhar as experiências vivenciadas em estado de transe, narrando-as à comunidade. Seu casamento espiritual é, então, revelado, sendo celebrado com cerimônias e banquetes, com a participação de toda a aldeia. Isso remete ao banquete do final do conto, quando a princesa relata suas próprias experiências, sendo este o momento em que seu pai e demais convidados tomam ciência de que ela é casada com o jovem rei. Já em relação ao bebê, este também exerce a função de um espírito auxiliar. Contudo, na passagem em que a princesa foge com o filho, porque sua vida está em risco e os soldados desejam apossar-se da criança, não podemos deixar de refletir sobre uma das principais funções do xamã, que é a de resgatar as almas capturadas pelos demônios, ou mesmo evitar que almas perdidas sejam aprisionadas por eles. Para tanto, o xamã deve evocar os espíritos auxiliares que o guiam pelos recônditos do Inferno, para que juntos salvem a alma, trazendo-a de volta ao corpo do enfermo. Assim, nesse momento da narrativa, o jovem rei e seus soldados equiparam-se aos demônios que perseguem a alma fugitiva, enquanto que a princesa, auxiliada pelos meios mágicos (espírito da mãe e água do poço, bem como sua transfiguração), mantém o bebê seguro, enganando seus perseguidores. Outra função do xamã é proteger os membros do grupo contra qualquer ameaça de espíritos mal-intencionados. A expulsão da madrasta assassina corresponderia à expulsão do demônio que rapta as almas dos vivos, causando sua enfermidade e morte, entre outras devastações, de modo a garantir a segurança dos membros da aldeia.

Muitos elementos também refletem, ao mesmo tempo, o ritual de passagem do jovem púbere à vida adulta, conforme observamos em relação à Propp (2002, p. 145-235). O fato de o velho rei determinar a condução da princesa à floresta, corresponderia à função do sacerdote (ou xamã) da tribo, que preside a cerimônia de iniciação, conduzindo o neófito para a cabana iniciática. Sua jornada ao Mundo dos Mortos, durante a morte temporária (estado de transe), inicia após os tormentos que o colocam em um estado alterado de consciência, quando recebe o espírito auxiliar que vai conduzi-lo e protegê-lo por todo o caminho. Isto é simbolizado pela amputação das mãos da princesa e pela obtenção da água do poço, seu auxiliar.

Após terminar o ritual, o jovem era levado à Casa Masculina, onde permanecia por um certo período, podendo manter relações sexuais com uma ou algumas das moças ali admitidas, o que se configurava como um casamento temporário. Essa união dissolvia-se quando o rapaz retornava à tribo e casava-se oficialmente com outra mulher. Em alguns casos, os relacionamentos temporários resultavam no nascimento de crianças, as quais eram mortas se a mãe tivesse mantido relações com muitos homens ao mesmo tempo. Entretanto, se a união tivesse caráter exclusivo, o casal poderia se casar com a permissão da tribo, e a criança seria

legitimada. No conto, isso corresponde à estada da princesa no castelo do jovem rei, seu casamento e o nascimento do bebê. A presença de várias moças trabalhando no castelo, sem nenhum outro homem, remete à inversão do que ocorria na Casa Masculina, onde havia muitos homens para uma só esposa. Outro aspecto a ser considerado é a desconfiança do marido sobre a traição da mulher com seu oficial e, conseqüentemente, a suspeita implícita da paternidade do bebê. Quando a princesa volta ao antigo lar, que corresponderia ao retorno do neófito à tribo, ela ergue o filho na multidão, com a joia que identifica sua paternidade, sugerindo que o bebê nascido na Casa Masculina seria legitimado perante a comunidade, assim como seu casamento com o jovem rei. A cena igualmente evoca o costume romano de legitimação do filho recém-nascido, quando o pai o ergue, mostrando-o aos presentes, para que seja publicamente reconhecido.

#### **4.1.2.2 Relações da narrativa com práticas socioculturais gaélicas**

Nesse conto, alguns detalhes chamam a atenção sobre costumes antigos da cultura irlandesa. São apresentados o velho rei, o jovem rei e é citado o rei da Irlanda, indicando a grande quantidade de reis irlandeses, como mencionado anteriormente no conto “*Conall Cra Bhuidhe*” (KELLY, 1988, p. 3-4). Os dinamarqueses também são mencionados em inúmeros contos populares e narrativas heroicas, principalmente as que retratam os guerreiros *Fianna*. Isso porque os eslavos, dinamarqueses e noruegueses, iniciaram suas invasões à Irlanda por volta do século VIII, devastando monastérios e causando terror e fascínio entre a população. Entretanto, em algumas regiões, acabaram aliando-se aos antigos habitantes e seus assentamentos e fortalezas transformaram-se em cidades, como a de *Limerick*. Dublin, por sua vez, ficou sob seu domínio de 852 d.C. a 1014 d.C., tornando-se um próspero centro comercial, uma vez que os dinamarqueses eram hábeis navegadores e mercadores internacionais (BROERS, 2005, p. 195; HULL, 1923, 120-23).

Com relação aos poços sagrados e suas propriedades milagrosas, registros arqueológicos indicam que oferendas eram neles depositadas aos deuses ctônicos, desde 3000 a.C., tanto na Bretanha como na Europa Continental. Poços e fontes eram considerados o limiar entre este mundo e o mundo subterrâneo (Outro Mundo ou Reino dos Mortos), uma vez que demarcavam o ponto exato em que a água jorrava para a superfície, sendo pura e contendo força mágica. Por essa convergência de níveis cósmicos, a comunicação com deuses e espíritos tornava-se propícia (CUNLIFFE, 2012, p. 24-27; 40). Isso também explica por que a princesa, após banhar-se no poço, passa a conectar-se com a mãe morta, que lhe transmite conselhos.

Na Irlanda, esses rituais ocorriam desde o período pré-céltico, continuando a fazer parte das cerimônias celtas pagãs, inclusive na cerimônia de coroação do Grande Rei, que bebia a água retirada do poço em seu juramento de fidelidade à deusa da Soberania. Ainda hoje, centenas de poços sagrados estão ativos, onde a população se reúne em datas festivas, agora dedicadas a santos católicos (MONAGHAM, p. 470).

Observamos, assim, que o conto reúne vários elementos de crenças e épocas distintas, desde as referentes às tribos primais do Neolítico, ao paganismo celta da Idade do Ferro e ao Cristianismo. Sobre a fé cristã, ela motiva o sacrifício da heroína, contrastando com o final da história, onde o bebê, ainda pagão, por não ter sido batizado, permite à princesa libertar-se de seu jugo. Observemos a ironia dessa questão: em meio à grandiosidade da heroína, motivada e, finalmente, reconhecida por sua fidelidade ao juramento, o que permeia a conexão entre a mulher e a fé cristã é o silêncio, a renúncia à própria identidade e o sacrifício. Em primeiro plano, temos a apologia aos dogmas religiosos, indicando que, no final, todo sofrimento será recompensado. Contudo, uma outra leitura também é possível: foi preciso a intervenção do paganismo – quando a visão que se tinha da mulher na sociedade e em termos mágico-religiosos era de extrema oposição à do Cristianismo, com a reverência a deusas e druidesas – para que a moça recuperasse o domínio de sua voz e, por meio dela, seu verdadeiro valor e identidade fossem publicamente revalidados. Assim, uma das interpretações é que foi por meio da negação da fé cristã e da renúncia final ao sacrifício – porque, de fato, ela falou a todos os presentes cristãos –, que ela chegou à essência de si mesma, revelando-se. Contudo, sua sagacidade permitiu que tal renúncia não desafiasse as tradições, pelo subterfúgio do bebê não-batizado, de forma a não ser julgada (e condenada) por isso. Essas são as sutilezas do gênero maravilhoso, que diz sem dizer, reverencia a tradição, ao mesmo tempo em que expõe suas falácias e demonstra possibilidades de corrompê-la, e a tudo abarca ao entrelaçar significados que, de outro modo, seriam irreconciliáveis. Aqui temos um bom exemplo da pluralidade inerente aos contos, a qual proporciona o entendimento que melhor servir a cada um, conforme experiências e expectativas próprias, sem cair em contradição em meio a seus paradoxos, o que espelha, e com maestria na arte, os próprios paradoxos que coabitam a alma humana.

#### **4.1.3 Conto 3: “*Adventures of Gilla na Chreck an Gour*” (KENNEDY, p. 1866, p. 23-31)**

Esse conto foi narrado por um rapaz chamado *Jemmy Reddy*, cujo pai possuía terras arrendadas entre *Ballygibbon* e *The White Mountain*, na fronteira dos condados de *Tipperary* e

*Wexford*. Ele apresenta uma linguagem bastante irreverente e cômica, o que leva Kennedy, o autor, a desculpar-se com seus leitores por ter mantido suas formas de expressão, nem sempre muito educadas.

#### 4.1.3.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Uma viúva da cidade de *Enniscorthy* era tão pobre que não tinha roupas para vestir o filho. Eles viviam perto de uma forja de ferro, e ela o mantinha aquecido perto do fogo, dentro do buraco das cinzas. Conforme o garoto crescia, ela aumentava o buraco, até que, finalmente, conseguiu uma pele de cabra para enrolar em sua cintura, e ele pôde passear pelas ruas. No dia seguinte, a mãe reclamou que ele já contava dezenove anos e não havia feito nada que prestasse na vida, mandando-o buscar lenha. Tom seguiu para a floresta e havia juntado um feixe de madeira, quando surgiu um rapagão tentando acertar-lhe com uma clava. Tom golpeou-o com uma tora, fazendo-o beijar o chão. Em troca de sua vida, o gigante deu a Tom sua clava. O rapaz sentou-se sobre a madeira cortada, dizendo que arriscara a própria vida para juntá-la, assim, ela deveria carregá-lo para casa. Essas palavras bastaram para que a lenha voasse pela floresta, com ele por cima dela. Depois de alguns dias, Tom foi novamente buscar lenha, dessa vez enfrentando um gigante de duas cabeças, que lhe deu uma flauta em troca de sua vida. A flauta obrigava qualquer um a dançar. Novamente, o feixe de lenha carregou-o para casa. Em sua próxima vez na floresta, surgiu um belo garotão de três cabeças. Em troca de sua vida, ofereceu a Tom um unguento verde, que impedia qualquer tipo de queimadura. O gigante também lhe disse que, dali por diante, ninguém mais o incomodaria, até o Dia dos “Lunáticos” da Colheita.

Um dia Tom passeava pelo vilarejo muito orgulhoso de si, mas um bando de garotos, que não tinha melhores modos que os bêbados de Dublin<sup>8</sup>, mostrou a língua para sua pele de cabra e sua clava. Tom não gostou nada daquilo, mas achou maldade dar-lhes umas pancadas. Foi então que surgiu um homem tocando corneta e proclamando que a mão da filha do rei de Dublin seria concedida a quem a fizesse sorrir três vezes. Sem perder tempo, ele sacudiu a clava para os moleques, beijou sua mãe e rumou a Dublin.

Ao chegar aos portões da cidade, os guardas fizeram troça dele e não permitiram sua entrada. Quando um deles tentou acertar-lhe com a baioneta, Tom segurou-o pelo pescoço e pelo cós da calça, atirando-o para dentro do canal. Alguns guardas apressaram-se a socorrer o companheiro, enquanto outros adotaram modos vulgares com suas espadas e adagas, mas um

---

<sup>8</sup> Tradução livre de *jackeen*. Vide Análise sociocultural, item 4.3.2.2.

golpe de clava resolveu o problema. Um deles, finalmente, teve o prazer de mostrar-lhe o caminho ao pátio do palácio, onde era apresentado todo tipo de diversões, numa tentativa vã de fazer a princesa sorrir. Todos permaneceram estáticos ao notarem Tom em sua pele de cabra, com rosto de menino, longos cabelos negros e barba encaracolada – porque a mãe não tinha dinheiro para lhe comprar uma navalha. Foi quando um bastardo invejoso de cabeça vermelha o interpelou sobre sua presença ali, e Tom afirmou que faria a princesa sorrir três vezes. A consequência foi que vários homens o cercaram e um deles acertou-lhe com a espada. Tom deu com a clava em sua cabeça e abaixo foi o soldado. Todos o atacaram de uma só vez e lá se foram rolando meia dúzia de espadas, escudos e corpos, embora ninguém tenha morrido. A princesa achou a cena tão hilária que abriu um largo sorriso. Sem falsa modéstia, Tom anunciou ao rei que já possuía “um quarto” da princesa – talvez seu cálculo se referisse aos três sorrisos mais a mão da moça – e, assim, foi convidado a jantar no palácio.

No dia seguinte, o ruivo disse a Tom que um lobo enorme perambulava por ali, devorando pessoas e gado, sugerindo que se o rapaz o matasse, agradaria muito ao rei. Logo o lobo surgiu no pátio e o desespero foi geral. Tom aproximou-se da fera com sua flauta, fazendo-a dançar *Tatther Jack Walsh*, uma velha cantiga irlandesa, e todos foram obrigados a acompanhar a dança. O lobo gemia de dor nas pernas, mas dançava sempre em direção ao ruivo, e olhava para Tom, pedindo permissão para devorar o cabeça vermelha. Tom apenas tocava a flauta e balançava negativamente a cabeça para o lobo. A princesa assistia a penúria do ruivo para escapar à gula da fera e, percebendo não haver perigo, achou muita graça, abrindo outro largo sorriso. Tom avisou ao rei que já possuía duas metades da filha dele. Então, guardou a flauta e o lobo sentou-se, quase desmaiando de cansaço. Tom advertiu-o de que, dali por diante, deveria comportar-se como uma fera de respeito, mostrando-lhe a clava. O lobo colocou o rabo entre as pernas e foi-se embora para as montanhas, sem intenções de voltar.

Durante o jantar, em nova tentativa de livrar-se de Tom, o ruivo sugeriu ao rei que o rapaz poderia livrá-los dos dinamarqueses, que sempre lhes causavam problemas. Para tanto, Tom deveria apossar-se de um mangual, uma arma com correias e bolas de ferro, que se encontrava no Inferno. Tom perguntou se isso lhe daria direito à outra metade da princesa, mas o rei não quis comprometer-se. Como o rapaz não sabia onde ficava o Inferno, o ruivo conduziu-o até uma rua frequentada por mulheres de má índole e salpicada de bares que nunca fechavam, apontando-lhe o resto do caminho. Tom seguiu sozinho até os portões do Inferno, lembrando-se de passar o unguento verde nas mãos antes de bater e, então, foi atendido por uma centena de diabinhos, que imediatamente permitiram sua entrada. Ele explicou ao diabo maior que precisava do mangual para livrar-se dos dinamarqueses. Embora o diabo explicasse que os

dinamarqueses eram seus melhores fregueses, acabou concordando em entregar-lhe a arma. Esta, de ferro em brasa, foi lançada em direção a Tom e os diabinhos, muito divertidos, acreditaram que iria derreter-lhe as mãos, mas o rapaz pegou-a no ar, sem que nada acontecesse. Pronto para partir, pediu-lhes que abrissem o portão, mas apenas responderam-lhe que era bem mais fácil entrar do que sair dali. Um deles tentou tomar-lhe o mangual e Tom reagiu com uma pancada de clava que lhe partiu o chifre ao meio, e todos foram devidamente surrados, até deixarem-no sair. O rapaz retornou ao palácio, sendo festejado por toda a corte. Ele avisou que ninguém tocasse o mangual, mas o ruivo esgueirou-se e tentou roubá-lo. Mal o tocou e soltou um urro de dor, pulando e agitando os braços freneticamente. Tom esfregou suas mãos nas dele, e o unguento curou imediatamente o infeliz. O ruivo chorava e ria ao mesmo tempo, fazendo uma expressão de alívio muito cômica, o que provocou uma explosão de gargalhadas entre os convivas e, também, na princesa. Tom disse à moça que se houvesse cinco quintos dela, todos pertenceriam a ele. A princesa não se fez de rogada e segurou as mãos do jovem. Pela manhã, quem passasse pela rua podia ver duas fendas em uma rocha, abertas pelo mangual arremessado por Tom, que a derreteria, penetrando-a. Os dinamarqueses ficaram tão assustados ao saberem do mangual que partiram imediatamente em seus navios.

#### **4.1.3.1.2 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

A situação inicial é de pobreza extrema, fazendo com que Tom tenha uma infância bastante peculiar, sem jamais ter saído de casa até os dezenove anos e, quando sai, destaca-se das outras pessoas por vestir uma pele de cabra. Ele se afasta de casa quatro vezes, a primeira para dar um passeio, depois, as três vezes em que vai ao bosque e recebe os meios mágicos dos gigantes. Contudo, é apenas na quinta vez que Tom encontra o emissário do rei, ocorrendo a função de *afastamento*, porque é ela que causará sua *partida*. Observamos que há a antecipação da *primeira função do doador* e da *recepção dos meios mágicos*, ocorrendo ao obter a pele de cabra e a lenha voadora, sendo a mãe a doadora, e ao obter a clava, a flauta e o unguento, por meio dos gigantes, os quais caracterizam-se como doadores hostis. Surge, então, o emissário do rei, no papel de mandante, responsável pelo envio do herói. É mais comum que o herói encontre o doador e receba o meio mágico após sua *partida* ou quando já se encontra no reino distante, mas aqui, a prova de qualificação do herói ocorre logo no início. Ao encontrar o emissário, Tom desperta para o desejo de possuir uma noiva, ocorrendo a função de *carência*, sendo também informado sobre sua *tarefa difícil*: fazer a princesa sorrir três vezes, a fim de

obter sua mão. Com isso, apresentam-se as funções de *partida* e *deslocamento no espaço entre dois reinos*, e Tom segue para o reino distante, como um herói-buscador.

Em consideração à função *realização da tarefa difícil*, ela se prolonga bastante no enredo, sendo constituída por vários elementos diferentes. Ela tem início nos dois combates entre Tom e os guardas do rei, assimilando a forma de *combate-vitória*, sem, contudo, caracterizar esse par de funções, porque os guardas não são os antagonistas do conto em si (e sim o homem ruivo), condição necessária para que ocorra a função de *combate*, que é exclusivamente contra o antagonista. Os guarda são considerados apenas como obstáculos à *realização da tarefa*, cuja superação leva à obtenção do que o herói deseja: o primeiro sorriso da princesa. Em seguida, Tom domina outro obstáculo: o lobo, obtendo o segundo sorriso da moça. Depois, uma tarefa de busca e mais um combate também são inseridos como parte da *realização da tarefa difícil*: a obtenção do mangual e a luta com os diabinhos. Já quase no final do conto, ocorre a função de *castigo* do inimigo, quando o ruivo se queima com o mangual, causando a *realização da tarefa*, porque disso surge o terceiro sorriso da princesa. O conto termina, implicitamente, com a *reparação da carência* e o *casamento*, estando também implicado que o herói permanecerá no palácio do sogro.

#### **4.1.3.1.3 Análise morfológica os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

O conto inicia com uma *degradação* prolongada, que dura dezenove anos, mas há uma grande elipse, com o texto logo focando no *processo de melhoramento*, quando Tom recebe a pele de cabra. Ao buscar a lenha, Tom revida às agressões dos gigantes, eliminando os adversários, que lhe oferecem pactos de troca, configurados como *negociações por sedução*, onde Tom recebe objetos mágicos e os gigantes têm a vida poupada. Uma nova *negociação por sedução* ocorre, implicitamente, entre Tom e o rei de Dublin, já que o rapaz assume uma tarefa, como parte de um acordo de troca: fazer a princesa sorrir para obter sua mão. Com isso, o rei e Tom tornam-se aliados solidários, ambos com interesses em comum, mesmo sem se conhecerem.

Já em Dublin, o rapaz sofre novo *processo agressor*, iniciado pelos guardas do palácio, mas, ao eliminar os adversários, obtém o que deseja: o sorriso da princesa, fortalecendo seu *processo de melhoramento*. Depois, há a tentativa de duas ciladas contra Tom, por parte do homem ruivo. A primeira, quando convence o rapaz a enfrentar o lobo, acreditando que não seria capaz de fazê-lo, mas Tom domina o animal. A segunda tentativa, quando o convence a

buscar o mangual no Inferno, mas seus planos são igualmente frustrados, porque apesar de Tom sofrer um *processo agressor* por parte dos diabinhos, ele é capaz de se proteger, eliminando a ação dos oponentes. O fato é que as ciladas armadas pelo ruivo acabaram garantindo a Tom os dois sorrisos da princesa, constituindo-se no oposto do que desejava, como uma tarefa realizada ao contrário. Tom, finalmente, obtém a mão da moça como recompensa, tendo cumprido sua parte no contrato com o rei de Dublin.

#### **4.1.3.1.4 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

Tom entra em conjunção com seis *objetos de valor modal*, os quais ampliam o seu poder: a pele de cabra, que permite que saia de casa, a lenha voadora, a clava, a flauta, o unguento e a informação sobre sua futura noiva. No início, sua mãe exerce a função de destinadora, na modalidade do fazer-fazer, determinando suas ações. Depois, o emissário do rei o faz desejar a noiva, na modalidade do querer-fazer, além de lhe dar informações de como conseguiu-la, transmitindo-lhe o saber-fazer. Assim, Tom torna-se o destinador-destinatário de suas ações, estando em conjunção com o saber/querer/poder-fazer, tornando-se um sujeito *competente* ao passar em várias provas qualificadoras do herói.

O *objeto de valor descritivo* visado por ele é a mão da princesa e, para obtê-lo, deve conseguir três outros *objetos* (intermediários): seus três sorrisos. O primeiro obstáculo surge com os guardas do palácio e, ao eliminá-lo, consegue o primeiro sorriso da moça. Nesse momento, ele começa a concretizar seu potencial por meio de ações bem-sucedidas, ou seja, passa a demonstrar que além de *competente*, também é *performante*. Na sequência, o homem ruivo, que também deseja o *objeto-princesa*, age sobre Tom nas modalidades do fazer-criar e fazer-fazer, tornando-se seu destinador. Isso ocorre quando ele convence Tom a enfrentar o lobo e, depois, a buscar o mangual no Inferno, de modo a colocar sua vida em risco. Entretanto, o resultado é o oposto do imaginado, e o rival acaba colaborando para que Tom obtenha os dois sorrisos da princesa, completando a prova decisiva do herói. Como consequência, Tom entra em conjunção com seu principal *objeto de valor*: a mão da princesa, sendo o sujeito *competente* e *performante* da história.

#### **4.1.3.1.5 Observações sobre as análises morfológicas**

O conto é demarcado pela repetição das funções do doador e de *fornecimento e recepção do meio mágico*, as quais ocorrem logo no início. Tom também se afasta de casa várias vezes, mas sempre acaba voltando, até que, finalmente, parte direto para Dublin, dando-se um acúmulo entre as funções de *partida e deslocamento no espaço entre dois reinos*. A *realização da tarefa difícil* destaca-se no enredo, sendo prolongada por vários elementos que, na maior parte, assimilam a forma de *combate-vitória*, mas não possuem esse significado morfológico. Propp (2006, p. 162-163) deixa claro que raramente os pares *combate-vitória* e *tarefa difícil - realização da tarefa difícil* surgem no mesmo conto, o que corrobora essa análise.

O papel de doadora da mãe ficou um tanto obscurecido pela presença dos três gigantes e seus três objetos mágicos, mas a análise greimasiana confirma essa função em relação a todas essas personagens, como parte da obtenção da *competência* do sujeito e dos vários objetos modais (meios mágicos) envolvidos. Já as diretrizes bremondianas foram bastante úteis para detalhar as relações entre os vários elementos presentes na *realização da tarefa difícil*, composta de vários processos agressores por parte de diferentes adversários e na eliminação de obstáculos por Tom.

#### **4.1.3.2 Análises socioculturais**

##### **4.1.3.2.1 Relações da narrativa com práticas tribais: iniciação xamânica e rito de passagem à vida adulta**

Iniciaremos por indicar os elementos da narrativa que remetem à prática xamânica, para então, apontarmos, em linhas mais gerais, suas relações com o ritual de passagem do jovem púbere à vida adulta.

Tom não tem roupa alguma e por isso não sai de casa, vive em um buraco de cinzas, próximo ao fogo de uma forja, como único meio de manter-se aquecido. Eliade (1960, p. 35; 67) diz que o dom para o xamanismo pode ser identificado no jovem solitário, introspectivo e fragilizado por enfermidades físicas e/ou mentais, sendo acometido de sono mórbido e crises de ausência. Ao começar a desenvolver a vocação xamânica, sua existência torna-se “larvária” como a dos mortos, repleta de tabus que envolvem a abstenção de certos alimentos e o uso das mãos, além de ter o corpo (nu) envolto em cinzas e sofrer enterros simbólicos, a fim de reproduzir a condição de defunto. Certamente tal descrição pode ser atribuída a Tom, ao imaginarmos como seria sua vida nas condições apresentadas pela narrativa.

A forja como sua habitação também é bastante peculiar, pois, em muitas culturas, quando o indivíduo aceita abandonar sua antiga vida, seu renascimento como xamã relaciona-se diretamente ao trabalho do ferreiro: os ossos e o crânio seriam lançados à caldeira para fundirem-se a pedaços de metal, sendo que seu novo esqueleto seria forjado com uma bigorna. Depois desse procedimento, novos órgãos e carne reconstituiriam seu corpo. Portanto, o xamã também é o senhor do fogo, podendo entrar em contato com objetos incandescentes, sem queimar-se, assim como o protagonista do conto, que foi “forjado” pela mãe, até o início da vida adulta, quando recebe a pele de cabra para se cobrir, e se torna apto a mostrar-se em público, assim como o xamã recebe sua indumentária de peles (ou plumas), ao ser oficializado enquanto tal (ELIADE, 1960, p. 67; 101).

Aqui colocamos a questão do papel da mãe na narrativa, que é crucial na formação de Tom, por ser seu único contato durante todo o período de reclusão, definindo o momento em que ele deve apresentar-se à sociedade, ao prover-lhe a pele. É ela também quem o envia à floresta para apanhar lenha, a qual é mágica, além de ali receber os meios mágicos dos gigantes. A mãe é caracterizada de modo ambivalente: proporciona tudo ao filho, mas ao mandá-lo cumprir sua tarefa com a lenha, dirige-se a ele de modo agressivo, chamando-o de ladrão e reclamando que nunca fizera nada de útil na vida, o que serve de indicador da crueza da linguagem, que será utilizada por todo o conto. Tom logo a obedece, dizendo que ela não precisaria mandar duas vezes. No xamanismo, existe uma diferença entre espíritos protetores, mais poderosos, e espíritos auxiliares, subordinados àqueles. Entre os iacutos, o espírito protetor é uma mulher, chamada de *áyami*. É ela quem escolhe o futuro xamã, instruindo-o nesse ofício, além de outorgar-lhe os espíritos auxiliares e, inclusive, mantendo relações sexuais com ele. Entretanto, a *áyami* pode mudar de forma, surgir às vezes como uma velha ou um lobo, causando terror, além de deixar claro que se o candidato se recusar a cumprir suas determinações, ela o matará (ELIADE, 1960, p. 73-74). Isso considerado, observamos que a relação de Tom com a mãe se aproxima da desenvolvida entre o discípulo e o espírito protetor, estando sugerido que o rapaz estaria destinado ao xamanismo por hereditariedade, porque é preparado desde a infância. Observamos que a mãe é sua mentora e que possui a mesma ambivalência na vida do rapaz que a *áyami* na do candidato, a qual pode dar-lhe tudo, mas também pode tirar-lhe a vida. No conto não há nenhuma referência de incesto entre mãe e filho, como forma de refletir a relação conjugal desenvolvida entre o futuro xamã e seu espírito protetor fêmea. Todavia, o isolamento em que a mãe e Tom se encontram, a dependência física e emocional entre os dois, isso até os dezenove anos do rapaz, que permanece nu até essa idade, remetem a um relacionamento, no mínimo, bem mais íntimo do que seria o comum. Isso é

reforçado quando a idade e a altura do rapaz (dezenove anos e um metro e oitenta) são inseridas de modo casual no diálogo da mãe. Essa informação, realizada de modo abrupto na história, tem um grande efeito-surpresa, já que, até então, parecia tratar-se ainda de uma criança. Embora elipses sejam extremamente comuns nos contos, essa, em particular, fez com que se destacasse a anormalidade da situação em que ambos se encontravam. A nudez de Tom, estranha no conto, pode ser explicada também por práticas xamânicas, tanto com respeito à experiência extática, onde em muitas culturas o candidato permanece nu ao praticá-las, quanto às provas de resistência ao frio, às quais os candidatos são submetidos nas regiões árticas, permanecendo nu em um meio-ambiente onde o congelamento do corpo é o risco extremo a ser evitado (ELIADE, 1960, p. 101-103; 181).

Ao retirar-se para a floresta, Tom recebe dos gigantes os meios mágicos, a clava, a flauta e o unguento, além de poder voar na lenha cortada por ele. O candidato a xamã, ou mesmo o xamã já consagrado, retira-se para a floresta, a fim de praticar a visão de espíritos, em estado de vigília. Quando esta dádiva ocorre desse modo, a força mágica doada a ele é mais poderosa do que se isso ocorresse em sonho, e é assim que Tom recebe esses objetos mágicos. Ao ordenar que a lenha voe, indica o domínio que o xamã adquire sobre o voo mágico, como modo de sua alma penetrar outros níveis cósmicos (ELIADE, 1960, p. 72; 84).

Na sequência do conto, na função de *deslocamento no espaço entre dois reinos*, que representa a jornada do xamã ao Outro Mundo, Tom segue para Dublin sozinho, o que tem o efeito de demonstrar que sua independência, mesmo recém-adquirida no conto, foi completamente abraçada por ele. Entretanto, ele tem consigo sua clava, flauta e unguento – meios mágicos –, o que significa que está acompanhado de seus espíritos auxiliares, que o orientam pelos caminhos do mundo invisível. A própria pele de cabra que veste é significativa nesse sentido, simbolizando sua intimidade com esses espíritos, que têm a forma de animais. Mesmo um xamã mais experiente, cuja alma já tenha trilhado o Céu e o Inferno muitas vezes pode ainda se perder nos recônditos desses mundos misteriosos aos humanos.

Em Dublin, ele elimina os obstáculos físicos com sua clava e exerce seu domínio sobre o lobo com sua flauta, sendo demonstrada sua força mágica em relação aos espíritos demoníacos (que podem ser os próprios ancestrais mortos da tribo, que não o aceitam como um igual, ou outros seres). No caso do lobo, é reforçada a integração entre o reino animal e o mundo dos mortos na concepção tribal, uma vez e que os espíritos ancestrais podem apresentar-se tanto na forma humana como na de animal totêmico. Uma das funções do xamã é proteger a aldeia contra a ação dos mortos que voltam para roubar as almas dos vivos, dos quais sentem falta, ou mesmo para devorá-las. A alma raptada é aprisionada por eles, fazendo com que a vítima

humana fique enferma, ou mesmo morra, no caso de ter a alma devorada. O xamã deve ser capaz de expulsar esses maus espíritos a fim de manter os vivos em segurança, como Tom procede com o lobo (ELIADE, 1960, p. 86, 169-70).

Nesse conto, Tom explicitamente vai ao Inferno e enfrenta os demônios, comprovando o grau de seu poder xamânico, excedendo no domínio dos espíritos maus, assim como sobre o fogo e objetos incandescentes, por tocar o mangual sem sofrer ferimentos. O fato é enfatizado quando o mangual derrete a rocha, penetrando-a, estando implicado, no conto, o seu retorno ao Inferno, onde pertence. O unguento mágico reflete a força impressionante do espírito auxiliar do xamã, bem como seu mérito por possui-lo: quanto maior o grau de sacrifício que ele é capaz de suportar nas provações xamânicas e quanto maior a resistência física e mental demonstrada, maior é a força mágica obtida, por meio dos espíritos auxiliares que são colocados à sua disposição.

Outro fator a ser considerado é que todos os desafios enfrentados por Tom é visando o casamento com a princesa, mas, seu sorriso, é a condição necessária para que alcance seu objetivo final. Transpondo a situação para o mundo tribal, o distúrbio da moça apresenta-se em primeiro plano: ela está enferma e a função do xamã é a de curá-la. Quando ele traz o mangual do Inferno, a cura total é assegurada, porque ela sorri pela terceira vez. Isso significa que o mangual simboliza a alma da enferma, que é resgatada do Inferno pelo xamã, uma vez que todo tipo de enfermidade física ou mental, bem como comportamentos incomuns, é atribuído pela tribo ao roubo da alma (ELIADE, 1960, p. 149).

O fato de Tom ter ido ao Outro Mundo (Dublin) e, depois, ao Inferno, indica que o palácio da princesa não pertence à região infernal. O Outro Mundo xamânico é formado de regiões pertencentes ao Céu e ao Inferno. No Céu, há o palácio das divindades, onde o jovem se casa com a noiva celestial, após ser oficializado como xamã. Os banquetes, como em muitas mitologias, servem para “prender” o futuro esposo no palácio, fazendo-o esquecer de suas obrigações, para que a noiva o mantenha junto a si. O xamã deve se desvencilhar dos impedimentos, para finalizar suas missões (ELIADE, 1960, p. 76-77). No conto, quando Tom é convocado a combater o lobo e, depois, ir buscar o mangual, a princesa se opõe, na primeira vez de modo ténue, e na segunda, abertamente, tentando detê-lo, mas Tom sabe que precisa cumprir as tarefas que lhe cabem, para garantir seu sucesso.

Agora, de modo breve, remeteremos o conto ao ritual de passagem à vida adulta. Podemos definir a casa de Tom como a cabana cerimonial, onde é torturado e padece inúmeros suplícios físicos e mentais. Sua mãe, claramente, seria a sacerdotisa ou o grande espírito da Senhora dos Animais, que preside o rito. Ao permanecer enterrado nas cinzas, Tom

representaria o morto. Embora a floresta seja retratada separadamente da casa, ambas têm a mesma função de entrada ao mundo dos mortos. Ali o jovem receberia a força espiritual de seus ancestrais (auxiliares mágicos), que o tornaria apto à viagem ao Outro Mundo (Dublin) e a ter sucesso em combater os obstáculos e demônios inerentes a esse reino, para, então, despertar e retornar à vida, condição demarcada por sua saída do Inferno. Com isso, retornaria à tribo, para exercer o direito ao matrimônio. No caso desse conto, há referência ao caráter exogâmico da cerimônia ritual e do casamento, que ocorrem na tribo da futura esposa, sendo essa a forma mais antiga de iniciação, inclusive pelo caráter matriarcal, implicado no conto pela função do sacerdote ser realizada por uma mulher (mãe de Tom). Na verdade, a mãe, como doadora, não remeteria realmente a um parentesco de laços sanguíneos com o herói, mas à figura pré-histórica da velha, mãe simbólica de todos os membros da tribo, a qual, nesse caso, pertenceria ao clã da noiva, assim como os espíritos que veem em auxílio do neófito, uma vez que após a iniciação e o casamento, o jovem passará a ser membro dessa outra tribo, assim como Tom permanece no palácio do sogro, no final da história (PROPP, 2006, p. 119 -124).

Finalizamos essa análise e esperamos ter demonstrado como o conto engloba significados latentes, que remetem a ritos tribais primais de modo consistente. Percebemos que embora o gênero seja sucinto e econômico em suas caracterizações, estas não perdem sua funcionalidade. Por exemplo, ressaltando a situação inicial na casa de Tom e sua relação com a mãe, é notável quão pouco é exposto sobre isso, mas, ainda assim, remete a múltiplos e profundos significados subjacentes, que permeiam toda a história.

#### **4.1.3.2.2 Relações da narrativa com práticas socioculturais gaélicas**

Tom é caracterizado de modo selvagem, vestindo-se com a pele de cabra e portando uma clava de madeira, com cabelos longos e negros, assim como sua barba. Isso, ao menos na mentalidade popular, conforme a representação dos primeiros habitantes da Irlanda em mitos e contos folclóricos, remete a tempos anteriores aos celtas. Historicamente, estima-se que a cultura gaélica tenha iniciado na Irlanda por volta de 500 a.C., embora essa data não possa ser corroborada, pela total ausência de registros, e muito pouco se saiba historicamente sobre seus habitantes antes do século V d.C., quando os primeiros missionários cristãos ali chegaram.

No mito dos deuses *Tuatha Dé Danann*, anterior à chegada dos milésianos (gaélicos), O Grande Dagda, seu líder, portava a clava como símbolo de poder e força (MONAGHAN, 2003, p. 84; 239). A aparência do moço também remete aos descendentes dos *Firbolg*, inimigos dos *Tuatha Dé Danann*. Eles passaram a ser retratados nos contos heroicos como guerreiros da

armada de Leinster, destacando-se da população por terem cabelos negros, e tornando-se conhecidos por seu destemor nas guerras (HULL, 1923, p. 12-16). Em algumas lendas, os *Firbolg* são identificados como ancestrais da classe de guerreiros *Fianna*, os quais, embora figuras míticas, têm provável procedência histórica. Os *Fianna* eram uma elite mercenária, que lutava sob o comando de vários reis e formavam a armada do Grande Rei de Tara, sendo responsáveis, principalmente, pela defesa da Irlanda contra os invasores *vikings* (dinamarqueses). Essa categoria de guerreiros permanecia à margem da sociedade comum, e seus membros eram selecionados por meritocracia, não por parentesco com a nobreza, sendo um meio de ascensão social. A admissão do indivíduo ocorria por rígidos treinamentos e iniciações. Por exemplo, o candidato era colocado em um buraco profundo, munido apenas de seu escudo, enquanto lançavam flechas sobre ele. Se não fosse hábil o bastante para se defender, seria ferido ou morreria. Outra prova consistia em ir à floresta, onde era perseguido pelos outros guerreiros e, caso fosse aprisionado ou ferido, seria rejeitado. A ascensão de Tom à nobreza ocorre definitivamente com o casamento com a princesa, mas deve-se à demonstração de força e resistência por todo o enredo, iniciada desde o enfrentamento dos gigantes na floresta, como comprovam as análises bremondianas, que apontam os inúmeros processos agressores enfrentados por ele, relacionados à superioridade de um guerreiro.

Como a grande maioria dos contos maravilhosos gaélicos, há a indicação da localidade onde se passa a história, com a menção das cidades de *Enniscorthy* e Dublin. Sobre Dublin, são citados também os *jackeens*<sup>9</sup>, um termo derogatório para designar pessoas arrogantes e imprestáveis, assim como bêbados incorrigíveis. Houve uma associação do termo com os dublinenses que empunhavam a bandeira *Union Jack*, de apoio à união entre a Irlanda do Norte e o Império Britânico, embora nada indique que essa tenha sido sua origem. Tom utiliza essa expressão para comparar as crianças que lhe mostraram a língua em seu passeio pelas ruas, que traduzimos como “bêbados de Dublin”. Ainda é demonstrada a conexão entre os dinamarqueses e os dublinenses, uma vez que a cidade se formou sob sua influência e domínio até 1014 d.C., como foi apontado na narrativa anterior “*The bad stepmother*”. No conto, o diabo diz a Tom que os dinamarqueses eram seus melhores fregueses, implicando os sentimentos dos irlandeses em relação aos invasores, quando espalharam o caos e terror por toda a Irlanda.

Outro termo que chama a atenção, é utilizado pelo último gigante a fornecer o meio mágico a Tom, quando promete a ele que gigantes e fadas o deixariam em paz até o “Dia dos

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/jackeen>>; <<http://www.webster-dictionary.org/definition/Jackeen>> e <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=jackeen>>. Acesso em 04/04/2017.

lunáticos da colheita” (*Lunacy Day in Harvest*). A Lua da Colheita (*Harvest Moon*<sup>10</sup>) ocorre no equinócio de outono, em setembro ou outubro, época de lua cheia, quando as noites se tornam tão claras que são aproveitadas pelos fazendeiros para trabalhar a terra até mais tarde, costume relacionado às celebrações de origem pagã de adoração à Lua (MONAGHAN, 2003, p. 336; CUNLIFFE, 2010, p.54). Assim, o conto remete à Lua, mas destacando o sentido da loucura atribuída a ela, de modo irônico, como aponta a palavra “lunático<sup>11</sup>”, cuja conotação é também bastante antiga.

A referência ao lobo, que anteriormente relacionamos aos ancestrais totêmicos do xamã, é corroborada pela cultura celta. Monaghan (2003, p. 84; 239) explica que embora hoje estejam extintos da Irlanda, houve um tempo em que eram comuns, possuindo o mesmo sentido sagrado compartilhado com os cães. Segundo a autora, os lobos eram tidos como um dos principais ancestrais totêmicos de clãs irlandeses, crença perpetuada no folclore, onde persistiu o temor àqueles que descenderiam de lobos, porque teriam ainda o dom de adotar sua forma e atacar suas presas na vizinhança.

Portanto, concluímos os paralelos entre os elementos da narrativa e da cultura celta observando que, em muitos aspectos, esta ainda guarda em seu folclore aproximações com crenças xamânicas de origem muito remotas.

#### 4.2 Contos Tipo 2: Conto 4, Conto 5 e Conto 6

Os contos Tipo 2 também apresentam o sucesso do protagonista; entretanto, não seguem mais a forma e sequência das funções proppianas de modo direto e evidente como os do Tipo 1, havendo, normalmente, a ausência das funções de *partida* e *deslocamento no espaço ao reino distante*, uma vez que não apresentam a jornada do herói, mas apenas um cenário ou ambientes próximos ao lar. Mesmo quando surgem tais funções, são apresentadas de maneira bastante econômica no texto, relembrando a Narrativa Encaixada 1 de “*Conall Cra Bhuidhe*” (Conto 1).

Esses contos baseiam-se em crenças e lendas folclóricas gaélicas que, de certo modo, influenciam seu estilo e forma, mas não se confundem com as lendas em si, apenas remetendo a seus temas e sentidos, utilizando-as como matéria para a história. O resultado, assim como os

---

<sup>10</sup> Disponível em: < <http://oldmooresalmanac.com/news-and-topics/harvest-moon-approaching-will-celebrate/>>. Acesso em 04/04/2017.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.etymonline.com/index.php?term=lunatic>>. Acesso em 04/04/2017.

contos Tipo 3, é que se tornam bastantes específicos culturalmente, sendo voltados a um público habituado a tais lendas, as quais eram parte do corpo de crenças culturais compartilhado.

Pelas diferenças nos modos de organização narrativa, determinar sua morfologia por meio das funções proppianas torna-se um empreendimento mais complexo, porque existem mais acúmulos e assimilações relacionadas à economia do texto do que nos contos de magia, o que acaba obscurecendo seus sentidos e tornando difícil de manter a precisão ao delimitá-las. Assim, realizamos nossas análises partindo dos pressupostos de Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979) e aproveitamos seus resultados para, somente então, delimitar as funções proppianas (2006), as quais passam a ser apresentadas por último em cada narrativa analisada, com o mesmo procedimento para os Contos Tipo 3.

#### **4.2.1 Conto 4: “*Rent day*” (CROCKER, 1828, p. 236-40)**

Esse conto é baseado nas lendas sobre *Daniel O’Donoghue*, um nobre que vivera em *Killarney*, na Irlanda, por volta do século XV. A crença é a de que ele teria se transformado em um príncipe do Reino das Fadas, vivendo com seu séquito sob as águas do grande lago que cerca a região. De tempos em tempos, suas aparições podem ser testemunhadas pelos pescadores, seja para auxiliar os necessitados, seja para punir os injustos, evocando respeito e temor entre os habitantes dos vilarejos próximos à Ilha de Ross, que abrigava seu castelo quando era vivo.

##### **4.2.1.1 Resumo do conto e análises morfológicas**

Em uma linda manhã de maio, Bill contemplava, solitariamente, as ondas brilhantes do lago de *Killarney*. Sentia-se desolado por não ter como pagar o aluguel de sua pequena fazenda e, em breve, sua família seria jogada à beira da estrada e passaria fome. Foi quando um homem surgiu diante dele, causando-lhe grande surpresa, porque não havia notado ninguém por perto. O estranho perguntou-lhe por que parecia tão desolado e Bill contou-lhe que havia perdido a colheita, sua produção de manteiga fora enfeitiçada e o cobrador de aluguel, que administrava os negócios de seu senhorio, havia o advertido de que deveria pagar o aluguel até o dia seguinte, ou seria despejado. O estranho sugeriu que o pobre homem explicasse sua situação ao administrador, mas Bill sabia ser inútil, desconfiando que há tempos o malvado planejava alugar seu pedaço de chão para um de seus protegidos. O homem depositou um saco de ouro diante dele, dizendo-lhe que pagasse sua dívida. Acrescentou, ainda, que cuidaria para que o

ouro não trouxesse nada de bom ao administrador, a quem, em outros tempos, teria mandado enforcar num piscar de olhos. Bill ficou atônito com toda aquela riqueza, e sequer ouviu o que o estranho dizia. Quando deu por si, encontrava-se novamente só, mas pareceu-lhe ver, ao longe, um homem cavalgando um cavalo branco sobre as ondas do lago. Assim, logo reconheceu seu benfeitor, que era *O Donoghue*, o Príncipe do Lago.

No dia seguinte, Bill apresentou-se diante do administrador para pagar-lhe a dívida. O homem ordenou-lhe que tirasse o chapéu em sua presença, mas Bill foi firme em recusar-se a fazê-lo. O homem irritou-se muito, chamando-o de patife insolente, que não tinha respeito por seu poder. Bill, de chapéu enterrado na cabeça, replicou que seu poder era às custas do País e, então, entregou-lhe os guinéus de ouro, exigindo o recibo de pagamento. O administrador acalmou-se quando viu as moedas reluzentes, fornecendo-lhe o comprovante. Contudo, assim que Bill se retirou, o homem, em lugar das moedas, encontrou apenas um punhado de bolinhos de gengibre, marcados com a cabeça do rei. Ele ficou furioso, mas como tinha fornecido o comprovante de pagamento, achou melhor dar o assunto por encerrado, temendo tornar-se alvo de piadas na vizinhança. Dali por diante, Bill e sua família tornaram-se cada vez mais prósperos e sempre abençoavam *O Donoghue*, o grande príncipe que vivia sob as águas do lago.

#### **4.2.1.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

O conto inicia com um *processo de degradação* em andamento, em que Bill se encontra financeiramente arruinado. Por conta disso, está prestes a quebrar o contrato de arrendamento, cuja consequência seria a expulsão de sua família, como um *processo retribuidor agressor* por parte do administrador de terras. Sua tarefa, portanto, é a de evitar a perda da terra e o despejo, o que depende, até certo ponto, da quitação da dívida. O surgimento do aliado proporciona a Bill condições de realizar a tarefa. Isso constitui a abertura de um *processo protetor* das ameaças do cobrador, demarcando o início do *processo de melhoramento*.

O *processo protetor* emenda-se a um *processo retribuidor punitivo*, tornando-se uma cilada contra o administrador, que recebe bolinhos em lugar de moedas. Embora Bill seja o agente realizador da trapaça, ignora o fato, por não ter ouvido *O Donoghue* dizer-lhe que o ouro não traria nada de bom ao cobrador. Portanto, Bill acredita o tempo todo estar cumprindo suas obrigações contratuais, mas, na verdade, está apenas anulando a possibilidade de o agente vingar-se pelo não-pagamento do contrato. *O Donoghue* encarna o papel de justiceiro, salvando Bill e punindo o administrador, já que o contrato seria injusto, remetendo aos abusos dos

latifundiários e seus administradores contra os camponeses irlandeses. Assim, o malfeito do administrador é retribuído com prejuízo, havendo sua eliminação como adversário de Bill e recebendo uma punição por sua ganância. Como recompensa, Bill continua a viver na fazenda, prosperando dali por diante.

#### **4.2.1.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

Bill é ameaçado de disjunção com o *objeto de valor descritivo* (terra), portanto, o *objeto de valor* visado é livrar-se dessa ameaça, mantendo seus bens. Seu destinador, *O'Donoghue*, proporciona-lhe o *objeto de valor modal* (moedas de ouro), outorgando-lhe o atributo do poder-fazer (pagar o cobrador). No decorrer do enredo, somos informados de que o ouro se transforma em bolo de gengibre após ser utilizado, o que confirma sua função de meio mágico (valor modal). Essa sequência configura-se como a prova de qualificação do herói, e Bill torna-se um sujeito *competente*.

*O'Donoghue*, na modalidade do fazer-saber, comunica a Bill que o ouro não beneficiaria o administrador. Isso não é assimilado pelo destinatário, que nada ouve e, portanto, nada questiona sobre o que ele planeja. A consequência é que, embora *O'Donoghue* ludibrie o administrador com o ouro falso (eixo do parecer – não ser), não pode ser responsabilizado por Bill tomar parte na trapaça sem ter consciência do fato. Ao mesmo tempo, por ignorar a situação, Bill mantém-se em conjunção com o *objeto modal* (poder-fazer), caso contrário, sua honestidade e humildade não lhe permitiriam lograr o administrador. A *competência* de Bill é, portanto, reforçada, simplesmente porque deixa de ouvir as palavras do destinador no momento certo, garantindo o sucesso de sua *performance* diante do inimigo. Ao agir com a firmeza e o orgulho de quem acredita estar em pleno direito, exigindo o recibo de pagamento, obtém sua definitiva conjunção com *objeto de valor descritivo* (terra), além de punir o administrador, causando sua disjunção com os *objetos de valor modal e descritivo*: poder de coação e riqueza.

#### **4.2.1.1.4 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

O início da narrativa é bastante complexo em relação à delimitação de certas funções. Bill é apresentado já vivenciando uma complicação, indicando que o *dano* se realizara anteriormente à narração da história. O fato de Bill estar fora de casa indicaria a função de *afastamento*; entretanto, ela geraria o *dano*, mas, como mencionado, este já havia sido

acarretado. Surge, também, a proibição de quebra do contrato de aluguel, com a ameaça de sua transgressão, que, no entanto, não correspondem às funções de *proibição* e *transgressão da proibição*, porque estas também levariam ao *dano*. Além disso, para que o não-pagamento do aluguel fosse relacionado à função de *proibição*, isso deveria concretizar-se no conto, causando a função de *transgressão*, o que não ocorre, por ser justamente o que Bill deseja evitar. Assim, concluímos que, devido às diferenças de organização estrutural da narrativa, não há no texto elementos para afirmarmos que se dão as funções de *afastamento*, *proibição* e *transgressão*, nem mesmo por meio da pressuposição lógica. Em relação ao *dano*, este sim pode ser obtido por pressuposição, uma vez que se relaciona com a complicação em andamento. Embora seja mencionada a perda da colheita e da manteiga, além da falta de dinheiro de Bill, sabemos que o *dano* se configura como a ameaça de perder a terra, porque é isso o que será sanado, mais adiante no enredo, durante a função de *reparação do dano*. Portanto, inicialmente, temos: o *dano* (ameaça de perda da terra), a *primeira função do doador* (prova do doador realizada por O'Donoghue) e *fornecimento e recepção do meio mágico* (ouro).

Embora Bill acredite que sua missão seja a de saldar a dívida, na verdade, sua *tarefa difícil* consiste em enganar o administrador, de modo a não vir a sofrer as consequências da quebra do contrato, mesmo não o quitando. O sucesso da operação deve-se à certeza de estar cumprindo seu dever e, o que é crucial, obtendo o recibo de pagamento. Assim, dá-se a *realização da tarefa difícil*, junto com a *reparação do dano* (a ameaça de perder a terra se extingue) e o *castigo do inimigo*, que arca com o prejuízo, sem poder reagir. Aqui a função *realização da tarefa difícil* assimila a forma de expressão da *transgressão da proibição*, mas, como explicamos anteriormente, essa última teria como consequência uma desgraça, não a obtenção do que se deseja, como é o caso. O herói é também recompensado no final, porque, depois disso, consegue prosperar.

#### 4.2.1.1.5 Observações sobre as análises morfológicas

Embora tratemos exclusivamente dos resultados da análise morfológica, muitas vezes teremos que adentrar a questão de valores e práticas sociais; isso devido à própria natureza da narrativa, que trabalha sua organização textual relacionando-a a temas folclóricos e às condições histórico-sociais da Irlanda, de modo que sua forma nem sempre pode ser explicada sem mencionarmos esses fatores.

Relembramos aqui certas dificuldades em relação à delimitação das funções proppianas iniciais. A ação de quebrar um contrato apontava para a função de *proibição*, mas foi descartada

por não haver a *transgressão da proibição*. Por sua vez, o *dano* foi estabelecido anteriormente ao início da trama, dando-nos a impressão de que o objetivo de Bill seria evitar a quebra de contrato, mas, na verdade, a questão era manter sua terra, e as duas coisas não se confundem, necessariamente, embora a personagem não tenha consciência disso. Com o desenrolar da história, a ação transgressora do não-pagamento afasta-se do significado morfológico da função de *transgressão*, cujo modo de realização é assimilado pela *realização da tarefa difícil*, gerando a consequência da obtenção do objeto desejado, ou seja, a manutenção da terra. O fato de a função *transgressão* não ocorrer, permite que haja um sentido transgressor estendido pelo enredo, de modo a perpassar todas as funções, do *dano* até o *castigo do inimigo*, já que a questão da quebra do contrato e sua consequência é o que impulsiona o desenvolvimento da história.

Há ainda, a hipótese de o conto conter, implicitamente, outro par de funções ainda não mencionados nas análises acima, o de *ardil-cumplicidade*, porque depende de considerações de cunho social, não havendo, novamente, elementos textuais suficientes para comprová-lo, mas cujo sentido pode ser vislumbrado. Bill diz que está arruinado porque perdeu a colheita e a produção de manteiga, fatores que intensificam o *dano*, mas, do modo como são apresentados no texto, não constituem, necessariamente, a causa desta função, já que a ameaça de perder a terra envolve fatores adicionais, como a atitude inflexível do cobrador. Contudo, em relação à perda da manteiga, ele comenta que ela fora “enfeitiçada”. Isso por si só permite-nos considerar a existência implícita do par *ardil – cumplicidade* como causa do *dano*, além de acumular a *proibição-transgressão* nos termos proppianos. Isso porque o feitiço da manteiga significaria uma trapaça em que o inimigo tenta apoderar-se dos bens da vítima ou causar-lhe prejuízo, configurando exatamente a definição de *ardil* (PROPP, 2006, p. 30-31). Segundo as crenças populares irlandesas, os feitiços relacionados à perda da produção da fazenda seriam tão comuns que a responsabilidade não seria apenas por parte de quem os empregasse, mas, igualmente, de quem fosse tolo o bastante para não tomar as devidas precauções protetoras. Esse último aspecto corresponderia ao acúmulo de uma *proibição* que foi *transgredida* pelo sujeito, conectada à falta de cuidado de Bill em proteger-se, tornando-se *cúmplice* involuntário de sua própria ruína. Fortalecendo essa hipótese, Bill diz a *O'Donoghue* que acredita que o administrador, um homem “desonrado”, há tempos planejava arrendar sua terra para outra pessoa, beneficiando um protegido seu, implicando que o administrador poderia ser o responsável pelo *ardil* (feitiço). Apesar dessa indicação, não há detalhes explícitos suficientes que levem a uma conclusão inequívoca.

A questão do *ardil* também volta à tona envolvendo o contrato de terras, caso ele mesmo se constituísse em uma cilada contra Bill, no momento em que ele aceitou seus termos. Por

exemplo, a observação de Bremond (2011, p. 134-35) sobre haver nas histórias o reforço de que a quebra de pactos não pode ser ignorada, havendo a punição do infrator, corrobora essa conclusão, uma vez que Bill não é punido, mas sim o administrador que exigiu a quitação do contrato.

Analisando todos os detalhes envolvendo a situação, percebemos que o fato de Bill não ter prestado atenção às últimas palavras do doador foi crucial para que sua participação no embuste fosse transformada em final feliz. Isso é elucidado por Greimas (COURTÉS, 1979, p. 16; 30-33), que diz que o pacto entre o destinador e o destinatário é o que rege as narrativas. Assim, a relação de Bill com *O'Donoghue* cresce em importância, em detrimento de seu vínculo contratual com o administrador de terras. No entanto, o autor, assim como Bremond, afirma que uma das funções do destinador seria a de proteger o cumprimento dos contratos, o que levanta questionamentos tanto sobre a validade do contrato quanto o papel de *O'Donoghue* que, além de ser o responsável pelo embuste, sanciona a derrota do administrador. Isso indica que a atitude do destinador remete a uma instância superior, que se torna mais importante que o contrato de aluguel: o combate às injustiças sociais, principalmente, as relacionadas aos camponeses *vs.* latifundiários e agentes de terra, na sociedade irlandesa, o que explicaremos em detalhes na última parte da análise sociocultural. Por sua vez, essas considerações reforçam a existência implícita dos pares *ardil-cumplicidade/proibição-transgressão* anteriormente ao *dano*, relacionadas à perda da colheita e manteiga e/ou ao próprio contrato aceito por Bill em seu prejuízo.

A despeito da impossibilidade de delimitarmos as funções acima expostas, a mera busca de elementos e circunstâncias que as definissem ou as descartassem, relacionando-as ao *dano*, revelou inúmeros significados nas entrelinhas, todos coerentes com a totalidade do texto. Aqui, o que se manteve hipotético foi a ocorrência das funções mencionadas e/ou descartadas dentro dos termos proppianos, não os sentidos implicados, que, definitivamente, persistem nas entrelinhas da história. As questões da posse de terra, arrendamento e agenciamento são trazidas claramente à tona pela narrativa, mas esta é hábil em trabalhá-las artisticamente de modo cauteloso, apontando-as sem expressar qualquer intenção de subverter a ordem estabelecida. Isso pôde ser realizado porque toda a indignação de *O'Donoghue* e de Bill é dirigida aos administradores, não aos senhores de terra, já que absolutamente nada é mencionado sobre os últimos. Inclusive, a relação entre o destinador (*O'Donoghue*) e o destinatário (Bill), enfatiza que a submissão à autoridade, à hierarquia e ao sistema propriamente dito, não está sendo negada ou desrespeitada no conto, mas confirmada. O fato é que o destinador, entre os actantes, é a hierarquia superior, e *O'Donoghue* é uma personalidade histórica, um nobre e, portanto,

senhor de terras. Está claro que, por isso, é de sua competência (classe da nobreza) tomar qualquer atitude em relação ao administrador e ao contrato, enquanto Bill, como pequeno agricultor (proletário), deve apenas confiar em sua decisão, fazer sua parte e ser recompensado por isso no final. *O'Donoghue* age de modo a trazer justiça a Bill, sem colocar em risco o sistema, que ele mesmo, como senhor de terras, representa. O conto trabalha a questão da seguinte forma: porque Bill nada sabe sobre o ouro transformar-se em bolo de gengibre, age em conformidade com sua obrigação de pagar o que deve; não passa por sua cabeça quebrar o contrato e, por isso, é bem-sucedido. O administrador é castigado por manobra do destinador, mas isso permanece em segredo: ninguém, nem mesmo Bill, toma ciência disso, porque o administrador decide aceitar a perda do dinheiro e esconder o fato de sua comunidade. Isso faz com que a hierarquia social, o sistema de arrendamento e a validade dos contratos permaneçam intactos aos olhos da coletividade a que todas as personagens pertencem, preservando o sistema.

Desse modo, a totalidade da narrativa apresenta caracterizações e relações ambivalentes, causando os efeitos comuns ao gênero maravilhoso: fortalece modos tradicionais de organização social, ao mesmo tempo em que impele o narratário a questionar sobre as condições da realidade, implicando a necessidade de mudanças e, ainda, para nós, como parte do público geral, simboliza a possibilidade de sucesso, independentemente das circunstâncias e de modo atemporal e universal.

#### **4.2.1.2 Análises socioculturais**

##### **4.2.1.2.1 Relações da narrativa com as iniciações tribais e crenças socioculturais gaélicas**

A partir da evidenciação de funções proppianas explícitas no enredo, que exceto pelo início do conto, estão em conformidade com a sequência estabelecida por Propp (2006), podemos remetê-las às etapas dos rituais de passagem do jovem púbere, principalmente devido às provas qualificadora e decisiva do herói. *O'Donoghue*, como o doador, remete à função do Senhor da Floresta/sacerdote, que cede o espírito ancestral auxiliar (ouro que se transforma em bolo) ao jovem púbere (Bill). O fato de Bill ter sido bem-sucedido na *tarefa difícil*, significa que o jovem foi reconhecido como membro da tribo, realizando a iniciação com sucesso e despertando do transe. Em relação à iniciação xamânica, significaria que o candidato a xamã teria recebido o espírito auxiliar de seu mestre e espírito guardião (*O'Donoghue*), tendo ido ao Inferno e realizado sua missão, retornando são e salvo. Entretanto, apenas a forma do conto remete a isso, de modo bastante breve, sem que os temas abordados remetam aos rituais, os

quais permanecem focados nas crenças e condições histórico-sociais irlandesas. Portanto, será disso que trataremos daqui por diante.

*Daniel O'Donoghue* era um nobre irlandês, que descendia de uma antiga e poderosa linhagem da província de *Munster*, no Sudoeste da Irlanda, cuja família fundou o Castelo da Ilha de Ross, na região de *Killarney*, ali vivendo até o ano 1580. *Killarney* é uma pequena cidade conhecida por seus três grandes lagos, os quais se unem, formando um lago imenso, onde se localiza a ilha com o castelo. A população da região acreditava que *O'Donoghue*, que morrera ou desaparecera misteriosamente, passou a viver em seu palácio sob as águas do lago, tornando-se um príncipe do Reino das Fadas.

Crocker (1829, p. 47-49; 202-209) visitou a região em 1825, recolhendo testemunhos de aparições de *O'Donoghue* nas praias e ilhas do grande lago e histórias sobre o tema. Segundo a lenda, ele praticava magia negra e, ao envelhecer, decidiu empregá-la para recuperar sua juventude, seguindo as instruções de um livro de bruxaria. Para realizar o feitiço, pediu auxílio à esposa, avisando-a de que não gritasse em hipótese alguma, caso contrário, ele desapareceria para sempre. Ele fazia a leitura do ritual e, então, ela deveria esquartejar seu corpo, depositando os pedaços em uma tina. Conforme lia para ela, surgiram as mais grotescas aparições, mas a mulher tudo suportou, até que teve a visão de seu próprio filho morto, e não pode mais conter o grito. O castelo todo estremeceu e uma rajada de vento capturou *O'Donoghue* e todos os seus pertences, seus livros, suas armas, seus cavalos e soldados, carregando-os para baixo do lago.

Na época em que o autor registrou suas entrevistas com os moradores da região, no início do século XIX, diziam avistá-lo vez ou outra, cavalgando sobre o lago, próximo às praias e ilhas. Isso poderia tanto ser considerado sinal de boa sorte como perigo de tempestades, as quais ele enviaria, por algum motivo, colocando em risco a vida dos pescadores e barqueiros. Sua aparição poderia ser testemunhada, com maior certeza, a cada sete anos, na primeira manhã de maio (celebração de *Beltane*), nas praias do lago de *Killarney*. O conto aponta ser uma manhã de maio quando Bill se encontra com *O'Donoghue*, e evidencia sua tendência a distribuir riquezas aos necessitados e punir os injustos. É caracterizada, particularmente, a generosidade e senso de justiça de *O'Donoghue*, o qual se aproxima dos antigos heróis míticos que foram viver no Reino das Fadas. Assim como esses seres, nem sempre *O'Donoghue* é retratado de modo tão benevolente, havendo lendas sobre o terror que gera àqueles que não julga merecedores de sua piedade, os quais são engolidos pelas ondas. Além disso, tem a fama de raptar seres humanos, levando-os para viver em seu reino sob as águas.

#### **4.2.1.2.2 Relações da narrativa com o sistema de divisão de terras e de produção agropecuária irlandesa**

Nas narrativas populares, o embuste aplicado pelo pobre trabalhador contra o patrão avarento, ou por qualquer personagem humilde contra alguém abastado e ganancioso, é bastante comum e gera a simpatia do público. Isso se configura pela “moral ingênua” peculiar ao padrão dos contos, que vai ao encontro dos sentimentos mais íntimos da natureza humana, que nem sempre podem ser conciliados com os valores éticos e morais socialmente cultivados. Além desse aspecto, há o fato de as narrativas folclóricas originarem-se entre as classes populares, servindo às necessidades da coletividade, desde sempre, oprimida pelas classes dominantes (JOLLES, s.d., p. 199-202; ZIPES, 2001).

Assim, por meio da narração de histórias, o indivíduo e a coletividade encontrariam meios tanto de reelaborar sua compreensão de mundo, como dar vazão às frustrações pertinentes à dura realidade, além de fortalecer a unidade da comunidade em seus modos de pensar e questionar as formas de existência preestabelecidas (ZIPES, 2001, p. 29). Essa noção destaca-se em referência ao conflito instalado entre Bill e o administrador de terras, porque o contrato de arrendamento que leva o protagonista à ruína traz à tona os abusos de poder dos senhores de terra e seus agentes contra os camponeses. Essa situação torna-se ainda mais conturbada e complexa por volta do século XVII, estendendo-se até a metade do século XIX na Irlanda.

Entretanto, muitos séculos antes, a posse de terras e de gado já se estruturava no sistema de arrendamento: reis e/ou chefes de tribos, ou qualquer um que possuísse terra, gado e/ou ferramentas sobressalentes, alugavam-nos a quem pudesse pagar. Os donos das terras eram os nobres, mas se algum fazendeiro plebeu conseguisse prosperar com sua produção, também poderia se tornar proprietário e obter seus próprios inquilinos, o que implicava a possibilidade de ascensão social, incomum no restante da Europa durante o feudalismo medieval (KELLY, 1988, p. 29-32; 99-109).

Segundo Longfield (1870, p. 1-28), conforme a lei feudal irlandesa, nenhuma propriedade rural poderia ser transferida a outro dono sem o consentimento do inquilino. Contudo, a partir do século XVII, o governo britânico recrudesciu sua interferência na Irlanda, havendo o confisco de terras em massa, como punição aos nobres irlandeses por fomentarem focos de resistência à colonização inglesa. As terras tomadas foram redistribuídas entre nobres da Inglaterra, Escócia e País de Gales, uma vez que esses últimos já estavam bem integrados ao Império Britânico. Assim, os latifundiários irlandeses foram eliminados do cenário, e os arrendatários passaram a prestar vassalagem, muitas vezes, a quem consideravam seus próprios

inimigos. O conflito não foi somente em relação às diferentes nacionalidades, mas também de cunho religioso: os novos senhores eram protestantes, não católicos como a maioria da população irlandesa. Como os senhores de terra estrangeiros continuavam a viver longe da Irlanda, agentes de terra e gado locais eram contratados para conduzir seus negócios. O desprezo pelos administradores tomou grandes proporções entre os arrendatários, como é demonstrado no conto, na forma como Bill caracteriza o administrador e por seu castigo no final. Isso ocorria porque era com eles que os agricultores mantinham contato e negociavam na maioria das vezes, jamais chegando a conhecer o senhorio.

Mesmo os mosteiros católicos que, anteriormente, eram sustentados pelo arrendamento de suas grandes propriedades, foram destituídos de suas terras. Isso empobreceu de forma impactante não apenas a Igreja, mas as vilas ao redor dos mosteiros, que costumavam ser as únicas concentrações populacionais da Irlanda, enquanto a maioria dos habitantes vivia na área rural. Assim, as novas leis passaram a ser constantemente violadas, principalmente por parte dos clérigos, que agora dependiam dos pequenos agricultores para lhes fornecer grãos, carne e laticínios. O resultado foi que o respeito à autoridade deixou de fazer parte dos ensinamentos morais que os padres cobravam de sua comunidade, e a desonestidade e inadimplência passou a assolar as relações entre arrendadores e arrendatários. Isso fez com que as punições contra os camponeses se tornassem legalmente mais severas: quem não quitasse suas dívidas teria todos os bens tomados, seria despejado de sua casa e impedido de efetuar a colheita de suas plantações, perdendo todo seu investimento. Essa é a situação refletida no conto, em relação à inadimplência de Bill e as consequências que teria que enfrentar. Ademais, a ira de *O'Donoghue* contra a situação se justifica porque, caso fosse vivo nessa época, como um nobre irlandês latifundiário, também teria sido destituído de suas próprias terras pelos ingleses. Embora nesse período conturbado seus descendentes não vivessem mais no Castelo de Ross, esse local tornou-se conhecido como um dos últimos redutos de resistência aos britânicos e, certamente, em períodos anteriores, ele e membros de sua família participaram de lutas contra a invasão inglesa. Tudo isso acaba por justificar por que *O'Donoghue* volta-se contra o administrador e concede a Bill imediatamente o meio mágico, após ouvir sua história, não só livrando-o da situação, mas expressando que, se fosse em outra época, quando ele ainda era um governante, teria enforcado o administrador num piscar de olhos.

Outra situação também mencionada no conto, que gerava a contração de enormes dívidas aos agricultores, é o *running gale*. Bill pede que o administrador calcule sua dívida, contabilizando também esse valor (CROCKER, 1828, p. 240). O *running gale* era um costume muito antigo, com suporte legal, que permitia ao arrendatário atrasar em seis meses o

pagamento anual ao senhorio. O que antes tinha a função de auxiliar o agricultor em caso de necessidade, dando-lhe um prazo para acertar suas contas, agora contribuía para que a dívida se acumulasse de modo irremediável, já que a crise passou a ser constante, não mais uma exceção. O resultado histórico dessa situação foi a completa desmotivação entre os camponeses, levando ao descuido com a terra arrendada e à baixíssima produção agrícola, vindo a culminar na Grande Fome da Irlanda (1845-1852), quando a alternativa foi a emigração em massa da população, a fim de fugir da miséria. Apenas depois disso, novas leis e medidas de incentivo ao agricultor foram adotadas, de modo a recuperar a economia do País.

Assim, demonstramos como a organização social, bem como crenças populares, pode ser refletida nesse tipo de contos, modificando sua forma e incluindo temas peculiares à sociedade em que circula. Ele já não apresenta o herói em sua jornada e lida com complicações mais próximas da população daquela época e contexto.

#### **4.2.2 Conto 5: “*The wicked widow*” (WILDE, 1887, p. 68-71)**

Nos países gaélicos, assim como em muitas regiões do mundo, há superstições relacionadas ao mau olhado, e a narrativa que será apresentada fundamenta-se nessa crença. Por serem regiões tipicamente agropecuárias, qualquer perda inexplicável na produção das fazendas era atribuída a feitiços de pessoas invejosas, como citado no conto anterior, sobre a perda da manteiga. A autora explica que o mau olhado gerava tanta desconfiança, que gabar-se da própria prosperidade acabou se tornando um tabu, para evitar prejuízos. Por conta disso, um costume muito arraigado era de que as primeiras palavras dos recém-chegados a uma residência, fossem para abençoar a família e seus bens, caso contrário, seriam motivo de indignação e receio por parte de quem os recebesse, que desconfiaria de suas intenções.

A narrativa apresenta um casal, Hugh e Mary, os quais pertenceriam a linhagens nobres da província de Munster, de acordo com seus sobrenomes: o marido era um O’Connor e a mulher era uma Leydon, provenientes do Condado de *Clare* e de *Tipperary*, respectivamente, sendo regiões fronteiriças. Na verdade, os Leydon também descendem de um membro dos O’ Connor<sup>12</sup>, portanto, a relação entre essas duas linhagens é bastante antiga e sólida, o que torna ainda mais consistente, no conto, o casamento desses jovens, dando coerência à história.

---

<sup>12</sup> Fraock O’ Connor seria o ancestral dos Leydon e, também, descendente do quinto filho de Mill, líder da última invasão mítica da Irlanda. Disponível em <<http://www.libraryireland.com/Pedigrees1/LeydonIr.php>> e <<http://www.libraryireland.com/Pedigrees1/LeydonIr.php>> e <http://www.libraryireland.com/Pedigrees1/Ir.php> Acesso em 12/02/2017.

#### 4.2.2.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Hugh Connor, um jovem muito rico, havia andado na companhia de uma viúva, mas, depois, casou-se com a mais linda e prendada moça do vilarejo, Mary Leydon. A viúva ficou furiosa quando foi preterida por Mary e planejou sua vingança, aprendendo feitiços com uma curandeira<sup>13</sup>. Ela passou a fingir grande afeto por Mary, tornando-se sua melhor amiga. Nos dias de bater manteiga, ela se apresentava sem falta, ao meio-dia, na residência do casal, oferecendo ajuda. A manteiga estragava-se toda, sendo impossível vendê-la no mercado. Se houvesse bolo assando na grelha, este desandava; pratos se quebravam sem motivo e a chuva penetrava pelo teto, alagando a casa toda. As vacas também adoeceram e uma ninhada de perus afogou-se no lago. Para piorar, o vento soprou a imagem da Virgem Maria para dentro da lareira, virando cinzas. Mary pôs-se em frangalhos, chorava o tempo todo, sem saber o que fazer.

Uma velha, coberta por um manto azul, um dia passou por ali e percebeu a aflição de Mary. A moça contou-lhe sobre a má sorte que cercava sua casa e a velha diagnosticou que se tratava de mau olhado, e que precisavam descobrir quem era o causador. Mary mencionou que apenas sua melhor amiga frequentava a casa, a qual estaria acima de qualquer suspeita, porque era muito doce e amável. Acrescentou que ela chegaria em breve, porque era dia de bater manteiga. A velha trancou a porta e jogou um punhado de ervas ao fogo, provocando uma densa fumaça. Apanhou todos os ferros de arar que havia ao redor da casa, colocando um próximo à batedeira de manteiga, juntando a ele uma brasa de carvão; os outros, ela aqueceu até que se tornassem incandescentes. A seguir, lançou mais ervas ao fogo, engrossando a fumaça, cujo odor se parecia com o incenso da igreja. Com um dos ferros em brasa, a velha fez o sinal da cruz sobre a lareira e na soleira da porta. Foi quando a viúva entrou aos gritos, dizendo que um ferro penetrava seu coração e seu corpo parecia em chamas. Despencou ao chão, com a face escurecida e os membros em convulsão. A velha ordenou que os servos a carregassem embora, e que nunca mais a deixassem passar pela porta.

Ao saber disso, a vizinhança toda passou a se esquivar da viúva, chamando-a de bruxa, até que ela morreu de desgosto, cercada de solidão. Ninguém compareceu ao velório, temendo que o diabo estivesse presente, e nem sequer carregaram o caixão, pois receavam deparar-se

---

<sup>13</sup> *Fairy woman*: termo para mulheres que aprenderam com as fadas todo tipo de feitiços realizados com ervas e outros meios, sabendo provocá-los, mas também curá-los. O termo *fairy doctor* possui o mesmo sentido, mas só usa seus conhecimentos para a cura. Essas pessoas eram muito procuradas pela população, para resolverem problemas de doença ou prejuízos que pudessem ser atribuídos a feitiços (WILDE, 1887, p. 83; 85)

com o demônio na porta do cemitério. Todos diziam que seu corpo fora levado ao Inferno, embora ninguém se atrevesse a abrir o caixão para conferir. Quanto a Hugh e Mary, eles só encontraram prosperidade e alegrias após a intervenção da velha, permanecendo sob as bênçãos de Deus. Mary, que acreditava que a velha era uma boa fada, dali por diante sempre colocava uma ferradura em brasa debaixo da bateadeira de manteiga, como a velha havia lhe ensinado.

#### **4.2.2.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)**

O *processo de degradação* recai sobre o casal, embora só seja demonstrada a perspectiva da esposa. A viúva inicia um *processo retribuidor agressor*, relativo ao que ela compreende como um malfeito por parte de Hugh, havendo, a seus olhos, a quebra de um pacto entre os dois quando ele se casou com Mary. Entretanto, o conto pressupõe uma interdição do envolvimento de Hugh com a viúva e não do rompimento entre os dois, sugerindo que a viúva nutria um interesse inapropriado ao perseguir uma posição que não lhe cabia. Hugh e Mary são ambos de famílias proeminentes e próximas; ele é jovem e rico e ela é descrita como muito prendada e bela, além de solteira (virgem). A viúva vingava-se com uma cilada, simulando intenções pacíficas e seduzindo Mary com sua demonstração de afeto. A narrativa não fornece nenhum detalhe sobre o que ocorreu entre a viúva e Hugh, mas supomos que sua vingança se configura como um paralelo do que Hugh havia feito contra ela, já que, a seus olhos, mesmo que ele não tenha lhe prometido nada, teria simulado afeição por ela, enganando-a (principalmente, porque foi uma relação que chegou ao conhecimento público). Mary, por ignorar a situação, não tem meios de iniciar um *processo protetor*.

Mary e a velha tornam-se aliadas solidárias, com o objetivo comum de acabar com a fonte do mau olhado. A velha inicia um *processo protetor agressor*, por meio de sua magia, em retribuição ao malfeito da viúva. O resultado é a eliminação e punição do inimigo, tanto pela ação da magia da velha, como pelo rechaço da comunidade. O emprego do mau olhado para prejudicar alguém corresponde à transgressão de um pacto social, conforme a crença cultural nos países gaélicos, de que deve ser devidamente punido, para que o bem da coletividade prevaleça.

#### **4.2.2.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

O conflito entre a viúva e Mary ocorre por ambas desejarem o mesmo *objeto de valor*. Mary está já em conjunção com o *objeto descritivo* (marido), mas o fato de não ter consciência da rival, faz com que fique vulnerável às suas ações. A viúva utiliza de uma mentira (eixo do parecer – não ser), ao fingir ser sua melhor amiga. Por sua vez, Mary permite que a rival se torne sua destinadora na modalidade do fazer-creer, falhando em reconhecer a verdade, por estar em disjunção com as modalidades do saber sobre o ser e com a do poder (se defender), demonstrando ser *incompetente* para lidar com a situação.

Na sequência do enredo, o *objeto de valor* visado por Mary torna-se o fim do azar que assola seu lar, o que é obtido por meio da eliminação do inimigo que causa o prejuízo, tirando-lhe seu *objeto de valor modal* (poder de empregar o mau olhado). A velha torna-se a destinadora de Mary, ao utilizar sua magia em benefício dela, o que configura a doação da modalidade do poder-fazer. Assim, Mary torna-se *competente* para solucionar o problema que a aflige. A velha, no papel de adjuvante, constitui o estado actancial de Mary, o qual é desdobrado em dois sujeitos que devem ser considerados em conjunto, como se fossem o mesmo. Portanto, em relação a seu estatuto, Mary é também *performante*, uma vez que obtém o que deseja, entrando em conjunção com o *objeto de valor descritivo* almejado: a volta da prosperidade. A velha (fada) também sanciona o cumprimento dos pactos sociais, como destinadora, ao promover o castigo da viúva (bruxa), permitindo que Mary obtenha o que deseja.

#### 4.2.2.1.4 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)

A situação inicial apresenta a função de *casamento* de Hugh e Mary. Sua vida familiar torna-se conturbada pela intervenção da jovem viúva. Há a implicação de que Hugh deveria ter evitado esse romance, determinando as funções de *proibição* e *transgressão da proibição*. Ocorre o *ardil-cumplicidade* quando a viúva finge amizade por Mary, que lhe abre as portas de sua casa. Aparentemente, já que não é mencionado o contrário, Mary não tinha consciência da conexão entre o marido e a viúva, indicando que ele também contribui para a função de *cumplicidade*, ao omitir da esposa quem era sua nova “melhor amiga”. Tudo isso motiva o feitiço que leva ao *dano*: uma série de prejuízos ao casal.

A velha cumpre a *primeira função do doador* ao socorrer Mary, dando-se a prova de qualificação da heroína, seguida pelo *fornecimento e recepção do meio mágico*. A velha é tanto a doadora como o meio mágico, já que ela mesma emprega seu conhecimento para eliminar o inimigo, o que remete ao *combate* (na forma de um combate entre forças mágicas: feitiço da velha contra o feitiço da viúva). Ao mesmo tempo em que ocorre a *vitória* do combate, a viúva

é *desmascarada*, e sua verdadeira personalidade torna-se conhecida de todos, dando-se, também o início de seu *castigo*, que se estende até o final da história: primeiro, sente seu corpo queimando e tem uma convulsão, depois sofre o rechaço da comunidade até advir sua morte, quando ainda é levada pelo diabo. A *reparação do dano* ocorre no final, quando a prosperidade volta ao lar de Mary, novamente abençoado por Deus, após a eliminação da bruxa.

#### **4.2.2.1.5 Observações sobre as análises morfológicas**

O *casamento* ocorre no início da história e as funções de *afastamento*, *partida* e *deslocamento no espaço entre dois reinos* estão ausentes, sendo que os eventos ocorrem todos no mesmo local ou nas proximidades do lar. As funções apresentadas obedecem às necessidades do enredo, e com exceção do *casamento*, encontram-se na sequência estabelecida por Propp (2006). O conto mantém a prova qualificadora (*primeira função do doador e fornecimento e recepção do meio mágico*), a prova decisiva (*combate-vitória*) e a prova glorificadora, com o reconhecimento da vitória da esposa e sua recompensa no final. Percebemos que as complicações verificadas no conto anterior não ocorrem aqui, porque a narrativa é clara em estabelecer elementos que delimitem as funções, embasando mesmo a pressuposição sobre *proibição-transgressão*, sem levantar incoerências. A esposa permanece sempre no mesmo cenário, o que evita considerações dúbias sobre o *afastamento* ou *partida*, obviamente inexistentes.

#### **4.2.2.2 Análises socioculturais**

##### **4.2.2.2.1 Relações da narrativa com o ritual de passagem à vida adulta**

A presença da prova do doador (prova de qualificação do herói), com a recepção do meio mágico, e a da prova decisiva, com o *combate - vitória*, demonstram que se mantém a relação dos elementos do conto com o ritual de passagem à vida adulta, conforme Propp (2002). A velha que chega à casa de Mary representa tanto o sacerdote como o Senhor ou Senhora da Floresta. Depois seu papel é acumulado com o de meio mágico, refletindo, também, o auxílio dos espíritos ancestrais ao jovem púbere. A viúva, com seu caráter demoníaco, representaria os maus espíritos que tentam eliminar o jovem durante a jornada ao Mundo dos Mortos, enquanto que a vitória final de Mary simbolizaria o retorno são e salvo do neófito ao mundo dos vivos.

O marido de Mary, Hugh, apenas mencionado no conto, também remete ao neófito, mas com respeito a uma situação após o ritual de iniciação, quando o jovem permanece na Casa Masculina. Lá ele se relacionaria com uma mulher ou mulheres, temporariamente, como Hugh faz com a viúva. Depois, ao retornar à tribo, haveria seu casamento oficial com a esposa escolhida, dessa vez, permanentemente. Entretanto, o conto inverte essa sequência, utilizando o casamento entre Hugh e Mary como gatilho inicial para os problemas apresentados no enredo. A moça da Casa Masculina não seria jamais uma viúva, porque deveria ser solteira e casar-se apenas depois de sua estada ali, mas, a ausência de sua virgindade também pode ser relacionada à viuvez da rival de Mary, além de ser utilizada no conto para tornar Mary uma esposa mais conveniente. Outro fator interessante conectado a isso, é que o relacionamento entre as moças e os rapazes da Casa Masculina, assim como tudo o que ocorria ali, não deveriam ser mencionados, sob pena de morte. Desse modo, os homens adultos iniciados (todos) e as mulheres cujas famílias pagavam para que elas fossem aceitas na Casa Masculina, saberiam da situação, enquanto que aquelas que jamais estiveram ali, permaneceriam ignorantes (ao menos em teoria) dos relacionamentos ali desenvolvidos (PROPP, 2002, p. 125-168). Isso explica porque o marido jamais tenha informado Mary sobre quem era a viúva, além de satisfazer ao enredo e à cultura vigente de se evitar abordar certos assuntos na esfera familiar.

#### **4.2.2.2 Relações da narrativa com crenças e práticas gaélicas**

Segundo Campbell (1900) e Wilde (1887), o mau olhado, que é o dom de causar danos às pessoas, animais, plantações e objetos, por meio das más intenções contidas no olhar, pode ser uma característica natural de alguns indivíduos, mas, também, um atributo obtido por meio de magia. O temor a essa prática seria integrado ao dia-a-dia dos camponeses, que costumavam adotar um certo número de precauções para a proteção pessoal e de seus bens, entre eles, manter objetos de metal na residência e no berço do bebê, colocar guirlandas de plantas e flores ao redor do pescoço do gado, queima de ervas, carvão e ferro em brasa, além de recitações mágicas. Tudo isso veio a se misturar com a fé cristã, cuja maior proteção contra a ação dos seres invisíveis e do mau olhado tornou-se o batismo das crianças, a Bíblia aberta dentro de casa e as bênçãos constantes trocadas entre as pessoas, assim que chegassem a algum lugar, demonstrando boas intenções. No *Carmina Gadélica* (CARMICHAEL, 1900, p. 63), uma coletânea escocesa de recitações populares, encontramos a seguinte invocação à Santíssima Trindade, que servia de proteção ao mau olhado:

Três punhados  
 Do Três Secreto  
 Para protegê-lo  
 De toda inveja  
 Mau olhado e morte;  
 O punhado do Deus da Vida,  
 O punhado do Cristo do Amor,  
 O punhado do Espírito da Paz<sup>14</sup>

Assim, qualquer descuido, exibicionismo, palavra ofensiva às fadas ou demonstração de má vontade do visitante em abençoar as pessoas ou o lar, facilitaria a ação de espíritos malignos e feitiços, que causariam todo tipo de prejuízo às pessoas e à propriedade.

A antiguidade da crença no mau olhado é atestada tanto por versos e orações populares como por narrativas mitológicas e antigas leis irlandesas. Na mitologia, o gigante Balor, líder da raça femoriana, quando jovem, haveria espiado os druidas prepararem uma poção mágica e, ao abrirem a tampa do caldeirão, o vapor atingiu seu olho. Depois disso, bastava que mirasse um inimigo no campo de batalha para que um raio fosse lançado de seu olhar, fulminando-o imediatamente (WILDE, 1887, p. 40-41). Já em termos legais, estavam previstas punições para quem causasse doenças, mortes ou danos materiais por meio de forças sobrenaturais e más intenções. Nessa categoria, incluíam-se as sátiras ilegais – aquelas utilizadas pelos bardos para causar injustiças e contrariar a manutenção da ordem social –, cujos compositores eram multados e poderiam perder os privilégios inerentes à classe dos poetas (CUNLIFFE, p. 49-51; 60; 128).

Segundo Wilde (1887, p. 68-9; 225), existiriam fadas boas e fadas más. Ela narra uma lenda de origem cristã, que diz que as fadas seriam anjos expulsos do Céu. Na queda, algumas vieram parar no solo, outras nos lagos, enquanto outras, rolando para o subterrâneo, foram levadas ao Inferno, onde passaram a servir ao demônio. Estas últimas ensinariam seus feitiços a pessoas dedicadas a propagar o mal. No conto, a viúva aprende tais feitiços com outra mulher, e acaba tornando-se uma bruxa. A velha seria sua contraparte, a fada boa, que utiliza sua magia para combater os feitiços empregados para prejudicar.

#### **4.2.2.2.3 Bruxaria e feitiçaria nas sociedades gaélicas**

---

<sup>14</sup> Tradução livre dos versos: The three palmfuls / Of the Secret Three, /To preserve thee/ From very envy,/ Evil eye and death ; / The palmful of the God of Life, / The palmful of the Christ of Love, /The palmful of the Spirit of Peace.

No conto, a fusão de crenças pagãs e cristãs faz-se óbvia: a viúva é, inicialmente, aprendiz da magia das fadas. Entretanto, depois, torna-se uma bruxa, com as características próprias propagadas pelo cristianismo medieval. Já a velha fada veste um “manto azul” remetendo à Virgem Maria, assim como a jovem Mary, que porta o nome da Santa e mantém sua imagem, a qual é queimada por obra dos feitiços da viúva. A pureza de Mary, ainda solteira ao se casar, é enfatizada em oposição à viuvez da rival e à conotação sexual de seu relacionamento com Hugh. Desse modo, o conto exemplifica as consequências tanto para quem permanece dentro dos preceitos cristãos, sem se corromper, como para quem opta por dedicar-se à magia para conseguir o que deseja.

Saymor (1913, p. 2-40), cuja obra fornece registros de condenações por bruxaria e feitiçaria na Irlanda e Escócia, explica que a prática da magia passou a gerar polêmica nas regiões gaélicas a partir do século XII, com a invasão anglo-normanda. A perspectiva religiosa mais rígida dos invasores foi assimilada pela população nativa, engendrando a conexão da magia com o demônio, antes inexistente. Segundo o autor, isso se refletiu na multiplicação de narrativas maravilhosas abordando a perda de produção agrícola devida a feitiços, havendo grande intensificação dos tons de reprovação. Nosso conto é um bom exemplo disso, uma vez que a função proppiana do *castigo* estende-se por meio de uma longa descrição, demonstrando como a bruxa foi devidamente punida por suas estreitas conexões com o diabo, e continuou a sofrer as consequências disso, mesmo depois da morte.

Antes do século XII, a familiaridade cotidiana com o sobrenatural e artes mágicas era arraigada na tradição irlandesa, mesmo após séculos da conversão ao Cristianismo, cujos dogmas, até então, haviam sido aplicados de modo relativamente leniente com os velhos costumes. A estratégia inicial da Igreja foi a de adequá-los à nova fé em lugar de suprimi-los, de modo a preservar antigos santuários, cerimônias e datas de celebrações pagãs, adaptando-as para a adoração de santos católicos.

Entretanto, os efeitos da Santa Inquisição começaram a ser sentidos também na Irlanda e, em maior grau, na Escócia, determinando como líderes religiosos conduziam os fiéis e suas práticas, embora em escala muito menor do que se seguiu na Inglaterra e Europa Continental. Em meio a isso, dá-se a chegada do Protestantismo na Irlanda do Norte, introduzido por colonizadores britânicos concentrados na província de Ulster, abraçando ainda mais fervorosamente as prescrições da Inquisição no combate à apologia a costumes não-cristãos. Seu prestígio como religião das classes dominantes estende-se por toda a Irlanda durante o século XVI, quando os nobres britânicos dominam a esfera política e os nobres irlandeses são

destituídos do governo, eliminando as influências da Igreja Católica na tomada de decisões sobre a vida pública.

Embora o Protestantismo tenha exacerbado as perseguições contra os praticantes (e/ou *supostos* praticantes) de magia, vindo a criar leis parlamentares que determinavam a pena capital aos condenados, a caça às bruxas já havia sido consolidada pelas normas religiosas católicas, cuja primeira condenação data de 1324. Em *Kilkenny*, a dama da nobreza Alice Kyteler foi acusada de feitiçaria pelos próprios filhos e por seu quarto marido, por utilizar artes mágicas para beneficiar o filho mais velho na herança da família. Diziam que ela e seus seguidores mantinham relações sexuais com um espírito demoníaco e que a teriam visto, ao pôr do sol, varrendo a poeira da rua em direção à porta da casa do filho preferido, recitando: “Para a casa de meu filho William, precipite-se toda a riqueza de *Kilkenny*”<sup>15</sup>, o que comprovava que sua intenção não era apenas prejudicar os outros filhos, mas toda a cidade. Alice conseguiu fugir, empregando nisso seu dinheiro e influência, mas seus supostos seguidores foram condenados, com Petronilla de Meath, uma mulher de origem humilde, chicoteada até confessar sua participação em reuniões noturnas na floresta, presididas por Alice e o demônio. Ela foi a primeira pessoa a ser condenada à morte na fogueira na Irlanda.

O caso ilustra bem de que modo o temor à magia negra, ao mau-olhado e às maldições lançadas pela força das palavras disseminou-se no cotidiano das pessoas, assim como é retratado no conto analisado. O alastramento desse tipo de mentalidade ampliou enormemente a desconfiança da população em suas relações pessoais e profissionais, principalmente em referência à produção agropecuária, sempre sujeita a imprevistos e perdas inexplicáveis para a época, o que foi absorvido nas narrativas populares.

Em 1586, um decreto proibia legalmente o uso da magia voltado para a debilitação física de alguém; contra a propriedade e o gado, e a fabricação de poções de amor para manipular parceiros. O Ato de 1634 determinou que tanto o mau olhado como os versos satíricos deveriam ser classificados como bruxaria ou feitiçaria (SAYMOR, 1913, p. 61-68), sendo reconhecidos como sérias ameaças ao bem-estar e à prosperidade da coletividade.

Já em 1613, na Escócia, há o registro da acusação contra uma mulher que teria afundado o barco do cunhado por meio de artes mágicas, cujo relato pode facilmente ser relacionado ao conto em questão. Assim como, na narrativa, a viúva teria aprendido feitiços com uma *“fairy*

---

<sup>15</sup> Tradução livre do texto: "To the house of William my sonne Hie all the wealth of Kilkennie towne."

*woman*” – curandeira especialista na magia das fadas –, a acusada teria obtido instruções de um homem chamado John Stewart, o qual admite cumplicidade no crime e declara haver aprendido encantamentos diretamente com as fadas. Ele relata que em certa noite de trinta e um de outubro (*Samhain*), deparou-se com o Rei das Fadas em uma estrada deserta e este bateu-lhe com sua varinha mágica, tirando-lhe a capacidade de falar e de enxergar de um olho, por três anos. Depois disso, quando estava em Dublin, na Irlanda, deu-se um novo encontro entre eles, ocasião em que fora curado e mantivera contato constante com as fadas, que lhe ensinaram magia. John Stewart suicidou-se na prisão, mas não se sabe o que ocorreu com a mulher acusada de afundar o barco (SAYMOR, 1913, p. 85-87). O caso também demonstra como o imaginário presente em certos contos integrava-se à realidade vivenciada, com seus temas sendo aceitos como verdadeiros não só pela população, mas pelas autoridades.

Outro caso, de 1661, também se aproxima do tema da narrativa, abordando a falsidade de uma mulher que utiliza o mau olhado para prejudicar outra, por quem fingia afeição e amizade. A acusada, Florence Newton, tivera um desentendimento com Mary Logdon e, depois, olhou para ela fixamente, rogando-lhe que fosse sempre sua amiga e jamais lhe desejasse mal. Desde então, Mary passou a ter crises convulsivas, entrando em uma espécie de transe, durante o qual Florence e outros espíritos enfiavam-lhe agulhas no corpo. A vítima também começou a vomitar pregos e alfinetes e levar pedradas de seres invisíveis, o que seu patrão havia testemunhado. O registro continua dizendo que ao término do julgamento, Florence apenas mirou-a e a pobre caiu dura ao chão, tendo o mais violento ataque, sem que ninguém pudesse fazê-la rezar o Pai Nosso. Não se sabe o que ocorreu com Florence, mas como houve outros testemunhos de que seu olhar e um beijo provocaram a morte de um rapaz, o mais provável é que tenha sido condenada à morte (SAYMOR, 1913, p. 107-27).

Essas ocorrências demonstram a visão de mundo que permeava não só a Irlanda e Escócia, mas a Europa em geral, durante os séculos da Inquisição. Os vínculos mantidos com os temas da narrativa também nos permitem entrever como essas histórias poderiam ser impressionantes e excitantes ao público. Uma vez que as fronteiras entre a fantasia e a realidade eram muito tênues, evocariam facilmente sentimentos de temor, indignação e/ou aprovação, conforme as experiências vivenciadas, interna ou externamente, nesse contexto. Assim, voltamos a salientar que as reações que os contos provocavam na audiência durante o ato interativo da tradição oral, jamais poderão ser inteiramente apreendidas nas interpretações que fazemos delas em nossa própria época e visão de mundo.

### 4.2.3 Conto 6: “*The Buggane of Glen Meay*” (MORRISON, 1911)

Esse conto é baseado em lendas folclóricas sobre o *Buggane*, um monstro que habitaria a cachoeira *Spooyt Vooar*, próxima ao vilarejo de *Glen Maye*, um local famoso por suas belezas naturais, na Ilha de Man.

#### 4.2.3.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Um casal vivia em um pequeno sítio, na região de *Glen Maye*, possuindo uma cabana, uma plantação de batatas e algumas vacas e carneiros. O marido, além de cuidar do sítio, também era pescador e, assim, poderiam levar uma boa vida, mas não era o que se passava. Isso porque sua mulher não fazia nada, permanecendo o dia todo deitada. Sua preguiça era alvo dos gracejos da vizinhança, que dizia que ela gastava mais as cobertas que as solas dos sapatos. Certo dia, o marido saiu para trabalhar sem ter o que comer no desjejum e, à noite, tampouco encontrou seu jantar. Então, decidiu pregar uma peça na esposa: tapou as janelas com palha e, na manhã seguinte, foi trabalhar. Ao voltar no final da tarde, ela ainda estava deitada, esperando o dia clarear. Chamou-a fingindo aflição, para que testemunhasse o sol nascer no Oeste. Ela levantou-se imediatamente e correu para a porta; viu o sol se pondo, mas acreditou que estava nascendo do lado oposto. O céu parecia estar em chamas e essa visão aterrorizou-a, porque imaginou que o fim do mundo houvesse chegado.

O marido sentiu-se muito satisfeito de tê-la feito pagar por sua preguiça, mas não notou nenhum efeito em seu comportamento. No dia seguinte, advertiu-a de que caso sua atitude não mudasse, o *Buggane*, um monstro preto e peludo que vivia sob as águas da cachoeira *Spooyt Vooar*, viria pegá-la. Ela mandou o marido segurar a língua e parar de assustá-la. Ao entardecer, ele foi pescar e a mulher colocou na cabeça que deveria assar pães e bolos. Essa era uma péssima ideia, porque todos sabiam que não se podia assar alimentos após o anoitecer, porque “eles” odiavam isso e poderiam vingar-se. A mulher iniciou os preparos da massa, apanhou uns ramos de carqueja para colocar sob a grelha e, então, trancou a porta, para que nenhum vizinho soubesse o que fazia e viesse com recriminações. Preparou as massas, mas como não era boa cozinheira, teve que usar uma faca para deixar o primeiro bolo bem redondinho. Ela o assou e começou a cortar a massa do segundo, mas foi interrompida por fortes batidas na porta, que se escancarou com um estrondo medonho. O *Buggane* invadiu a cabana enraivecido, carregando-a consigo para o alto da colina onde se encontrava a cachoeira. Levantou-a no ar pelas alças de seu avental, preparando-se para arremessá-la na água. Ela

acreditou ser o seu fim, mas, então, lembrou-se de que ainda trazia a faca com a qual cortara as massas. Rapidamente, passou a lâmina pelas alças do avental, rolando colina abaixo. Assim, ela se livrou do *Buggane*, que mergulhou nas águas da cachoeira.

#### **4.2.3.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)**

Abre-se um breve *processo de degradação* para a mulher, quando o marido simula ainda ser de manhã, mas já é o anoitecer. Essa trapaça é uma retribuição ao malfeito da esposa, por não preparar sua comida e dormir o tempo todo. A vingança do marido é apenas uma brincadeira de mau-gosto, mas tem um caráter punitivo relacionado a sua falta de cuidados para com ele, apontando para a quebra do pacto social do papel da mulher no casamento, o que gera uma opinião negativa sobre ela entre os membros da comunidade. Além disso, existe o dogma cristão, que condena a preguiça, além da desobediência ao marido. Isso é reforçado quando a mulher olha para o céu, e acredita ser o fim do mundo, remetendo à visão apocalíptica. A seguir, ela se prepara para cumprir a tarefa de assar bolos e, aparentemente, tendo condições de fazê-lo, inicia um breve *processo de melhoramento*. Entretanto, desde o início, a ameaça paira no ar, porque, pela observação do narrador, ela quebra outro pacto relacionado a crenças culturais, segundo o qual não se deve assar nada durante a noite. O *melhoramento* dura apenas até que o primeiro bolo seja assado, inserindo-se o *processo de degradação*, com a retribuição do inimigo pela quebra das normas. A ação da mulher teve as mesmas consequências de quando se cumpre uma tarefa ao contrário, e o sujeito obtém o oposto do que deseja. A retribuição do inimigo realiza-se de modo intensificado, uma vez que o narrador salienta que “eles” normalmente se vingariam levando algum animal de criação, mas no caso, um ser humano foi levado, assim como o marido havia previsto. Entretanto, sabemos das três regras quebradas pela mulher: ser preguiçosa, não acatar os desejos do marido e assar alimentos após o anoitecer. Contudo, há outra regra desobedecida, tanto por ela como pelo marido: ambos mencionam o nome do *Buggane*. Isso não é explicitado no conto, mas é indicado pelo fato de o narrador identificar os seres sobrenaturais pelos pronomes “eles” e “deles”, sinalizando essa proibição, que realmente existe no folclore irlandês. A mulher não possui meios de proteção, permanecendo à mercê do inimigo ao ser levada por ele, mas consegue realizar sua fuga, cessando, definitivamente, sua *degradação*.

#### 4.2.3.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)

O marido torna-se o destinador (modalidade do fazer-crer) que manipula a esposa, de modo a fazê-la acreditar em sua mentira (eixo do parecer – não ser). Ele é bem-sucedido ao persuadi-la de que o sol está nascendo, e ela se mostra *incompetente* na modalidade do saber, sendo incapaz de distinguir entre a realidade e as aparências. Na sequência, *objeto de valor* descritivo visado pela mulher é obter pães e bolos. Ao assar o primeiro, ela parece estar em conjunção com a modalidade do poder-fazer, mas logo é impedida de continuar pelo *Buggane*. O monstro torna-se seu destinador, na modalidade do fazer-fazer, obrigando-a a partir com ele. Isso demonstra que ela é *incompetente*, estando disjunta do *objeto de valor modal* do poder. Agora, o novo *objeto de valor descritivo* visado é a preservação de sua vida.

A faca que ela carrega é a figurativização da modalidade do poder-fazer, um *objeto de valor modal*, que implica sua *competência*, o que corresponde à prova de qualificação do herói proppiana. Ela se transforma no doador-destinatário de suas ações, com os atributos do querer/saber/poder-fazer, libertando-se do monstro. Com isso, entra em conjunção com o *objeto de valor descritivo*: salvamento de sua vida, realizando-se como sujeito *performante*, o que equivale à prova decisiva do herói.

#### 4.2.3.1.4 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)

A situação inicial apresentada relaciona-se ao descontentamento do marido com a preguiça da mulher. Ele sai de casa duas vezes, o que não constitui o *afastamento*, porque não acarreta o *dano*. Outras ações tomam a forma da *proibição-transgressão*, como a preguiça da mulher e a ausência de cuidados com a casa, e de *ardil-cumplicidade*, quando o marido a engana. Entretanto, tampouco correspondem a elas por não provocarem as consequências esperadas.

Verificamos que a repetição de afastamentos do marido para trabalhar e da quebra às normas caracterizaram elementos de intensificação, e não funções em si. Apenas na terceira vez em que o marido sai e ela decide assar o bolo apresentam-se, finalmente, as funções de *afastamento*, *proibição* e *transgressão da proibição* (assar durante à noite), que acarretam o *dano* (rapto da mulher pelo monstro), dando-se, ao mesmo tempo, a função de *partida*. Ao ser carregada para cima da colina, correspondendo à uma mudança vertical no espaço, dá-se o *deslocamento no espaço entre dois reinos*. A ação agressiva do *Buggane* faz com que ela se

lembre da faca, caracterizando-se como a *primeira função do doador*, com o monstro sendo o doador hostil e o *fornecimento e recepção do meio mágico*. Nesse momento ocorre a prova de qualificação da heroína, e ela se torna um sujeito *competente*. Quando utiliza a faca contra o monstro de modo bem-sucedido, dá-se o par *combate-vitória*, constituindo a prova decisiva. Sua consequência é que obtém o que deseja, salvando a própria vida e configurando a *reparação do dano*. A função de *regresso ao lar* ocorre quando ela rola colina abaixo.

#### 4.2.3.1.5 Observações sobre as análises morfológicas

Existe uma longa introdução da situação inicial, sem que haja a realização de funções proppianas, mas pelos modelos de Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979) pudemos detalhar os acontecimentos envolvidos nessa parte. Observamos que as descrições nessa narrativa são bastante longas e as primeiras funções surgem apenas na metade do conto, quando a mulher decide assar bolos. O conto torna-se bastante econômico a partir desse momento, resultando na dificuldade em distinguirmos a prova do doador (funções de *partida*, *deslocamento entre dois reinos*, *fornecimento e recepção do meio mágico*) e a prova decisiva (*combate e vitória*). A separação entre ambas ficou bem mais evidente por meio da concepção greimasiana de obtenção do *objeto de valor modal (competência)*, diferenciando-a da obtenção do *objeto de valor descritivo (performance)*. Caso contrário, seria difícil delimitarmos o final de uma prova e o início da outra.

#### 4.2.3.2 Análise sociocultural: relações da narrativa com a iniciação xamânica e crenças folclóricas celtas

Como insistimos em enfatizar, por haver as provas do herói, há a correlação com a iniciação do jovem púbere à vida adulta; entretanto, os temas da história remetem mais diretamente ao xamanismo, e é sobre ele que discutiremos a seguir.

A principal característica da mulher é a preguiça, e o fato de passar grande parte de seu tempo deitada implica um estado de morbidez, introspecção e isolamento. Esses aspectos envolvem a alteração de uma conduta considerada socialmente normal, tornando-se prejudicial à organização da coletividade, onde cada membro tem sua função a cumprir. Isso é reforçado pelos dogmas da Igreja, que situa a preguiça entre os sete pecados capitais e, portanto, sujeita a punições severas, levando mesmo à perdição da alma. Essa perspectiva é valorizada no conto, onde a atitude da mulher mostra-se vexatória, prejudicando sua vida familiar e sendo malvista

pela comunidade. Desse modo, ela estaria buscando a própria ruína e, no final, após o grande susto com o monstro, apenas esperamos que a má esposa tenha aprendido sua lição.

Já quando lemos nas entrelinhas, remetendo à cultura xamânica, delinea-se uma nova história. Sua apatia e reclusão persistentes, agora, sinalizam sua passagem a um nível superior de espiritualidade, voltada ao sagrado. Ela se distingue dos indivíduos comuns como um ser dotado de atributos especiais e, como tal, deve ser preparada para exercer um dos ofícios mais necessários à sobrevivência da comunidade: o xamanismo.

Segundo Eliade (1960, p. 45; 67), após a vocação do indivíduo ser identificada, inicia-se o período de sua formação, no qual o discípulo é propositalmente isolado e mantido sob a preceptoria de um velho xamã, que o auxilia a contatar os espíritos ancestrais, cujos ensinamentos são-lhe transmitidos durante o estado extático ou onírico. Esse período pode prolongar-se por anos a fio, durante o qual, o candidato a xamã leva uma existência “larvária”, submetendo-se a uma série de tabus, evitando ingerir determinados alimentos ou mesmo utilizar as mãos, buscando uma aproximação simbólica com o estado de morte. A clarividência na forma de sonhos e visões proféticas é parte de seu progresso iniciático, e isso também é simbolizado no conto, quando, após longas horas prostrada na escuridão, a mulher, por influência do marido, vivencia a imagem do sol nascendo no Oeste e os Céus em chamas.

Observamos, portanto, que as ações identificadas, anteriormente, como quebras de interdição perdem essa qualificação quando remetidas ao xamanismo. Nesse sentido, a mulher realiza práticas complexas, envolvendo domínio físico e mental, sem incorrer em qualquer erro. Quando ocorre a função propiana de *transgressão da proibição*, que se trata do preparo do bolo, o narrador explica que a mulher decidiu fazê-lo porque só havia um pedaço de pão para comer. Isso não pode ser considerado uma justificativa dentro do contexto apresentado, porque, apesar das reclamações do marido, ela nunca se incomodara em cozinhar nada. De repente, ela o faz justamente no momento em que ninguém mais se atreveria, porque atrairia perigosos seres do Outro Mundo. Entretanto, aqui, o próprio aspecto da interdição e a consciência de sua transgressão confirmam a autoridade que ela possui sobre o mundo espiritual, destacando-a das pessoas comuns. Suas ações são detalhadas pelo narrador: ela colhe ramos de carqueja e forra o forno, limpa a grelha com uma pena branca, utiliza a faca para arredondar perfeitamente a massa: seu bolo torna-se uma oferenda sagrada, cuja finalidade é a evocação dos espíritos, exigindo todo um ritual em seu preparo. Chegou o momento de ser testada em seu aprendizado xamânico, correspondendo à prova de qualificação para a verificação de seus atributos, que continua a se desenvolver no decorrer do enredo, uma vez que o espírito convocado (*Buggane*)

aceita a oferenda e vem a seu encontro, arrebatando-a ao Outro Mundo, como é demandado dele.

As oferendas de alimento aos deuses e espíritos são amplamente difundidas no contexto mágico-religioso e, nesse caso, voltamo-nos tanto para o xamanismo como para o paganismo celta. No xamanismo, normalmente, é oferecida carne assada para que os espíritos se apresentem às cerimônias (ELIADE, 1960, p. 108; 169-70). Já o bolo de cevada, aveia ou trigo é simbólico do alimento sagrado nas sociedades gaélicas, conforme registrado em manuscritos desde o século IX. Tradicionalmente, o bolo era consagrado ao respectivo deus ou deusa, na abertura dos festivais sazonais pagãos de *Beltane*, *Imbolc*, *Lughnasa* e *Samhain*. Os participantes preparavam e compartilhavam os bolos entre si, também lançando pedaços aos deuses, enquanto recitavam encantamentos, clamando por proteção e abundância. Os bolos eram obrigatoriamente redondos, assim como destaca-se no conto, embora este justifique o cuidado da mulher em moldar a massa por sua inabilidade na cozinha, o que atende ao tom geral da narração e vai ao encontro da compreensão do público mais moderno. Como uma assimilação dessa celebração, o bolo foi incorporado à festa católica de *Michaelmas*, em homenagem ao Arcanjo Miguel. Conforme a tradição, o fogo para assar esses bolos deveria ser alimentado apenas com madeira sagrada, como o carvalho, outeiro ou espinheiro, e a massa era mexida com penas. Seu preparo exigia o máximo cuidado, porque qualquer acidente levaria à maldição da pessoa ou da família responsável por sua confecção (CARMICHAEL, 1900, p. 203; 211).

Já conforme a crença folclórica tardia, os bolos realmente poderiam causar a entrada de espíritos nos lares, principalmente às sextas-feiras, que é o dia mais propício. Durante à noite, quando todos dormem, o bolo torna-se um ser animado e abre a porta para as fadas e outros seres sobrenaturais – assim também se manifestam a água de lava-pé, a brasa mal acondicionada na lareira e a correia da roca de fiar. Para evitar isso, toda vez que se asse um bolo, a massa restante deve ser aproveitada para fazer um bolinho, que deve ser assado diretamente na pedra do fogão (não na grelha) e, depois, furado no meio com o dedo. O bolinho furado evita que a porta seja aberta pelo bolo comum (CAMPBELL, 1900, p. 20; 48). Como no conto a mulher não preparou o bolinho, nem mesmo teve tempo para isso, o público gaélico não acharia estranho que o *Buggane* tivesse surgido, o qual é conhecido por habitar a cachoeira *Spooyt Vooar*, na Ilha de Man. Ele se destaca na última parte do conto que, numa sequência muito econômica, aponta para novos componentes xamânicos, como explicaremos a seguir.

Em muitas culturas, além das oferendas, a cerimônia de oficialização do novo xamã é realizada ao som de batidas de tambores, para que ele alcance o estado de transe e seja

“possuído” por espíritos. Estas podem ser remetidas ao conto pelos golpes estrondosos que a mulher ouve na porta, antes de ser capturada pelo *Buggane*. A alma do candidato é, então, levada pelo demônio (que é um espírito ancestral) ao Inferno, cujo itinerário apresenta colinas, montanhas, rios e mares, o que é representado pela colina e cachoeira de *Glen Maye*. Lá, o candidato a xamã é recebido pelos Senhores das Águas, demônios que determinam qual será seu nome oficial. Esses seres demoníacos se relacionam bem ao *Buggane*, uma vez que este seria o “senhor” da cachoeira e viveria em suas águas.

O voo mágico ao Centro do Mundo ocorre quando a alma do candidato é levada para cima da Árvore ou da Montanha Cósmica. Lá é esartejada e oferecida aos demônios para ser devorada, sendo o momento crucial em que ocorre a renovação da força mágica do neófito e sua total transformação em ser sagrado. Isso é indicado no desfecho do conto, quando o monstro eleva e agita a mulher no ar, representando seu voo. O esartejamento também é sublimado na narrativa, sendo sugerido quando a mulher utiliza a faca para cortar a própria roupa. Lembremos que a faca, como auxiliar mágico, simboliza tanto a força da mulher, como a intervenção dos espíritos ancestrais, os quais esartejam o neófito para que seu poder se intensifique (ELIADE, 1960, p. 46-51). Depois disso, a moça liberta-se e rola colina abaixo, correspondendo ao retorno da alma ao corpo e ao despertar do êxtase.

Em consideração aos papéis do *Buggane* e do marido no conto, quando os relacionamos às práticas rituais, acabam se interpenetrando como instrutores da candidata a xamã (esposa). Pelo conceito de Propp (2006), apenas o *Buggane* seria o doador do conto, porque ele restringe esse papel a quem promove a prova de qualificação do herói/heroína (*primeira função do doador e fornecimento/recepção do meio mágico*). Contudo, considerando Greimas (COURTÉS, 1979), que define o papel actancial das personagens a cada percurso narrativo, o marido também adquire o estatuto de destinador, ao enganar a esposa sobre o pôr-do-sol. O marido promove a visão apocalíptica da esposa, e também a auxilia a “chamar” o *Buggane*, ao mencionar seu nome pela primeira vez. No contexto do ritual de iniciação, essa função de instrução inicial seria levada a cabo pelo espírito protetor, que convocaria os espíritos auxiliares do candidato. Então, o marido ocuparia o lugar do espírito protetor e o *Buggane*, do espírito auxiliar convocado por ele. Além disso, o marido apela para que a mulher mude sua atitude, focando na questão do preparo de alimentos, mas ela reluta, até que decide seguir suas instruções. Nesse momento, ela obtém a faca que terá a função de meio mágico. Portanto, de modo apenas sugerido no conto, ele estava lhe dizendo o tempo todo como alcançar a transformação de que necessitava. Anteriormente, no Conto 3: “*Adventures of Gilla na Chreck an Gour*”, falamos sobre a *áyami* dos povos iacutos, o espírito protetor fêmea do candidato a

xamã. No caso de uma mulher-xamã, ela possuiria um protetor espiritual macho, com quem manteria relações sexuais, e a ausência de filhos do casal também reforça essa noção sobre a natureza da relação entre os dois (ELIADE, 1960, p. 73-75).

Já o *Buggane* é o doador do conto nos termos proprianos, por causa da prova de qualificação (que leva a mulher a usar a faca como meio mágico). Assim, nesse momento do conto, é ele quem passa a remeter ao espírito protetor, enquanto a faca ocupa a posição do espírito auxiliar, que é o responsável por proteger o candidato no Inferno.

Desse modo, verificamos que as caracterizações das personagens no conto e suas ações são capazes de remeter a crenças e práticas sociais mais modernas e, ao mesmo tempo, adquirir sentidos diametralmente opostos, remetendo a práticas xamânicas de sociedades primais.

### 4.3 Contos Tipo 3: Contos 7, 8, 9 e 10

Os contos 7 e 8 não apresentam a figura do herói e, nos Contos 9 e 10, embora essa personagem esteja presente, não aparece em primeiro plano, devido ao foco narrativo adotado. Como as funções proprianas descrevem o percurso do herói, podem apresentar-se inúmeras dificuldades ao tentarmos delimitá-las nesses contos ou, ao menos, relacioná-las de algum modo a seus elementos constitutivos. Portanto, continuaremos realizando as análises morfológicas, primeiramente, recorrendo aos pressupostos de Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979), relacionando-as à análise propiana quando houver correspondências possíveis.

#### 4.3.1 Conto 7: “*The field of boliauns*” (CROCKER, 1862, p. 102-107)

Em relação ao conto “*The field of boliauns*”, Crocker<sup>16</sup> menciona algo da discussão entre ele e os Grimm sobre as dificuldades de traduzirem o termo gaélico *boliauns*, presente em seu título. A princípio, os Grimm obtiveram a informação de falantes nativos do irlandês, de que seria um pedaço de pau, bastão, ou galho seco (*staff* ou *cudgel* no inglês) – o que justificaria a tradução “troncos secos”, na edição brasileira da versão de Jacobs (2005), que incorpora o conto de Crocker. Entretanto, os Grimm concluíram que esses sentidos não se adequavam ao contexto do enredo, uma vez que nele havia a indicação explícita de que *boliauns* equiparava-se à *ragweed* (tasneira). Hoje, tasneira é o sentido mais comum relacionado com o termo

<sup>16</sup> Informação disponível em:

< <https://archive.org/stream/fairylegendstrad03crok#page/n111/mode/2up/search/The+field+of+Boliauns>>. Acesso em 25/03/2017.

*boliauns*<sup>17</sup> na Irlanda, embora o próprio conto de Crocker pareça ter contribuído para disseminar esse significado na região, uma vez que dicionários com edições posteriores ao conto mencionam sua narrativa como referência. Esse não foi o final do dilema dos autores, porque *ragweed* tampouco seria um termo que pudessem identificar nos dicionários da Língua Inglesa (embora fosse empregado desde 1790<sup>18</sup>, ao menos no jargão da área rural, de modo que Crocker também parecia desconhecê-lo). Desse modo, os Grimm consultaram outro falante nativo do irlandês, que confirmou que *ragweed* era um arbusto com pequenas flores amarelas de odor desagradável (também chamada de *ragwort*, erva daninha venenosa aos animais, que lhes causa a febre do feno<sup>19</sup>). O resultado foi que Crocker optou por manter *boliauns* no título da narrativa, embora, no enredo, forneça o termo *ragweed* entre parênteses junto à essa palavra (se o texto chegou a ele já desse modo, ou se o autor modificou o modo de referência original, não há como saber). A versão de Jacobs (1892) apresenta apenas *boliauns*, tendo eliminado qualquer conexão com a tasneira, daí nossa hipótese de que a tradução ao português, “trancos secos”, remeta aos primeiros sentidos observados, de pau e galho seco, sendo uma tradução bastante coerente e poética em relação ao texto de Jacobs.

Essa narrativa fundamenta-se nas crenças sobre os duendes, conforme são conhecidos no folclore irlandês, cuja mensagem mais evidente é que os seres humanos não devem maltratar ou tentar enganar os duendes, porque eles costumam ser sempre mais espertos.

#### 4.3.1.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Tom Fitzpatrick era filho de um próspero fazendeiro de Ballincollig, em Cork, Irlanda. Era feriado e ele perambulava perto das sebes da fazenda, quando ficou abismado ao avistar um homenzinho com um avental de couro, compenetrado no conserto de sua botina, refrescando-se, de quando em quando, com um grande gole de cerveja. Imediatamente, Tom elaborou um plano para tirar proveito da situação, porque sabia que os duendes costumavam manter tesouros escondidos. Tentou iniciar uma conversa, abençoando seu trabalho, mas quando quis saber por que o duende trabalhava em dia santo, o homenzinho irritou-se muito, respondendo-lhe que não era de sua conta. Tom não se deixou intimidar, perguntando-lhe o que tinha no jarro e, quando

<sup>17</sup> “Boliaun, also called *booghalaun bwee* and *geōsadaun*; the common yellow ragwort: all these are Irish words”. Informação disponível em <[http://en.wikisource.org/wiki/English\\_as\\_we\\_speak\\_it\\_in\\_Ireland/XIII](http://en.wikisource.org/wiki/English_as_we_speak_it_in_Ireland/XIII)>. Acesso em 25/03/2017.

<sup>18</sup> Disponível em <<http://www.dictionary.com/browse/ragweed>>. Acesso em 25/03/2017.

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-473409/Ragwort-The-toxic-weed-spreading-countryside.html>. Acesso em 26/03/2017

o duende disse que era cerveja de urzes, o rapaz soltou uma gargalhada. O duende garantiu que era verdade, porque ele mesmo a havia preparado, conforme uma antiga receita dos dinamarqueses. Então Tom pediu para provar um gole, mas o duende replicou que seria bem melhor se ele fosse cuidar da fazenda, em lugar de ficar de conversa fiada. Tom agarrou-o no mesmo instante, dizendo que não o soltaria até que lhe mostrasse onde escondia o tesouro. Com tal mudança de comportamento, o duende sentiu-se amedrontado, concordando em mostrar-lhe seu esconderijo. Conduziu o rapaz por uma longa e difícil caminhada, até chegarem a um campo, onde indicou uma planta, dizendo-lhe que seu tesouro estava enterrado debaixo dela. Somente então Tom deu-se conta de que precisaria de uma pá. Tirou uma das ligas vermelhas que segurava sua meia, amarrando-a na planta, de modo a não se confundir quando voltasse para desenterrar o ouro. Por considerar que o homenzinho havia já cumprido o trato, Tom fez com que promettesse que não removeria a liga e, como ele lhe deu sua palavra, deixou-o partir. Ao retornar ao campo carregando a pá, Tom não encontrou nenhuma liga vermelha da mesma marca que a sua, voltando para casa e amaldiçoando o duende por ter perdido a oportunidade de enriquecer.

#### **4.3.1.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

Tom inicia um *processo de melhoramento* ao tornar-se o agente de uma tarefa: obter o tesouro do duende. Para isso, arma uma cilada, na forma de *processo agressor* contra a vítima, simulando intenções pacíficas. Ao aprisioná-lo, Tom força o duende a aceitar um pacto de troca, onde lhe daria a liberdade pelo tesouro, dando-se uma *negociação por intimidação*. O *melhoramento* é suspenso quando Tom percebe que não possui uma pá, dando-se a abertura de seu *processo de degradação*, já que carece de meios para realizar sua tarefa.

Quando o duende engana Tom, não incorre em quebra de contrato, uma vez que havia cumprido o prometido: mostrar-lhe a localização do tesouro. Embora não esteja explícito no enredo, a implicação sobre a liga vermelha é a de que o duende não mexeu nela, mas espalhou outras ligas vermelhas pelo campo, de modo a confundir Tom, como parte do *processo retribuidor punitivo*. O fato de Tom ter que enfrentar uma árdua caminhada para buscar a pá e mesmo assim não conseguir o tesouro, constitui seu castigo, completando o *processo de degradação*.

#### 4.3.1.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)

O conflito entre os dois sujeitos começa quando Tom passa a desejar um *objeto de valor descritivo* (tesouro) pertencente ao duende. Para tanto, dissimula suas intenções, fazendo-o crer que é inofensivo (eixo do parecer – não-ser). Nesse momento, o homenzinho demonstra a ausência da modalidade do saber, enquanto Tom torna-se seu destinador, na modalidade do fazer-creer. Tom também está em conjunção com o atributo do fazer-fazer, que aplica ao duende, obrigando-o a levá-lo até o tesouro. Até aqui, a *competência* do rapaz é corroborada: ele entra em conjunção com o *objeto de valor modal* (poder), ao aprisionar o homenzinho.

Na sequência, observamos que Tom entra em disjunção com a modalidade do saber-fazer. Isso ocorre porque o duende mantém segredo (eixo do ser – não-parecer) sobre a necessidade de uma pá, embora o rapaz devesse saber disso de antemão, mas se esquece. Além disso, ao libertar o duende antes de obter o tesouro, Tom abre mão de seu *objeto de valor modal* (poder-fazer), tornando-se um sujeito *incompetente*, e não sendo capaz de entrar em conjunção com o *objeto de valor descritivo* (tesouro), desqualificando-se, também, como sujeito *performante*. Assim, falha na prova de qualificação e na prova decisiva do herói. Já o duende, obtém o *objeto de valor-liberdade* e mantém-se em conjunção com o *objeto-tesouro*, sendo o verdadeiro *sujeito competente e performante* do conto, em conjunção com as modalidades do querer/saber/poder-fazer.

#### 4.3.1.1.4 Observações sobre a análise morfológica e sua relação com as funções proppianas

Propp (2006) considera a perspectiva do herói com prioridade, havendo a dependência de suas funções em relação a este estatuto; portanto, em qualquer narrativa sem herói, ao menos a partir do momento em que ocorre o fracasso do protagonista na prova de qualificação e/ou decisiva, não ocorrem mais funções proppianas. Os modelos de Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979) nos oferecem condições de detectar algumas funções, além de ações que se apresentem de modo invertido em relação a elas, ou que tenham seus sentidos fragmentados, implicando consequências opostas, sendo isso coerente com a organização do enredo desse tipo de conto. Ainda que tais ações não possam ser consideradas como funções, acarretam resultados significativos sobre os sentidos do conto, como detalharemos a seguir.

Observamos que o duende apresenta, ao final, a sagacidade de inverter o resultado de seu contrato com Tom, sem quebrar qualquer interdição, já que cumpre o acordo. Além disso,

ele anula a investida do adversário e pune sua conduta, ao impedir que obtenha o que deseja. A partir disso, verificamos que, ao longo do enredo, ele assume as modalidades do destinador greimasiano (saber/poder/fazer-fazer), levando o rapaz a agir de modo que culmine em seu fracasso. Considerando os preceitos de Bremond (2011, p. 134), entendemos a ação de Tom como o cumprimento de uma tarefa “ao contrário”, na qual o sujeito obtém o resultado inverso do que pretende. Ao remetermos essas situações ao modelo proppiano, a única tarefa invertida que acarreta a destituição definitiva do estatuto heroico é a prova de qualificação, na *primeira função do doador*. Assim, ela ocorre na narrativa e, seu fracasso, embora previsível, não é confirmado de imediato, porque o roubo do meio mágico pelo herói é previsto por Propp (2006, p. 43), e por si só não o desqualifica. A falha do rapaz só é comprovada após ser estabelecida sua *tarefa difícil* (obter o ouro), sem que surja o seu par, *realização da tarefa difícil*. Apenas então fica evidente que a prova de qualificação foi fracassada e que não houve a função de *fornecimento e recepção do meio mágico*, mas apenas uma ação semelhante, sem o mesmo significado morfológico da prova do doador e obtenção do meio mágico.

Analisando melhor essa questão, lembremos que Courtés (1979, p. 24-34) deixa claro que o destinador é o responsável pelo dom ao destinatário, além de sancionar a conformidade das ações do sujeito. Isso significa que ele possui a autoridade para validá-las e recompensá-las ou, caso contrário, castigá-las. Uma vez que o doador proppiano sanciona a *competência* do herói, recompensando-a com o meio mágico (*primeira função doador / fornecimento e recepção do auxiliar mágico*), ele possui os atributos do destinador greimasiano. Por conta disso, verificamos que Tom sofre uma penalidade pela quebra de uma interdição: a de desafiar o duende-sancionador, enquanto doador e, também, meio mágico, configurando o cumprimento invertido da prova de qualificação do herói, o que acarreta o fracasso da prova decisiva (obtenção do ouro). Assim, esse conto apresenta as funções de: *afastamento, proibição e transgressão da proibição*, as quais podem ser realizadas tanto pelo herói quanto por outras personagens próximas a ele. A partir disso, deixam de ocorrer nesse conto, que aponta para alguns de seus significados, mas sem realizá-las.

#### **4.3.1.2 Análise sociocultural: relações com o rito de passagem tribal e com o folclore gaélico**

Remetendo os significados encontrados na análise morfológica ao ritual de iniciação do jovem púbere da tribo, verificamos indícios de que Tom não se equipara a um membro iniciado,

pois, embora já tenha vinte e nove anos, ainda trabalha na fazenda do pai, indicando sua dependência, além de não haver a menção de que seja casado.

O doador do conto, o duende, representaria o Senhor da Floresta, ou Senhor dos animais, bem como o sacerdote da tribo. Seria uma autoridade por excelência, por manipular a magia e proporcionar acesso ao mundo dos espíritos ancestrais, além de ser o guardião do Reino dos Mortos (PROPP, 2002). Não haveria meios de um jovem desrespeitar o sacerdote ou o espírito do Senhor da Floresta e permanecer como membro do clã, ele seria exilado ou mesmo punido com a morte.

Uma outra indicação de que Tom não possui os atributos necessários para obter o auxiliar mágico é o fato de não conseguir provar a cerveja do duende, uma bebida incomum, feita de urzes. O rapaz, na ânsia de aprisionar o homenzinho, derruba todo o jarro, não sobrando nem uma gota. No Egito, a cerveja era oferecida ao morto a fim de purificá-lo e dar-lhe força em sua jornada. Nos contos, é comum que alimento e bebida sejam oferecidos pelo doador ao herói, que deve aceitá-lo, demonstrando que não teme o alimento do morto, comprovando ser conectado ao mundo invisível (PROPP, 2002, p. 69; 83). Isso considerado, no caso de Tom Fitzpatrick, ele seria totalmente alheio ao mundo mágico ao qual pertence o duende, como um forasteiro em relação à tribo e sua cultura e, mais importante, sem relações de parentesco com os espíritos ancestrais totêmicos, implicando a ausência de proteção no Outro Mundo. Outra possibilidade, seria a condição de um proscrito, alguém que tivesse sido banido e perdido os vínculos com sua comunidade e com seus ancestrais.

Com relação à cultura gaélica, o homenzinho encontrado por Tom é chamado de *cluricaune* no conto; entretanto, apresenta os atributos de um *leprechaun*, outro tipo de duende. Ambos são caracterizados como seres solitários, que evitam viver em comunidade ou família, mas enquanto o *cluricaune* é o típico bebedor preguiçoso, o *leprechaun*, duende sapateiro, passa o tempo todo trabalhando, e não tolera ser interrompido. Isso agrava a atitude intrusiva de Tom, que o critica por estar trabalhando em dia santo, de modo a impor-lhe a fé cristã, desagradável às fadas em geral.

É interessante o fato de que Tom, embora já tivesse ouvido falar desses seres, jamais tivesse visto um, e nem sequer acreditava em sua existência, segundo informa o enredo. Isso enfatiza a data apresentada: era o feriado de *Lady Day in Harvest*, dia de Nossa Senhora da Colheita, coincidindo com a Assunção da Virgem. Esse feriado católico substituiu as celebrações pagãs de *Lughnasa*. Segundo a literatura mítica, o próprio deus Lugh teria criado essas festividades em homenagem à sua mãe, para que todos se lembrassem da data de sua morte. Daí facilitar sua adequação pela Igreja, relacionando-a à mãe de Cristo (MONAGHAN,

2003, p. 41, 297-8). Apesar dos esforços cristãos para modificar as intenções de festivais consagrados aos deuses pagãos, a memória popular ainda os celebra, mesmo em sincretismo com o forte catolicismo irlandês. Essas épocas são conhecidas por funcionarem como portais para o Outro Mundo, e todo cuidado é pouco com os seres sobrenaturais que podem cruzar os caminhos dos humanos. Mesmo aqueles que não possuem a “segunda visão”, o poder de clarividência, podem ver esses espíritos nessas épocas (MONAGHAN, 2003, p. 41, 297-8). Isso justifica que o conto traga a data exata do encontro de Tom com o duende, como um acontecimento motivado e propício a ocorrer.

O duende diz a Tom que sua cerveja é feita de urzes e, segundo notas incluídas pelo autor (1862, p. 106), a crença de que os dinamarqueses costumavam fabricar essa estranha bebida era bastante difundida no Sul da Irlanda. O fato de que a família do duende teria recebido essa receita deles, enfatiza a visão popular de que os dinamarqueses teriam estreitas conexões com os seres do Outro Mundo, assim como a Dinamarca e a Noruega, que comumente surgem nas narrativas em referência ao Reino das Fadas. Essa passagem sobre a cerveja também demonstra a ignorância de Tom sobre fatos históricos ocorridos na própria região em que vive, porque demonstra desprezo aos dinamarqueses, mencionando sua tentativa fracassada de invadir *Limerick*, cidade próxima a *Ballincollig*, onde ficaria sua fazenda. O conflito mencionado<sup>20</sup>, segundo Crocker (1862, p. 107), apontaria a ausência de conhecimento de Tom sobre o fato, associando-o também ao ataque sofrido pela cidade de *Derry*. A partir dessas observações, pudemos identificar que Tom fala sobre um conflito que resulta na derrota histórica de ambas as cidades. Averiguamos ter relação com a resistência dos irlandeses contra a deposição do rei católico James II e a subida ao trono de Guilherme de Orange, que era protestante (um dos motivos por que a Inglaterra derrubou James em favor de Guilherme), em 1690. Tanto *Limerick* quanto *Derry* sofreram períodos prolongados de sítio, até sua total rendição aos aliados de Guilherme, entre eles, os dinamarqueses. Portanto, não é uma questão de invasão fracassada, como Tom coloca, pelo contrário. Isso vai ao encontro de toda a atitude de Tom na história, reforçando sua caracterização de anti-herói, que não sabe o que faz ou diz. Entretanto, Crocker atribui tal desconhecimento ao narrador de quem obteve a história, demonstrando, com outro exemplo, que este erro não era tão incomum. Isso, na verdade, implica que, por ser uma confusão histórica normal entre camponeses iletrados, pode ter sido incluída desde a criação da história, ou mesmo ser um engano proposital, enfatizando a ignorância de Tom e, também, a antipatia pelos dinamarqueses, a qual é verificada em muitas

---

<sup>20</sup> Disponível em < <http://www.ucc.ie/celt/online/E703001-001.html>>. Acesso em 26/03/2017.

outras narrativas gaélicas, não sendo algo contraditório ao contexto em que esse conto circulava.

#### 4.3.2 Conto 8: “*A legend of Innis-Sark*” (WILDE, 1887, p. 136-140)

Esse conto foi publicado por Wilde, como parte de um grupo de histórias identificadas como “*Legends of Innis-Sark*” (“Lendas de *Innis-Sark*”), sem fornecer-lhes títulos. *Innis-Sark*, ou *Inishark*, significa Ilha do Tubarão e localiza-se em *Galway*, Irlanda. Essa ilhota costumava abrigar comunidades pesqueiras, mas foi evacuada na década de sessenta e, como outras tantas ilhas da Irlanda, é considerada parte do Outro Mundo no imaginário popular. A autora explica que, em noite de lua cheia, as fadas reúnem-se em *Inishark* para celebrar, sendo desaconselhável permanecer nas proximidades.

Quando esses seres escolhem um determinado local para suas danças habituais, este passa a ser um “terreiro das fadas”, e não se deve invadi-lo, ou tentar construir qualquer coisa sobre ele, conforme alertam inúmeras narrativas folclóricas. No caso de edificações indesejadas, as fadas a colocarão abaixo, ou surpreenderão seu dono, que a encontrará em um local totalmente diferente. Já no caso de invasões humanas em momentos inoportunos, um dos riscos é o rapto, sendo a vítima levada ao *Sidhe*, a morada das fadas. Uma vez ali, o indivíduo é iludido com músicas e banquetes, até que prove qualquer alimento ou bebida. Com isso, não poderá mais partir, tornando-se um serviçal ou soldado de sua armada. Se a vítima for uma moça, poderá tornar-se amante de uma fada masculina, ou ser incumbida dos serviços domésticos. Caso consiga escapar, mesmo tendo ingerido algo, em breve adoecerá ou demonstrará comportamentos estranhos, como ausência de memória e emoções, vindo a falecer, porque sua “substância”, ou alma, permanece presa àquele lugar.

Assim como o conto anterior, este apresenta o fracasso do protagonista, não havendo um herói, uma vez que a história busca demonstrar o que *não* se deve fazer, conforme crenças fundamentadas em fadas e duendes.

##### 4.3.2.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Era sexta-feira à noite e um jovem deitou-se sob um monte de feno, mas as fadas devem tê-lo carregado consigo, porque, ao despertar, encontrou-se em um aposento repleto de homenzinhos trabalhando, enquanto riam e cantavam ao som de gaitas de fole. Um velho ordenou-lhe que o ajudasse a preparar o prato principal da ceia. Junto a um grande caldeirão,

esfolavam o cadáver de uma velha, pendurado pelos braços. O velho disse-lhe para cortá-la em pedacinhos e jogá-los no caldeirão. O jovem sentiu-se tão aterrorizado que perdeu as forças e caiu, sem poder mover um músculo sequer. O velho troçou de sua fraqueza, explicando-lhe que a velha fora muito cruel em vida e que iam picá-la para que sua alma não pudesse reencontrar o corpo e ficasse vagando por toda a eternidade.

De repente, o jovem encontrou-se em um lindo salão, onde um banquete era servido. Em lugar da velha como prato principal, havia uma mesa repleta de frutas e aves, e taças de cristal transbordando de vinho. O Príncipe das Fadas ordenou-lhe que tomasse seu lugar à mesa e se servisse, porque era bem-vindo ali. O jovem recusou-se a provar qualquer alimento, porque não havia nenhum padre para abençoar a comida. O príncipe, então, insistiu que ao menos bebesse um pouco de vinho. Ele não resistiu e serviu-se da taça toda; então, ouviu um estrondo forte como um trovão, e a escuridão abateu-se sobre ele. Num piscar de olhos, o jovem percebeu estar de volta ao local em que havia adormecido, junto ao feno. Ele foi para casa, mas o sabor do vinho ainda queimava-lhe as veias. Ansiando por prová-lo novamente, passou dias e noites tentando encontrar a morada das fadas, sem resultado. Logo depois ele morreu, e essa é uma advertência para quem prova do alimento ou da bebida das fadas, jamais encontrando paz e contentamento, o que traz morte a todos que experimentam o encantamento de seu poder profano.

#### **4.3.2.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)**

O *processo de degradação* instala-se quando o jovem quebra as normas culturais estabelecidas, ao adormecer ao relento em plena sexta-feira à noite, tornando-se alvo das fadas. O erro cometido por ele funciona como uma tarefa invertida, quando a ação da personagem resulta em algo que não deseja. As fadas infligem-lhe um *processo agressor*, na forma de rapto e, por passarem despercebidas, simulam ausência, aproveitando-se do momento em que a vítima não tem meios de se defender, o que constitui uma cilada.

Assim que chega no *Sidhe*, o rapaz é incumbido de preparar o jantar, mas falha em realizar a tarefa, o que faz o *processo de degradação* continuar em andamento. Parece iniciar-se um *processo de melhoramento* pela mudança repentina de cenário que se apresenta, porém isso não dura, porque o jovem comete o erro de beber o vinho, o que significa nova quebra de pacto, segundo crenças culturais. Como anteriormente, ele cumpre uma tarefa ao contrário, obtendo a consequência indesejada, momento indicado pelo trovão seguido de total escuridão.

Como todo serviço prestado merece uma recompensa, toda quebra às normas resulta no castigo do sujeito, e sua morte completa o *processo de degradação*.

#### **4.3.2.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)**

O sujeito não possui a modalidade do saber, colocando-se em situação de risco ao dormir no relento. As fadas tomam posse de seu *objeto de valor descritivo*-liberdade/vida em segurança, o que demonstra sua *incompetência*, nesse momento, para evitar o rapto. A seguir, ele é incumbido de uma tarefa, a de cortar e cozinhar a velha, mas é incapaz de realizá-la, caracterizando seu fracasso na prova qualificadora do herói, a qual lhe permitiria obter o meio mágico. Sem o atributo do poder-fazer, seu caráter de sujeito *incompetente* é definido de uma vez por todas, não havendo meios de tornar-se *performante* na prova decisiva do herói, que seria a concretização de seu potencial em atos realizados, como comprova seu fracasso em evitar a bebida. A consequência é que, mesmo retornando para casa, não consegue recuperar o *objeto de valor* perdido, passando, então, a buscar o *objeto*-morada das fadas, sendo igualmente incapaz de obtê-lo, até encontrar a morte, o *objeto* mais indesejado possível. Assim, a narrativa termina corroborando seu estatuto de sujeito *incompetente e não-performante*.

#### **4.3.2.1.4 Análise morfológica conforme funções proppianas (PROPP, 2006, p. 27-78)**

O conto é bastante econômico, apresentando várias funções em uma sequência bem curta, até que se confirme o fracasso do protagonista. A função de *afastamento* é observada, uma vez que o moço já se encontra fora de casa. Ao dormir ao ar-livre em uma noite de sexta-feira, sem contar com nenhuma proteção, ele viola as normas, expondo-se aos seres invisíveis, havendo a *proibição* e a *transgressão da proibição*. A mesma ação acumula o par *ardil-cumplicidade*: as fadas agem sem ser vistas, no momento em que a vítima está despreparada, devido a seu próprio descuido. O *dano* é configurado como o rapto pelas fadas e, por despertar no Outro Mundo, significa que houve a *partida*, juntamente com o *deslocamento no espaço entre dois reinos*. O duende que lhe dá a ordem de cozinhar a velha tem o papel de doador, aplicando a prova de qualificação ao rapaz, na *primeira função do doador*, mas ele fracassa e, portanto, não ocorre o fornecimento do meio mágico. É-lhe imposta nova tarefa, dessa vez configurada como *tarefa difícil*, quando deve se abster de ingerir qualquer alimento ou bebida no Reino das Fadas, a fim de ir embora são e salvo. Como ele não tem sucesso, não ocorre a

*realização da tarefa*. A partir desse ponto, não há mais funções proppianas no conto, porque foi comprovada definitivamente a inexistência do estatuto do herói. Assim, embora ele regresse para casa e seja castigado com a morte, essas ações não possuem o mesmo significado morfológico das funções de mesmo nome, de acordo com o conceito proppiano. A primeira pertenceria à esfera do herói e a segunda, à do antagonista, mas a personagem do rapaz não se inclui em nenhum desses estatutos.

#### **4.3.2.1.5 Observações sobre as análises morfológicas**

Após o fracasso na prova qualificadora e prova decisiva, não há como obter o significado morfológico de ações que constituem as funções proppianas, as quais passam a depender, após a imposição da *tarefa difícil*, da existência do estatuto de herói. Como comum na organização desses contos mais breves, os conceitos de Greimas e Bremond deram conta de detalhar os percursos narrativos, colaborando para a confirmação dos resultados da análise conforme a concepção proppiana. Mesmo em relação às funções proppianas, ainda que algumas estivessem implícitas, puderam ser delimitadas sem complicações, até o ponto em que se apresentaram. Uma das principais características do protagonista, tanto nas análises bremondianas como greimasianas é a tendência de ele obter sempre o que não deseja, em clara oposição ao que ocorre com os heróis dos contos.

#### **4.3.2.2 Análises socioculturais**

##### **4.3.2.2.1 Relações da narrativa com a iniciação xamânica**

O conto todo possui cunho ritualístico bem enfatizado, desde o princípio, quando o rapaz dorme e é arrebatado pelas fadas (espíritos invisíveis), sendo instruído pelo velho em referência ao esquartejamento do cadáver da velha. Os elementos da iniciação xamânica encontram-se entrelaçados aos das crenças das fadas, de modo bastante aproximado, como demonstraremos a seguir.

Para entendermos como isso ocorre no conto, devemos compreender as observações sobre o xamanismo feitas por Eliade (1960, p.60-67; 97), em relação a diferentes grupos esquimós. A transformação do jovem em xamã, nessas tribos, exige um ritual em que ocorre a redução do corpo do candidato a esqueleto. Entre os grupos *Ammasilik*, um velho xamã (o velho do conto) escolhe como candidato um jovem sonhador e que possua o dom da visão

conectada ao mundo espiritual, com predisposição a ataques de histeria. Isso é verificado, no conto, quando o jovem desperta já em outro local, remetendo a um sonho ou visão, depois, quando perde o controle dos membros ao ser designado para esquartejar a velha, sentindo-os enrijecer, a ponto de perder os movimentos e cair ao chão, como sofresse um ataque histérico. No final da narrativa, ele também apresenta comportamentos irracionais, ao vagar sem rumo, dias e noites a fio, sentindo as veias queimar-lhe por dentro. Além disso, a caracterização dos diferentes ambientes da história, e o fato de o rapaz não saber como vai de um para outro, proporcionam o tom onírico dos eventos narrados.

Na tribo esquimó, o mestre ensina o candidato a concentrar-se em solidão, até que esteja preparado para a experiência extática, quando seria esquartejado e devorado por um urso, restando-lhe apenas o esqueleto. Depois disso, receberia um novo corpo, ressuscitando como homem sagrado. Agora, o fato de o rapaz do conto adormecer, somado à sua imobilidade e queda ganham o sentido da entrada no estado de êxtase. O cadáver da velha, por sua vez, representa o que ocorreria com o próprio corpo do candidato a xamã. Assim, tanto o jovem como a velha morta simbolizam o neófito na iniciação, seu esquartejamento e a contemplação do próprio esqueleto. Observemos que, depois disso, o jovem do conto já se encontra automaticamente em outro ambiente, porque foi ressuscitado, despertando como um novo ser. Inclusive, é reforçado no enredo que o cadáver da velha (o antigo ser) não está mais presente: ele adentra o salão de banquete e repara que “em lugar do cadáver”, havia frutas e aves.

Em outro grupo esquimó, o candidato deve ser capaz de contemplar-se nu, despojar-se de toda sua carne e sangue, mentalmente, até obter a visão de si mesmo, apenas como ossos descarnados, para depois receber o novo corpo. Assim, a contemplação do próprio esqueleto é uma condição obrigatória para o recebimento dos espíritos auxiliares entre os esquimós e essas iniciações sempre envolvem o estado de transe e a visão dos ossos. Embora essas descrições refiram-se aos esquimós, a morte, o esquartejamento, a troca da carne, órgãos e sangue, seguidos pela ressurreição são aspectos universais dentro da cultura xamânica, apenas com variações locais dos modos como isso é acarretado.

Após a iniciação, o xamã recebe o *quemaneq*, um raio que lhe perpassa a cabeça e o corpo, de modo que sinta queimar-lhe por dentro. O raio concede-lhe o poder de visões e profecias, além da habilidade de encontrar almas perdidas no Inferno. Isso é relembrado na narrativa quando ele bebe o vinho (que remete ao novo sangue recebido pelo xamã, corroborando que seu corpo foi reintegrado), ouve o som do trovão (raio), e, em seguida, passa a sentir o vinho queimar-lhe as veias. Observem que o raio é o espírito auxiliar recebido pelo xamã; portanto, de acordo com essa releitura, o jovem do conto, haveria sido bem-sucedido.

Considerando a prática xamânica entre os Iacutos da Sibéria, a cabeça do jovem seria cortada durante a iniciação, para que ele contemplasse seu próprio esquartejamento, antes de a carne ser oferecida aos espíritos, que a devoram. Depois, seu corpo é recuperado, com nova carne, órgãos e sangue. Em ocasiões, os candidatos são alimentados com sangue, tanto durante sua jornada ao Inferno, como na cerimônia, em que realmente ingerem sangue de porco (ELIADE, 1960, p.46-7; 74). Remetendo ao conto, o rapaz, ao observar a velha, estaria observando a si mesmo, como se fosse a cabeça decepada do neófito, a qual não pode se mover pela ausência dos membros, assim como o protagonista permanece imóvel pelos membros enrijecidos. É mencionado na narrativa, pelo velho duende, que a carne da velha seria oferecida em banquete aos convidados das fadas, assim como a do neófito seria devorada pelos espíritos, e novamente surge a inferência do vinho ingerido pelo rapaz, como o novo sangue inserido no candidato.

Um outro fator a ser considerado, é que na tribo dos Pomos, na América do Norte, quando o candidato ou xamã oficial é submetido a qualquer cerimônia que exija a condição de “estar morto” para a jornada ao mundo invisível, ele é enterrado e coberto com feno, assim como o rapaz do conto encontra-se dormindo *sob* um monte de feno<sup>21</sup>, antes de ser carregado pelas fadas (espíritos ancestrais) ao Outro Mundo (Céu ou Inferno) e deparar-se com eventos muito similares aos que o futuro xamã enfrenta. A primeira caracterização do *Sidhe*, assemelha-se ao Inferno, mas a segunda, com o banquete e “lindas mulheres” presentes, é o que ocorre no palácio dos deuses, localizado no Céu xamânico. Ali, a futura noiva espiritual do xamã e suas irmãs tentam dissuadi-lo de partir, oferecendo-lhe comida e bebida em abundância, o que ele aceita, mas, mesmo assim, parte para cumprir o restante de suas provações.

Como acima demonstrado, os elementos do conto irradiam acúmulos de significados em relação aos elementos xamânicos, ganhando novas leituras, conforme os aspectos envolvidos das cerimônias tribais. Assim, apenas para tornar mais claro o paralelo entre o percurso do protagonista e o do candidato a xamã, vamos recuperá-los em linhas gerais: o rapaz dorme sob a palha (candidato “morto” e enterrado sob a palha); é levado ao Outro Mundo pelas fadas (candidato levado ao Inferno pelos espíritos); o rapaz é instruído pelo velho e cai imóvel (candidato é instruído pelo velho xamã como entrar em êxtase); ele deve realizar a escarnação e esquartejamento da velha, que será servida aos convidados (candidato observa sua própria escarnação e esquartejamento, até restarem-lhe apenas os ossos; sua carne é distribuída aos demônios); rapaz aparece recuperado em outro ambiente, menciona-se que não há mais sinal

---

<sup>21</sup> No conto original “*under a hay-rick*” (embaixo de ou sob um monte de feno).

da velha, ele bebe vinho e ouve um trovão (candidato recebe nova carne e sangue, seu antigo eu desaparece, recebe o espírito auxiliar em forma de raio); desperta no mesmo local em que havia dormido no início da história (candidato desperta do êxtase); sente o vinho queimando-lhe as veias (o candidato sente o corpo queimar pelo fogo do raio).

Quanto à morte do protagonista no final da história, simboliza a morte do candidato e o nascimento do xamã oficial. O xamã, ao voltar à sua aldeia, não é mais a mesma pessoa aos olhos da comunidade: a memória de sua vida anterior é completamente apagada, fingem não o reconhecer e ele passa a ser chamado por outro nome, enquanto seu antigo-eu é considerado morto. Isso implica que, na cultura xamânica, o final do conto teria sido feliz, com o sucesso do sujeito oficializado no cargo de xamã. Daí a narrativa garantir a presença da maioria das funções propianas, já que as instituições tribais permaneceram como o fio condutor da organização e sequência desse conto, mesmo apresentando o fracasso do herói, ao ir ao encontro dos temas do folclore das fadas.

#### 4.3.2.2 Relações da narrativa com o folclore das fadas

A narrativa aborda o rapto pelas fadas e de suas consequências para os incautos. Essa crença é bastante difundida no mundo celta e são inúmeras as histórias com esse centro temático. As vítimas levadas simplesmente desaparecem sem deixar rastros, ou então, seus corpos permanecem, como se o indivíduo estivesse dormindo ou em estado de coma, enquanto apenas sua alma é raptada. Existem encantamentos para resgatar as vítimas, realizados pelos *fairy-doctors* ou *fairy-women* (curandeiros e curandeiras especializados em sanar os males causados por feitiços de fadas). Há narrativas em que o sujeito se recupera normalmente ao regressar, mas não há menção se ingeriu algo ou, então, deixa claro que isso não ocorreu. Em outras, como nesse conto, a pessoa come e/ou bebe e, quando retorna, apresenta sintomas estranhos, torna-se ausente, perde a memória, ou é consumida pelo desejo de voltar ao *Sidhe*, morrendo algum tempo depois (WILDE, 1887, p. 52-53).

É inevitável comparar essa crença gaélica com a crença do roubo da alma pelos maus espíritos, as quais são recuperadas pelo xamã, assim como a pessoa levada ao Outro Mundo celta é trazida de volta pelo *fairy doctor*. Inclusive os sintomas das vítimas são muito parecidos, no caso de a alma continuar ausente, levando, em ambas as culturas, à enfermidade e morte. Certamente o folclore gaélico guarda aspectos relativos ao xamanismo.

Segundo a cultura gaélica, as datas do ano mais propícias ao rapto por fadas e outros seres sobrenaturais são os festivais sazonais do *Beltane*, celebrado no dia primeiro de maio, e o

*Samhain*, na noite de trinta e um de outubro. O último é considerado ainda mais perigoso, porque, além de demarcar o Ano Novo, permaneceu na memória popular como a data em que os pagãos invocavam os antepassados mortos, sendo depois transformado no Dia das Bruxas, ou *Halloween*. Nesses dias, todos deveriam precaver-se, evitando aproximar-se do *Sidhe* das redondezas, como colinas ou lagos, cujas portas permaneceriam abertas aos mortais, incitando-os a participar de suas festividades. Ali as pessoas seriam envolvidas pela melhor música já ouvida, pelo desejo irresistível de dançar, além de ficarem hipnotizadas pela riqueza do ambiente e fartura do banquete, esquecendo-se do tempo e do mundo exterior.

Sexta-feira é um dia crítico em qualquer época do ano, por isso é melhor evitar sair à noite. Não que o perigo deixe de existir ao permanecer-se dentro de casa, mas há meios de barrar sua entrada, com objetos de metal, ervas e fogo, entre outros tipos de proteção. Entretanto, há sempre a possibilidade de os seres invisíveis já se encontrem ali dentro, ouvindo tudo atentamente, prontos a reagir a qualquer ofensa. Por isso, as famílias e os visitantes evitam mencionar os nomes dos seres sobrenaturais e utilizam eufemismos para referir-se a eles, como o “povo bom”, o “povo da paz”, “os bons vizinhos” ou, simplesmente, “eles”. O próprio dia da semana, sexta-feira, não deve ser pronunciado, sendo também empregado outros termos em referência a ele, como “o dia da cidade do além”. Caso as pessoas decidam narrar histórias, cada narrador deve pedir proteção divina, rogando que “eles” não ouçam o que será narrado “no dia da cidade do além”, principalmente, se a história os caracterizar de modo negativo.

Se for inevitável sair de casa, o viajante deve encher os bolsos com farinha de aveia ou sal, ou carregar algo de metal, como canivetes e pregos. Além disso, o objeto de metal evita que as fadas consigam “erguer” a pessoa, impossibilitando-as de a levarem consigo na rajada de vento provocada na passagem de sua corte. Caso alguém aviste alguma ventania estranha, com nuvens de poeira ou redemoinhos, e desconfie que se trate do cortejo de fadas, basta jogar um sapato do pé esquerdo, um gorro, uma faca ou terra tirada de algum montículo, que o que estiver sendo carregado é largado pelo caminho, seja pessoa, animal, ou qualquer objeto roubado dos humanos. Os humanos carregados podem tanto ser levados ao *Sidhe* como largados em ilhas distantes e lugares onde jamais estiveram ou, então, passam a noite toda voando sem rumo (CAMPBELL, 1900, p. 16-20; 46-47; MONAGHAN, 2003, p. 169).

Assim, percebemos que o rapaz de nossa história foi bastante inconsequente e tolo, ao dormir tranquilamente ao relento, em plena noite de sexta-feira. O conto retrata com exatidão a crença no rapto pelas fadas e a descrição do interior do *Sidhe*, com o banquete, a música e a insistência para que o moço coma, beba e aprecie a festa. Entretanto, o cenário com o cadáver da velha, que deveria ser preparada para o jantar, é algo incomum nos contos que descrevem o

*Sidhe*. Seres do Outro Mundo, como gigantes, bruxas e outros monstros, são habitualmente retratados como canibais, mas não as fadas em si, por isso esse motivo se torna tão interessante na história. Outra associação a ser considerada é que na mitologia gaélica, as fadas seriam antigos deuses, podendo haver, nos contos, memórias relacionadas a antigos rituais, envolvendo sacrifícios humanos (MONAGHAN, 2003, p. 42; 447; 464). Já em algumas narrativas irlandesas de caráter mítico, resquícios da morte sacrificial tripla persistem, como, por exemplo, as sagas heroicas que mencionam o guerreiro *Muircetach MacErc* e o rei *Connaire*, os quais são feridos, afogados e queimados, morrendo nas mãos dos inimigos.

Desse modo, expusemos como ambas as crenças, a xamânica e a das fadas, são inter-relacionadas na composição desse conto, além de apresentarem entre si, fatores em comum que as aproximam, como o roubo das almas pelos demônios e o rapto pelas fadas. Desse modo, percebemos como diferentes instituições preservam visões semelhantes, provavelmente oriundas da mesma fonte, ou de fragmentos de formas similares de pensar e compreender o mundo, desde tempos em que as mitologias regiam nossas vidas, das quais ainda temos um vislumbre por meio dos contos maravilhosos.

#### **4.3.3 Conto 9: “*The silkie wife*” (KENNEDY, p. 1866, 122-24)**

O Conto 9, assim como o Conto 10, tem o foco narrativo voltado para uma personagem que fracassa em realizar o que deseja. Entretanto, existe o estatuto de herói, cujo percurso é mantido implícito na história, fazendo com que tanto seu papel como o das outras personagens permanecessem obscuros na narrativa. Como já mencionado, para realizarmos a análise proppiana, necessitamos ter o conhecimento claro de quem é o herói do conto, já que este determina as funções, assim como o estatuto dos outros sujeitos. Assim, foi necessário analisarmos as perspectivas de todas as personagens, separadamente, recorrendo a Bremond (2011) e Greimas (COURTÉS, 1979), considerando as relações estabelecidas entre elas e seus possíveis significados, para que, remetidos às diretrizes proppianas, pudéssemos evidenciar a personagem heroica e encontrar as funções presentes no conto, uma vez que são necessárias para a realização das análises socioculturais subsequentes.

O conto aqui analisado fundamenta-se nas inúmeras lendas gaélicas que consideram que as focas são seres humanos metamorfoseados, ou então, fadas, que costumam constituir família com as pessoas comuns. Embora haja semelhanças com as lendas de sereias e seus relacionamentos com humanos, um ser não se confunde com o outro nas crenças folclóricas.

#### 4.3.3.1 Resumo do conto e análises morfológicas

Nas Ilhas Orkney e Shetland, as focas, ou *silkies*, despem-se de suas peles e revelam-se na forma humana. Certo dia, um pescador contornou algumas rochas próximas à praia e, protegidas atrás delas, duas lindas moças divertiam-se, distraídas. Ele notou que duas peles de foca permaneciam estendidas no cascalho, apanhando uma delas. Apenas então as moças perceberam sua presença e gritaram de pavor. Uma delas agarrou a pele que ficara no chão e mergulhou rapidamente ao mar, enquanto a outra, chorando, implorou que o rapaz lhe devolvesse a sua. Contudo, ele tinha em mente encontrar uma esposa e decidiu que não perderia a oportunidade: pôs-se a cortejá-la com tanto afeto e sinceridade, que acabou convencendo-a a acompanhá-lo até sua casa. Assim, trouxe-lhe algumas peças de roupa feminina que guardava em sua cabana, de modo que ela pudesse partir com ele.

Em pouco tempo, casaram-se e tiveram filhos. Tudo parecia ir bem para o pescador, até que, certa noite, ele ouviu a mulher sussurrando algo para alguém do lado de fora da janela da cozinha. Deitou-se na cama e fingiu nada ter percebido, planejando investigar um pouco mais, antes de dizer-lhe qualquer coisa. No dia seguinte, o pescador estava próximo à costa, quando se deparou com duas focas esparramadas preguiçosamente sobre uma rocha, uma era macho e a outra, fêmea. Para seu espanto, assim que o macho notou sua presença, empertigou-se muito e, em tom acusador, disse-lhe que por sua causa havia sido afastado de sua companheira; mas, na noite anterior, finalmente, encontrara a pele de foca. Acrescentou que não nutria ressentimentos por ele, que a seu modo cuidara bem dela, mas aquela seria a última vez que olharia para a esposa. A foca-fêmea mirou o pescador em silêncio, com olhos ternos e cheios de pesar, mas quando o marido, desesperado, tentou alcançá-la na rocha, ambas as focas mergulharam no mar e desapareceram. Assim, o pobre homem retornou para um triste lar, onde os filhos o aguardavam, órfãos de mãe.

##### 4.3.3.1.2 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMOND, 2011, p. 123-39)

A narrativa inicia com um *processo de melhoramento* para o pescador, configurado de modo ambíguo: sabemos que ele trapaceia, apossando-se da pele de foca, enquanto a moça se encontra vulnerável. Entretanto, parece que seu empenho em conquistar seu afeto é bem-sucedido. Nessa sequência do conto, não é mencionado se ele havia lhe devolvido a pele ou não. Sem ela, a moça não poderia retornar ao mar e sua única opção seria a de aceitar a proposta

de casamento, o que é confirmado no decorrer do enredo. Assim, trata-se de uma cilada contra a moça, seguida por uma *negociação por intimidação*, e não *por sedução*, como poderia parecer a princípio, pelo tom afetoso da narração. A narrativa também diz que ele lhe trouxe umas peças de roupa feminina que tinha em sua cabana, sem explicar por que ele as possuiria, uma vez que vivia só. Desse modo, levanta-se a suspeita de que o pescador planejara de antemão aproveitar-se da situação quando esta se apresentasse, ou então, que outra mulher o havia abandonado anteriormente, mas estas são apenas hipóteses, entre outras, implicadas pelo estranho detalhe descrito.

Quando surge a foca-macho como aliada da esposa do pescador, inicia-se a *degradação* do marido. Ele é enganado em uma cilada, porque a mulher mantém segredo de que pretendia abandoná-lo, evitando que este adotasse qualquer medida protetora para mantê-la junto dele. Desse modo, o pescador sofre um *processo retribuidor punitivo* por tê-la obrigado a casar-se e, como castigo, além de perder a mulher, deverá criar os filhos sozinho. Considerando a perspectiva da esposa, ela recupera a liberdade de retornar ao mar, conseguindo o que deseja, conforme sua natureza de foca, mas, a consequência é o abandono da família, o que afeta sua natureza de esposa e mãe, como é indicado no conto por sua tristeza ao lançar um último olhar ao marido. Assim, seu *processo de melhoramento* nunca chega a realizar-se totalmente, implicando um sacrifício que não se dissipa, nem traz uma recompensa compensatória plena.

Desse modo, o único capaz de obter tudo o que deseja, sem ter nada a perder, é a foca-macho, cuja relação com a moça configura-se como um *pacto solidário*, envolvendo interesses mútuos. Portanto, a foca-macho inicia o conto com uma *degradação*, pela perda da companheira, e termina com o *melhoramento realizado*, obtendo-a de volta, o que aponta para seu estatuto heroico, ao considerarmos isso em termos proppianos, onde o herói deve obter a recompensa no final.

O conto também envolve a quebra de dois pactos: a moça quebra o do casamento, cuja consequência é a separação dos filhos e, o outro, é quebrado pelo marido, não porque tenha forçado o casamento nem por ter desejado uma mulher-foca para esposa, como poderíamos imaginar, mas, conforme crenças culturais, por não ter escondido, devidamente, a pele de foca, de modo a evitar sua partida.

Finalizando, até aqui os resultados demonstram que nem o pescador nem a esposa-foca são heróis, ele porque fracassa, terminando em *degradação*, e ela porque precisa abrir mão do que lhe seria essencial, não completando o *melhoramento*. O melhor candidato, então, é a foca-macho, cujo *melhoramento* é realizado plenamente. A seguir, verificaremos se os preceitos greimasianos corroboram essa conclusão.

#### 4.3.3.1.3 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1879, p. 13-34; 87- 101)

O pescador entra em conjunção com o *objeto de valor descritivo* almejado: casamento com a linda jovem. Nesse percurso narrativo, ele comprova possuir o *objeto de valor modal* (poder), figurativizado na pele de foca, tornando-se o destinador da moça na modalidade do fazer-fazer, demonstrando *competência*. Ao casar-se com ela, torna-se, também, um sujeito *performante*. Por outro lado, a moça, ao perder a pele, torna-se disjunta de seu *objeto de valor modal* (poder de voltar ao mar). Com isso, entra em conjunção com o casamento, o qual não representa um *objeto de valor* para ela, porque não almejava isso, sendo *incompetente* e *não-performante* nesse programa narrativo.

Embora o pescador, até aqui, seja *competente* e *performante*, essa condição não é estável, porque a perde logo na sequência do enredo, devido à ação do rival, a foca-macho, que se torna o destinador da foca-fêmea, entregando-lhe o *objeto modal de poder* (pele). Nesse sentido, ela se torna *competente* e *performante* por voltar ao mar, mas seu estatuto mantém-se ambivalente, porque torna-se *incompetente* para continuar junto da família. Na verdade, não se trata de uma escolha para ela, pelo forte aspecto cultural do conto: a esposa-foca, invariavelmente, parte ao recuperar a pele, sendo essa sua natureza. Daí a ambiguidade dessa personagem, que nunca se satisfaz e não pode conciliar *objetos* que lhe são igualmente importantes.

Já em relação à foca-macho, ao encontrar a pele, obtém o *objeto de valor modal* do poder (obter a companheira de volta). Seu *objeto descritivo* é unir-se definitivamente a ela, realizando o que deseja. Essa personagem demonstra estar em conjunção com as modalidades do querer/saber/poder-fazer, sendo o destinador e destinatário de suas próprias ações, o que a coloca em uma posição privilegiada em comparação às outras duas personagens. Assim, a foca-macho porta o estatuto de sujeito *competente* e *performante* no final do conto, sem ambivalências, corroborando a análise bremondiana.

A seguir, realizaremos a análise propiana, considerando o estatuto heroico da foca-macho e seu percurso na história.

#### 4.3.3.1.4 Observações sobre a análise morfológica e sua relação com as funções propianas

Verificamos que a narrativa enfatiza o fracasso do pescador, mas, os resultados acima apontam para o estatuto heroico da foca-macho, tanto por ser o sujeito *competente* e

*performante* e do conto, conforme Greimas, como por realizar o *processo de melhoramento*, conforme o estipulado por Bremond. Baseando-nos na relação de pressuposição lógica, perfizemos o percurso da foca-macho, constatando as seguintes funções: *dano* (companheira é levada pelo pescador, equiparando-se ao rapto da noiva); *tarefa difícil* (libertar a noiva); *fornecimento e recepção do meio mágico* (foca-macho encontra a pele da companheira); *realização da tarefa difícil* (liberta a companheira); *reparação do dano/regresso ao lar* (une-se à companheira); *castigo do inimigo* (pescador fica sem a esposa). Nessa sequência, ocorrem a prova qualificadora do herói e a prova decisiva, confirmando o estatuto da foca-macho, como já apontavam as análises anteriores.

Segundo Greimas (COURTÉS, 1979, p. 15-17), existem, no mínimo, dois percursos narrativos nos contos: o do sujeito e o do anti-sujeito. Apenas um deles torna-se o fio condutor da história, enquanto o outro permanece oculto em sua maior parte, até o momento em que ambos convergem nos confrontos pelo *objeto de valor*, conforme exige a sintaxe da transferência do objeto. Desse modo verificamos que a história apresenta um herói em conformidade com as funções proppianas, que não é o sujeito focalizado pela narrativa, simplesmente porque seu centro temático baseia-se nas lendas das esposas-focas, cujos maridos tendem a ser abandonados, privilegiando esse ponto de vista cultural. A importância de termos averiguado as funções relativas ao percurso do herói, é que podemos proceder ao recorte de nossa análise sociocultural abaixo, determinando os elementos de origem primal que condicionam os contos.

#### **4.3.3.2 Análise sociocultural: relações da narrativa com o rito de passagem tribal e com o folclore gaélico**

Uma vez que o percurso implícito da foca-macho permitiu a delimitação por pressuposição lógica das funções relacionadas à prova de qualificação e à prova decisiva do herói, sabemos que a narrativa mantém nas entrelinhas conexões com os rituais de passagem tribais primais. Aqui demonstraremos brevemente quais as relações, uma vez que isso já foi apontado detalhadamente em análises anteriores: a foca-macho remete ao jovem púbere; a obtenção da pele de foca (meio mágico) simboliza que o neófito obteve o auxílio dos espíritos totêmicos em sua jornada ao mundo dos mortos, de modo a superar quaisquer obstáculos. O fato de a foca-macho ter sido bem-sucedida na realização de sua tarefa, remete ao sucesso do neófito em completar a iniciação e despertar do transe, retornando à vida como adulto e membro

oficial da tribo, implicando o seu subsequente casamento e constituição de família, o que é representado pela união das focas no final do conto (PROPP, 2002).

Em relação ao ofício xamânico, como descrito por Eliade (1960), o percurso da foca-macho reflete a jornada do xamã ao Inferno, a fim de recuperar almas que foram raptadas, trazendo-as de volta para os corpos dos vivos aos quais pertencem. A moça-foca representaria essa alma aprisionada por um demônio ou espírito do morto que, por sua vez, seria o pescador. A pele de foca continua refletindo o auxílio de espíritos totêmicos auxiliares do xamã, porque o perigo de ele se extraviar no Inferno é sempre iminente, mesmo possuindo o poder da visão e experiência em trilhar seus caminhos. A alma deixa o corpo dos vivos porque foge ou é levada à força pelos espíritos, sendo que, muitas vezes, trata-se de um familiar próximo, ou mesmo do cônjuge falecido recentemente, que ainda não se acostumou com seu novo estado, desejando a companhia dos entes queridos. O indivíduo que perde a alma adoece e morre, caso esta não seja recuperada a tempo pelo xamã. Isso se torna muito interessante quando retomamos a questão das roupas femininas que o pescador mantinha em sua cabana: elas poderiam pertencer à esposa morta, as quais o pescador utiliza para vestir a jovem-foca (a qual pertence ao Outro Mundo: Reino dos Mortos). Nesse caso, o conto apresentaria a situação de modo invertido: o pescador seria o viúvo (vivo) que arrebatava a alma da esposa morta (foca), enquanto que no xamanismo, ele seria o morto que arrebataria a alma da esposa viva, por sofrer pela separação advinda da morte (ELIADE, 1960).

Agora, remetendo os elementos da narrativa às crenças folclóricas gaélicas, Monaghan (2003, p. 411-12) esclarece que tanto na Irlanda como na Escócia, comer carne de foca era considerado canibalismo, porque esses animais seriam pessoas metamorfoseadas. Isso remete diretamente ao totemismo, quando, nos clãs em que a foca fosse o animal totêmico, haveria a proibição de caçá-lo ou comê-lo.

As lendas sobre focas assemelham-se às das sereias, já que ambas abandonariam seus amantes humanos e filhos, embora por razões diferentes: enquanto a esposa-foca parte ao encontrar a pele, as sereias fazem-no porque o marido, involuntariamente, acaba incorrendo na única interdição que ela lhe pede para obedecer. Mesmo com tal tendência a abandonar seus pares, as focas seriam excelentes mães e esposas, daí o cuidado que o marido deveria ter ao esconder sua pele, porque seria uma perda irreparável. Essa crença costumava ser tão arraigada entre os gaélicos, que certas famílias passaram ao folclore por ter suas origens conectadas à união de humanos com mulheres-foca como, por exemplo, as de sobrenome MacNamara, Sullivan e MacPhee. Outras lendas dizem que as focas seriam as crianças levadas pelo mar, transformando-se nesse animal ao se afogarem, o que também remete às concepções de morte

tribais primais, quando a alma do morto se transformava no animal totêmico. Já Crocker (1828, p. 46) salienta que as focas não devem ser consideradas como humanos metamorfoseados, mas fadas metamorfoseadas, e é realmente desse modo que surgem nas narrativas, como todos os outros seres sobrenaturais retratados.

#### 4.3.4 Conto 10: “*Connla and the Fairy Maiden*”<sup>22</sup> (JACOBS, 1892, p. 1-4)

Esse conto é o único cujo registro havia sido realizado anteriormente, em irlandês antigo e em várias versões na língua inglesa, servindo-nos para demonstrar as consequências de algumas intervenções de autoria individual, além de alterações de cunho sociocultural que afetaram seus sentidos.

Conforme Jacobs (1892, p. 243-45), seu registro mais antigo consta no *Lebar na nUidre*, uma coletânea de manuscritos anterior a 1106, realizada no monastério de *Clonmacnoise*, Irlanda. Ela apresenta o rei Conn das Cem Lutas e seu filho Connla, personalidades que são referidas também nos *Annals of the Four Masters*, um conjunto de narrativas históricas e/ou pseudo-históricas. Conforme os anais, o rei Conn teria sido o Grande Rei da Irlanda entre 123 e 157 d.C., sendo sucedido por seu filho Art Enear, implicando que o herdeiro Connla fora assassinado. Jacobs localiza o surgimento dessa lenda por volta do século II, a qual tem a finalidade de explicar porque o trono foi sucedido por Art, irmão caçula de Connla, conhecido como “o solitário” (*Art, the Lone One*). Já a narrativa registrada no *Lebar na nUidre*, traduzido ao inglês como *The book of the dun cow*, teria adquirido sua forma por volta do século VII.

Esse seria um bom exemplo de narrativa onde um resumo inicial – entendido como a primeira das seis categorias labovianas –, ganha importância para o sentido da história, ao indicar explicitamente o porquê de ela ser narrada. Por exemplo, na versão de Cross e Slover (1936), mais próxima da apresentada no *The book of the dun cow*, há o resumo: “Por que Art, o Solitário, é chamado assim? Não é difícil de lhes dizer. [...]”<sup>23</sup> e, depois disso, a história começa a ser narrada, apresentando como se dá a partida de Conn para o Outro Mundo, para viver ao lado da fada-donzela. Embora muito simples, essa introdução situa o narratário, contribuindo para a compreensão geral da narrativa. A versão mencionada também preserva as

<sup>22</sup> Grande parte das conclusões que serão aqui evidenciadas foram publicadas em “Conjunção de métodos morfológicos na reconstrução de sentidos em ‘Connla and the fairy maiden’”, in XVI Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários: Trabalhos Completos, p. 321-26, Unesp-Araraquara, 2015.

<sup>23</sup> Tradução livre de: “Why was Art the Lone One so called? Not hard to say. [...]”. CROSS, T.; SLOVER, C.H. in *Ancient Irish Tales*, 1936. Disponível em: < <http://www.maryjones.us/ctexts/connla.html> >. Acesso em 18/10/2017.

falas da fada-donzela em forma de versos e a finalização do conto, complementada pela coda, retoma o tema em relação a Art: “E então, disse Conn, mirando seu outro filho, Art: – Hoje Art foi deixado sozinho. E foi assim que passou a ser chamado de ‘Art, o Solitário’ ”.

Essas são as diferenças entre a versão da história de Cross e Slover (1936) e a de Jacobs (1892), que será aqui analisada. Devemos também considerar que Jacobs introduz notas explicativas bastante abrangentes sobre o conto e as personalidades citadas, no final de sua coletânea, provendo orientação aos leitores que desconhecem as personagens implicadas. Essas informações, por sua vez, foram excluídas na tradução da obra para a língua portuguesa, ao menos no que diz respeito à edição brasileira de 2005. O resultado das supressões é que a narrativa deixou de relacionar-se a Art, retratando apenas as tentativas do rei Conn de impedir que o filho Connla partisse com a fada-donzela. Isso contribuiu para causar ambiguidades no sentido geral do conto, principalmente quando somado ao foco narrativo adotado e à caracterização das personagens, que indicam interferências de cunho cristão.

De modo geral, a história segue a perspectiva do rei Conn, que se ressentia da perda do filho e, conseqüentemente, da fada-donzela. Isso cria a ilusão da inexistência do estatuto de herói e do sucesso da antagonista, causando, a exemplo do Conto 9, certa dificuldade na delimitação do papel de cada personagem e na interpretação de seus atos. Barthes (2011, p. 47) adentra essa questão ao discorrer sobre a importância de a narrativa ser coerente em relação aos atributos, ações e objetivos de uma dada personagem, os quais adquirem consistência na medida em que entram em conformidade ou em oposição com as demais. Assim, se isso não ficar claro, é inevitável que haja problemas para o entendimento geral da obra.

Isso considerado, para a melhor compreensão das personagens e suas ações, recorreremos, primeiramente, aos modelos de Bremond (2011) e de Greimas (COURTÉS, 1979), analisando, separadamente, as perspectivas do rei e da donzela. Apenas depois disso, empregamos o modelo proppiano (2006), evidenciando as funções relacionadas ao estatuto de herói.

#### **4.3.4.1 Resumo do conto e análises morfológicas**

O rei Conn e o príncipe Connla passeavam na colina de *Usna*, na Irlanda, quando Connla avistou uma moça de estranha indumentária. Somente o príncipe podia vê-la, enquanto os outros apenas ouviam sua voz. Ela disse ao jovem que o amava e desejava levá-lo consigo para a Planície dos Sempre Vivos (Reino das Fadas). Fez-lhe todo tipo de promessas, desde a eterna juventude até uma coroa para governar no Outro Mundo. O rei temeu pelo destino do filho, recorrendo imediatamente a seu druida: “[...]. Uma donzela invisível veio ao nosso encontro, e

através de seu poder quis levar de mim meu filho muito querido e amado. Se você não me ajudar, ele será levado pelas artimanhas e feitiços femininos”<sup>24</sup> (JACOBS, 2005, p. 16). O druida recitou alguns encantamentos e imediatamente a mulher se foi, mas, antes, deixou uma maçã para Connla, da qual o rapaz se alimentou por um mês, sem que a fruta jamais diminuísse. Com isso, um desejo incontrolável pela donzela cresceu no peito do jovem.

Novamente, o rei e o filho passeavam pela colina e a moça encontrou-os, incitando Connla a partir com ela. O rei apelou ao druida, mas a donzela desprezou os esforços do mago, dizendo-lhe que seus poderes não eram mais apreciados por ninguém. Avisou-lhe que a Lei chegaria e acabaria com sua magia demoníaca. O príncipe, extremamente apaixonado, decidiu seguir ao Reino das Fadas com a moça. Connla e a donzela partiram para o mar e nunca mais foram vistos.

#### **4.3.4.1.1 Análise morfológica conforme os processos de melhoramento e degradação (BREMONT, 2011, p. 123-39)**

A harmonia do reino de Conn é perturbada pelo malfeito da donzela, que inicia um *processo de degradação* contra o rei, quando tenta seduzir seu filho. Aparentemente, o *processo protetor* implementado pelo druida é bem-sucedido, mas, na verdade, constitui uma cilada da donzela, que simula haver desistido de seu intento, enquanto continua a afetar o príncipe por meio da maçã mágica. O que para o rei é um malfeito contra ele e o filho, para a donzela significa o cumprimento de uma tarefa: convencer o amado a partir com ela. O rei Conn e seu druida tornam-se seus agressores, na tentativa de frustrar a realização de sua tarefa. Ela retribui a agressão com uma trapaça, configurada como um *processo protetor* para evitar a interferência do rei em seus planos. Isso se caracteriza, para ela, como um *processo de melhoramento* em andamento, já que possui os meios de solucionar o problema.

Quando a donzela retorna, o rei novamente tenta proteger o filho, descobrindo que não possui meios de evitar a ação da moça. Desse modo, seu *processo protetor fracassa*, e sua *degradação* completa-se. Por sua vez, a fada-donzela elimina o obstáculo (druida), além de humilhá-lo ao demonstrar que seus poderes são inferiores aos dela, dando-se sua punição. Ela convence Connla a partir, realizando sua tarefa e obtendo o noivo como recompensa, completando-se o *processo de melhoramento* para ela.

---

<sup>24</sup> Tradução do texto em inglês: “A maiden unseen has met us, and by her power would take from me my dear, my comely son. If thou help not, he will be taken from thy king by woman's wiles and witchery” (JACOBS, 1892 p. 2).

#### 4.3.4.1.2 Análise morfológica conforme os preceitos greimasianos de conjunção e/ou disjunção com objetos de valor (COURTÉS, 1979, p. 13-34; 87- 101)

O rei sente-se ameaçado pela donzela, que deseja tirar-lhe seu *objeto de valor descritivo* (filho). Ele se torna destinador do druida, na modalidade do *fazer-fazer*, ordenando-lhe que use de magia para proteger Conn. Por permanecer em conjunção com o *objeto-filho*, o rei acredita possuir, também, o atributo do *poder*. Nisso constitui seu erro, porque permite à donzela tornar-se sua destinadora, na modalidade do *fazer-crer*, mantendo seu poder e sua presença em segredo (eixo do *ser – não parecer*), persuadindo-o de que não representa riscos, quando ainda exerce influências sobre o príncipe. Assim, mantém-se em conjunção com os atributos do *saber* e do *poder*, este último figurativizado pela maçã, o que a torna um sujeito *competente*. Com isso, ela obtém o *objeto de valor descritivo* do rei, entrando em *conjunção* com o noivo, demonstrando possuir os atributos do querer/saber/poder-fazer, sendo o sujeito *competente e performante* do conto.

#### 4.3.4.1.3 Observações sobre a análise morfológica e sua relação com as funções proppianas

A fada-donzela, à despeito da ótica pela qual é retratada, inicia um *processo de melhoria* ao buscar o que deseja, possuindo atributos que a elevam hierarquicamente em relação aos outros sujeitos da história. Nos termos bremondianos, ela é capaz de eliminar obstáculos e cumprir sua tarefa, obtendo o que deseja, completando seu *processo de melhoria*. Com relação ao modelo greimasiano, verificamos que ela possui modalidades que a tornam destinadora-destinatária de suas próprias ações, sendo o sujeito *competente e performante* do conto. Esses atributos remetem à noção proppiana de provas qualificadora e decisiva do herói, conforme observado por Greimas (COURTÉS, 1979, p. 13; 24-25), e uma vez que ela supera as provas, significa que é a heroína da narrativa.

Transpondo os resultados acima às funções proppianas, observamos: *carência, partida, deslocamento no espaço entre dois reinos, fornecimento e recepção do meio mágico, tarefa difícil, desmascaramento do inimigo, realização da tarefa difícil, reparação da carência, castigo do antagonista, regresso ao lar e casamento*; as quais explicaremos a seguir.

O conto inicia com a presença da fada-donzela na terra do rei Conn, o que, para ela, representa o reino distante, em relação a seu próprio lar. Por pressuposição, para que ela se encontrasse ali, necessariamente deveriam ter ocorrido, antes, as seguintes funções: *carência* (do noivo), *partida, deslocamento no espaço entre dois reinos*. Por ela possuir uma maçã

mágica, também houve, em algum momento, o *fornecimento e recepção do meio mágico*, o qual a auxilia a obter o que deseja. Já no reino distante, ela se depara com a *tarefa difícil*: convencer Connla a seguir com ela ao Reino das Fadas. Na primeira tentativa, o rei e seu druida tornam-se obstáculos à tarefa e ela utiliza o meio mágico (maçã) a seu favor. Depois, ao apontar a todos que o poder do druida é dedicado ao mal, porque vem do demônio, ocorre seu *desmascaramento*. Ao mesmo tempo, ela o humilha e prevê sua decadência com a chegada da Lei (Cristianismo), dando-se o *castigo do inimigo*. A *realização da tarefa difícil* ocorre pela aceitação do príncipe em unir-se a ela, ocorrendo, assim, a *reparação da carência*, seguindo-se pelo o *regresso* da heroína ao lar e seu *casamento* com o príncipe. Todas as funções se apresentam dentro da ordem tradicional do conto de magia, embora estejam implícitas na maior parte, devido ao foco narrativo, destacando-se a caracterização negativa da heroína, realizada a partir da ótica do rei. Utilizaremos esse resultado para a condução das análises socioculturais a seguir, demonstrando os fatores que condicionaram a composição da narrativa.

#### **4.3.4.2 Análises socioculturais**

##### **4.3.4.2.1 Relações da narrativa com a iniciação à vida adulta e concepções celtas**

O modo como o conto é organizado oculta sua conexão com o rito tribal de passagem à vida adulta. Entretanto, após delimitarmos o estatuto de heroína da fada-donzela, a sequência das funções proppianas relacionadas a ela retoma a mesma sequência das etapas da iniciação do jovem púbere, embora de modo invertido: em lugar do jovem ir ao Outro Mundo, no conto é um ser do Outro Mundo que vem ao mundo dos vivos, cumprindo o seguinte percurso do rito: o neófito chega ao Mundo dos Mortos, correspondendo à chegada da donzela ao reino de Conn. Na sequência do ritual de iniciação, o jovem enfrenta os maus espíritos e outros obstáculos em sua jornada pelo Além, contando com o auxílio dos espíritos ancestrais. Isso é remetido aos ataques que a donzela enfrenta, por parte do druida do rei, a quem ela chama de demônio, utilizando a maçã mágica para superar sua interferência. Por último, o jovem iniciado ressuscita da morte temporária e contrai casamento na tribo, o que remete ao retorno da moça para seu lar, onde se casa com Connla.

Em relação a como seria o Outro Mundo no imaginário popular, o conto fornece uma descrição do mesmo, por meio das falas da moça, ao tentar convencer o príncipe a partir consigo. Ela cita alguns dos nomes pelos quais essa região é conhecida na literatura folclórica: Planície dos Sempre Vivos, Terra da Juventude, Planície dos Prazeres (ou *Magh Mell*), havendo

uma ilha chamada de Terra das Mulheres, governada por rainhas das fadas. Nesses locais, todos teriam vida eterna, repleta de prazeres e fartura. Essas regiões, ora são descritas como localizações específicas dentro do Outro Mundo, ora como sendo o Outro Mundo em si, que se manifesta em ilhas flutuantes imaginárias, na região Oeste (onde o sol se põe) ou, então, no fundo de lagos, dentro de colinas, permeando toda a geografia natural da Irlanda e ilhas próximas. A própria Ilha de Man é considerada como pertencente ao Reino das Fadas, sendo a morada do deus *Manannan Mac Lir*, da tribo *Tuatha Dé Danann* (MONAGHAN, 2003, p. 308; 348).

Voltando-nos agora à concepção celta de reencarnação, disseminada pela literatura pagã, há indicações, nesse conto, de uma conexão preexistente entre a donzela e o príncipe Connla. Por exemplo, o príncipe é referido como “Connla Cabelos de Fogo”. Propp (2002, p. 343-49) diz que a cor dourada presente nos cabelos da princesa, nos pássaros de fogo, nas maçãs de ouro e em todo tipo de objetos reluzentes, caracteriza sua origem no Outro Mundo, relacionando-se com a adoração da divindade solar das religiões antigas. O fato de Connla ser o único capaz de enxergar a donzela também é uma referência à sua relação com o Reino dos Mortos uma vez que, segundo Propp (2002, p. 73; 346-8), apenas os mortos possuem a habilidade de ver os mortos, o que corrobora que o príncipe compartilha com ela atributos dos seres invisíveis, que não são associados às outras personagens do conto. Além disso, a moça diz que o ama, sem ter antes se encontrado com ele, porque, provavelmente, já o conhecia, assim como seu povo, que implora por sua presença. Assim, a tarefa da fada-donzela de levar Connla consigo ganha conotações mais profundas, como se isso estivesse predeterminado e fosse a coisa certa a fazer.

O fato de dois amantes terem se conhecido anteriormente, embora um deles não guarde lembranças disso, é um tema conhecido da mitologia celta. Por exemplo, no conto *The courtship of Etain*, Etain era a esposa de Mider, retratado como o Rei das Fadas do reino invisível de *Bri Leigh*, no condado de *Longford*, mas que fora um antigo deus dos *Tuatha Dé Danann*. Sua outra esposa, Fúamnach transformou Etain em borboleta, que acabou sendo levada pelo vento. Um dia Etain caiu em uma taça, sendo engolida pela esposa do guerreiro Etar. Foi assim que ela escorregou para dentro do útero da mulher, renascendo como humana, filha de Etar. Isso teria ocorrido mil e doze anos após seu primeiro nascimento no Reino das Fadas. Ao tornar-se uma linda moça, casou-se com o grande rei da Irlanda, Eochaid, mas, o antigo marido, Mider, que passara todos esses séculos a sua procura, finalmente a reencontrou. A princípio, a jovem não o reconheceu, mas ele lhe contou tudo sobre sua vida passada, convencendo-a a retornar com ele ao Reino das Fadas. Por conta disso, todos os guerreiros da

Irlanda uniram-se sob o comando do rei Eochaid, com a missão de recuperar a rainha e, após anos de guerras contra Mider e os soldados de *Bri Leigh*, Eochaid recuperou a esposa (LEAHY, 1905, p. 25-31). Do mesmo modo, um reencontro parece ter ocorrido entre a fada-donzela e Connla dos Cabelos de Fogo, quando ele, finalmente, retorna para o mundo ao qual pertence.

Evans-Wentz (1911, p. 366 - 80) explica que a doutrina da reencarnação celta pregava que não apenas os mortais reencarnavam, mas deuses e fadas também renasceriam em corpos humanos a seu bel prazer. Etain seria uma antiga deusa do Sol, depois transformada pela crença popular em rainha das fadas e, então, em uma rainha mortal. O autor diz que muitas lendas de origem mitológica foram destituídas do tema da reencarnação, a partir do domínio do Cristianismo, tendo sido modificadas à época de seus registros pelos monges.

Entre os heróis míticos que partiram para regiões do Outro Mundo, temos *Teigue*, *Cuchulain*, *Bran* e *Oisín*, sendo comum a presença da linda fada que seduz os guerreiros para ali mantê-los. Entre aqueles seres míticos que reencarnaram na forma humana, temos Tuan Mac Cairill, Fintan, Friuch e Taliesin (HULL, 1923, p. 85-86; MONAGHAN, 2003 p. 393)

O tema da maçã milagrosa também é comum na mitologia celta, assim como na greco-romana. A maçã e ramos de macieira simbolizam a imortalidade, a cura e a fertilidade, sendo utilizadas pelos druidas em suas cerimônias. A presença das macieiras com frutos milagrosos é marcante no Outro Mundo, e seus ramos permitem a entrada dos vivos, como ocorre na narrativa mítica *The Voyage of Bran* (ELLIS, 2003, p. 287).

A localização da colina de *Usna* (ou *Uisnech*) também se torna marcante no conto, já que se trata de uma região considerada o centro do mundo no mito irlandês, uma vez que se localiza no centro geográfico da Irlanda, uma pequena colina perto da vila de *Bellymore*, no condado de *Westmeath*. Essa colina compartilha com a de Tara a fama de centro do mundo, mas, enquanto Tara era o centro de poder dos reis, já que lá se dava a coroação do Grande Rei da Irlanda, *Usna* seria o centro espiritual, conectada aos druidas. Ali os milesianos teriam encontrado a grande deusa *Tuatha Dé Danann*, Ériu, e prometeram-lhe dar seu nome à Irlanda (*Éirinn*, ou *Éire*, em gaélico) (MONAGHAN, 2003, p. 460). Portanto, como um local de extremo poder sagrado, facilitaria o encontro com seres do Outro Mundo, como ocorre com Connla e a fada-donzela.

#### 4.3.4.2.2 O Cristianismo em oposição às tradições celtas pagãs

O fato de esse conto ter sido registrado por monges-escribas, pode ter influenciado o modo pelo qual essa história é narrada, já que elementos advindos da religião cristã foram nele

inseridos, de modo a enfatizar a caracterização negativa da fada-donzela. Além disso, lembramos que Jacobs (1892, p. 243-45) acredita que as primeiras versões dessa narrativa tenham começado a circular a partir do século II. Essa data é muito anterior ao período de cristianização da Irlanda, iniciado por volta do século V, o que comprova que as primeiras versões não poderiam conter a visão cristianizada que se apresenta na narrativa registrada. Não há como saber até que ponto tais modificações afetaram sua textualização, mas podemos refletir sobre algumas questões apresentadas a seguir.

Ao penetrar na Irlanda, o Cristianismo, compartilhando da aversão romana pelos druidas, anteriormente instalada na Grã-Bretanha, passou a relacioná-los à bruxaria e poderes demoníacos. A partir disso, passam a ter essa forma de representação também nas narrativas populares, onde são retratados como feiticeiros malignos e sobrenaturais, habitantes do Outro Mundo (ELLIS, 2003, p. 79; 2007, p. 179).

Nesse conto, o caráter demoníaco do druida, ironicamente, é explicitado pela fada-donzela, que diz que o poder de suas recitações, ou seja, de suas palavras, vem dos “lábios do demônio negro” (JACOBS, 1892, p.3). Contudo, ela mesma é representada com características malignas, utilizando-se de suas palavras para seduzir e enganar os homens. Dessa forma, tanto o druida quanto a fada-donzela são colocados numa posição similar no conto, o que dificultaria distinguir o papel de cada um enquanto actante, se considerássemos apenas seus atributos.

A fada-donzela também profetiza que a Lei (a Igreja) livrará o país da desonrada classe druídica, cuja população, tão correta, não aprecia mais (JACOBS, 1892, p.3)<sup>25</sup>. Nesse ponto, ela se coloca em uma posição de reconhecimento do poder da Igreja como sendo superior ao do druida e, por consequência, ao dela mesma. Ao mesmo tempo, também reconhece o mal que ambos representam para a Irlanda, que deverá ser salva pela fé cristã.

Ao prever o fim dos druidas, a fada-donzela mostra que, além do uso de artimanhas inerentemente “femininas” e feitiçaria<sup>26</sup>, também se mostra uma profetiza (JACOBS, 1892, p. 2). Aqui, a relação entre a donzela e as sibilas torna-se clara: de natureza maligna, meio mulher e meio monstro, utiliza sua voz tanto para profetizar como para enganar. Uma vez que a moça é invisível, sendo apenas ouvida, entendemos que sua voz se torna ainda mais poderosa e ameaçadora: não há como não ser afetado pela força maléfica de suas palavras (WARNER, 1999, p. 95-108).

<sup>25</sup> “Then the maiden said ‘Oh, mighty Conn, fighter of a hundred fights, the Druid's power is little loved; it has little honor in the mighty land, peopled with so many of the upright. When the Law will come, it will do away with the Druid's magic spells that come from the lips of the false black demon’” (JACOBS, 1892, p.3).

<sup>26</sup> “A maiden unseen has met us, and by her power would take from me my dear, my comely son. If thou help not, he will be taken from thy king by woman's wiles and witchery” (JACOBS, 1892, p.2)

Considerando esse contexto, até mesmo a maçã do conto tem seu significado enfraquecido. Em vez de sua qualidade de auxiliar mágico ser explicitada, é representada como a causadora da desgraça do príncipe Connla, remetendo à maçã que Eva entregou a Adão, resultando na expulsão do Jardim do Éden.

Ellis (2003, p. 105-6; 262-3) esclarece que a cultura celta venerava tanto os druidas como druidesas, não só por sua sabedoria, mas por sua força mágica, que lhe garantia a habilidade de se relacionar com deuses e espíritos e de emitir profecias, além de saber como interpretar o movimento dos astros. Ademais, era uma sociedade onde a mulher possuía direito à propriedade e poder político, ocupando posições importantes como sacerdotisas, juízas, filósofas, médicas, guerreiras, e mesmo como governantes. Portanto, em um conto de forte tradição pagã, esse tipo de representação feminina faz pouco sentido, a não ser por inserções tardias, advindas de instituições posteriores.

Isso não significa, necessariamente, que tais transformações tenham sido geradas apenas pela interferência dos monges-escribas, ao registrar o conto, pois, podem ter ocorrido gradativamente, mesmo durante a tradição oral, também afetada pela conversão da população à fé católica e, mais tarde, à protestante. Entretanto, percebemos que crenças pagãs e cristãs referentes às mulheres e aos druidas chocam-se de forma um tanto desarmônica no texto, de modo a embotar seus sentidos. Isso considerado, a autoria individual volta a destacar-se como a origem de transformações, já que os contos populares, dentro da tradição oral, ao demonstrarem incongruências poderiam ser corrigidos muito rapidamente pela própria audiência, uma vez que possuem recursos internos para trabalhar elementos divergentes de modo bastante convincente, como atestado pelas análises de contos anteriores.

## CONCLUSÃO

Pudemos observar pelos resultados das análises morfológicas que as três diretrizes adotadas, de Propp, Bremond e Greimas, foram bastante eficazes quando utilizadas em conjunto, de modo que suas diferentes perspectivas contribuíssem para nossas interpretações, complementando-se mutuamente, além de possibilitar a delimitação das funções proppianas em contos onde estas se tornaram menos evidentes.

As concepções proppianas mostraram-se essenciais para o recorte desta tese, uma vez que suas funções remetem aos condicionadores socioculturais mais antigos dos contos maravilhosos, constituindo-se nos elementos invariáveis e universais dessas narrativas. Já o modelo bremondiano, detalhando os processos de melhoramento e degradação que compõem os enredos, conforme os sucessos e fracassos dos atores, permitiu-nos obter o sentido das ações de acordo com a perspectiva de cada personagem. Os resultados obtidos puderam ser, então, transpostos às funções proppianas, não apenas elucidando suas organizações internas, mas contribuindo para determinarmos a esfera de ação das personagens nos termos proppianos. Com isso, mesmo quando o papel de cada sujeito se encontrava mascarado pelos modos com que foram retratados, conforme a narrativa privilegiasse certos valores e crenças em detrimento de outros, como nos casos dos Contos 9 e 10, conseguimos resultados precisos para proceder à delimitação das funções, que dependem de sabermos quem é o herói do conto. Mesmo nos casos em que o herói estava ausente, como nos Contos 7 e 8, esse fato também foi comprovado com o auxílio dos preceitos bremondianos, sendo um dado importante para que pudéssemos considerar as ações do protagonista fracassado (em lugar do herói), vinculando-as ao percurso do herói, a fim de obtermos relações de inversão com as funções proppianas.

Quanto às noções greimasianas de competência e performance do sujeito, estas foram ferramentas muito eficazes para determinar as provas qualificadora e decisiva do herói, quando estas se encontravam acumuladas e/ou para sanar determinar os papéis de doador e meio mágico proppianos, em casos mais complexos como, por exemplo, na Narrativa Encaixada 1 do Conto 1 (Tipo 1), e nos Contos 6 e 9 (Tipo 3). Além disso, a dinâmica da transferência de objetos de valor entre sujeitos, identificando seus estados e atributos (modalidades do ser e do fazer), ampliou, assim como as diretrizes de Bremond, as possibilidades de se distinguir com maior precisão as esferas de ação das personagens. Portanto, ambos os modelos foram essenciais para demonstrarmos que todos os contos analisados apresentavam relações, em maior ou menor grau, com as funções proppianas.

Em relação aos resultados obtidos em cada tipo de narrativa, havíamos já esclarecido que as do Tipo 1 – contos de magia –, costumam apresentar um número mais completo de funções, contendo a jornada ao reino distante e as provas qualificadora, decisiva e glorificadora do herói. Desse modo, as análises morfológicas nos serviriam não apenas para descrever sua organização, mas também como amostras para a melhor compreensão de como tais funções podem ser constituídas, ordenadas e vinculadas entre si por relações de causa e consequência. Além disso, nas análises socioculturais, evidenciamos como o percurso do herói, em cada conto, relacionava-se com elementos de rituais de iniciação de passagem à vida adulta e de práticas xamânicas, em conformidade com o que expusemos no Capítulo 2, sobre as relações entre os rituais primais, as primeiras formas narrativas e os contos maravilhosos populares. A partir disso, pudemos demonstrar como formas narrativas diferentes (Tipo 2 e Tipo 3) se comportam e trabalham seus temas, sempre em comparação às do Tipo 1.

Observamos que, diferentemente dos contos Tipo 1, onde as especificidades culturais gaélicas e demais influências tardias permanecem no plano superficial, nos Tipos 2 e 3 elas também condicionam sua forma, de modo a refletirem crenças e lendas folclóricas regionais de modo mais específico e direto que os primeiros. Entretanto, mesmo quando esses contos mais se distanciaram dos de magia, como os Tipo 3, que implicam o fracasso do protagonista, ainda mantêm traços relativos às funções proppianas e, conseqüentemente, aos rituais primais e às primeiras formas narrativas da humanidade.

Os contos Tipo 2, especificamente, mantêm-se próximos dos contos de magia, por apresentarem o herói e suas provas; entretanto, por serem mais concisos, é de sua natureza apresentar o acúmulo de funções, bem como funções implícitas. Além disso, por não conterem a jornada do herói, é comum que as funções relacionadas a ela permaneçam ausentes ou sejam configuradas de modo bastante sublimado. Por exemplo, os Contos 4 e 5 não apresentam a função de *partida e deslocamento no espaço entre dois reinos*. O Conto 6, após uma longa situação inicial sem apresentar qualquer função, começa a apresentá-las na metade do conto, quando a moça decide preparar bolos, havendo daí por diante, seus acúmulos. Embora sejam apresentadas as funções de *partida e deslocamento no espaço entre dois reinos*, a jornada do herói é substituída pela subida em uma colina próxima ao lar da heroína e as provas do doador e decisiva confundem-se entre si, pela brevidade com que são descritas, porque logo o conto chega ao final. Além disso, também pela brevidade do texto, há certas ações que assimilam formas de funções, mas não podem ser confirmadas enquanto tais, porque faltam elementos linguísticos, como no Conto 4, que inicia já na função do *dano*, sem indicar se houve a *transgressão de uma proibição* ou o *afastamento* anterior à complicação. Assim, enquanto nos

contos de magia as funções manifestam-se em maior número, seguem mais à risca a ordem padrão e distribuem-se de modo mais equilibrado no corpo do enredo, nos Tipo 2 elas geralmente ficam implícitas, ausentes ou acumulam-se umas com as outras, causando uma maior complexidade em suas delimitações. Daí a necessidade de ferramentas complementares para encontrá-las, com o emprego dos modelos de Bremond e Greimas, já que os resultados obtidos a partir deles tanto facilitam o descarte de funções quando certos eventos assimilam suas formas, mas não as constituem, como para estabelecer as fronteiras entre uma função e outra, quando seus significados morfológicos se embaralham em ações mínimas. Essas considerações indicam que a economia comum a esses contos não diminui sua capacidade de gerar sentidos, ao contrário, demonstram grande habilidade em concentrá-los em poucos elementos manifestados. Com isso, verificamos que quanto mais reduzido o plano de expressão, mais complexa se torna a organização da narrativa, de modo a evidenciar sua natureza simbólica e a flexibilidade em entrelaçar elementos advindos de diferentes culturas e instituições, como, por exemplo, demonstrado com maestria pelo Conto 6, onde temos vestígios tanto da cultura xamânica quanto de rituais de oferendas aos deuses celtas, contidos em temas que remetem, mais diretamente, a crenças folclóricas conectadas às fadas.

Já nos contos Tipo 3, no caso de não conterem um herói, os mesmos significados morfológicos das funções proppianas podem ser recuperados, mas de modo invertido, como no Conto 7. Nesses casos, o protagonista tenta percorrer o percurso tradicional do herói, mas obtém o contrário do que deseja, falhando nas provas do doador e decisiva. No caso de haver um herói, mas este permanece em segundo plano, as funções implícitas referentes a seu percurso são obtidas por pressuposição lógica, como demonstram os Contos 9 e 10.

Portanto, ainda que diferentes narrativas se distanciem, em maior ou menor grau, da forma e sequência condicionadas pelas instituições mais antigas das tribos primais, as quais são substituídas ou revestidas com formas de vivência e/ou visões de mundo tardias, conforme as necessidades do enredo e a mensagem que deseja transmitir, todos ainda guardam nas entrelinhas os vestígios de seu parentesco com as primeiras formas narrativas. Observamos que nesses tipos, suas formas variam conforme adquiram os sentidos de crenças e lendas regionais, sendo mais marcados por peculiaridades culturais do que nos contos Tipo 1. Seus protagonistas são mais próximos das vivências e construtos mentais do contexto local, onde as narrativas foram criadas e/ou circulavam.

Assim como Propp, Bremond e Greimas também reconhecem os sentidos advindos de práticas sociais. Enquanto a ordem das funções, assim como as provas do herói, remete aos processos de realização do indivíduo até que obtenha reconhecimento público, na prova de

glorificação, Bremond e Greimas consideram-nas em função das normas de conduta implícitas, que, no caso do primeiro, orientam os pactos entre as personagens, e no segundo, o sancionamento das ações do sujeito pelo destinador ou arquidestinador da narrativa. Bremond expõe as consequências das quebras dos pactos e transgressão às normas, o que pode levar tanto à redenção do infrator como à sua punição. Contudo, por não considerar a localização de cada evento dentro do enredo, sequências iguais adquirem, invariavelmente, os mesmos significados. Propp e Greimas propõem novos sentidos dependendo em que ponto da histórias cada ação tem lugar, como evidenciam as provas de qualificação e decisiva que, mesmo quando são configuradas exatamente do mesmo modo, atribuem significados diferentes ao processo de realização do herói. Tudo isso vem a demonstrar que concepções teóricas diferentes podem ser utilizadas para aprofundar as interpretações e para torná-las mais precisas, ao mesmo tempo em que nenhuma delas, por si só, esgota as possibilidades de sentidos existentes, como ocorre com qualquer interpretação, sempre dependente da perspectiva adotada.

Os tipos de narrativa aqui observados comprovam que, uma vez que haja o fator complicador a ser solucionado pelo protagonista, independentemente do resultado obtido por ele, é possível encontrar elementos advindos das tribos primais, embora essa relação se estabeleça de modo mais evidente quando há o estatuto do herói. Observamos que nenhuma das narrativas, mesmo não pertencendo ao Tipo 1, deixou de apresentar, em alguma medida, elementos universais aos contos, apontados pela presença das funções. Isso é melhor evidenciado pelos Contos 5 e 6 (Tipo 2) e Contos 8 e 9 (Tipo 3), que trabalharam seus temas de modo a conter igualmente elementos universais e específicos. Estes mostraram-se coexistentes nas mesmas ações e, embora contivessem elementos demarcados pela oposição de valores, devido a transformações nas crenças coletivas e instituições sociais, isso não afetou a coerência do texto, além de que tais elementos, ao serem recuperados pelas duas leituras – de acordo com o folclore gaélico e de acordo com as instituições tribais primais – também se mantiveram coerentes dentro de cada perspectiva social considerada. Já no Conto 10 (Tipo 3), a tentativa de conciliação de ideologias opostas (pagãs vs. cristãs) não foi tão bem-sucedida, causando ambivalências no sentido geral do conto, o que indica a provável interferência da autoria individual, uma vez que a natureza flexível e conciliatória do gênero popular evita que tais confrontos de ideais sejam perceptíveis na superfície do texto ou embotem os sentidos da totalidade da obra. Por exemplo, também observamos um fator bastante incomum no Conto 1, que é a passagem do tempo relacionada ao crescimento do herói, levando-nos a questionar se não houve influências de outras formas literárias na criação desse conto. Contudo, a diferença entre essa narrativa e o Conto 10 é que, embora o efeito temporal nos surpreenda, não traz

incongruências para a história e nem sequer chega a afetar a natureza do gênero, levando-nos a crer que se houve influências, elas ocorreram ainda dentro da tradição oral, conforme explicamos no Capítulo 1, sobre haver trocas mútuas entre a literatura oral e a escrita, ao coexistirem na mesma época e serem assimiladas por públicos diferentes. Nesse conto, há também várias racionalizações tardias conectadas à prova do doador e aos meios mágicos, substituídos por elementos mais corriqueiros do cotidiano, em oposição a elementos explícitos bastante antigos, relacionados à morte e ao canibalismo. Isso vem a corroborar transformações tardias inseridas em certos pontos, ainda que o processo de amadurecimento do herói seja o que realmente nos chame a atenção como deslocado dos padrões. Entretanto, o modo como isso foi realizado impediu que a natureza do gênero se descaracterizasse, porque o recurso para o efeito da passagem do tempo foi a inserção de narrativas encaixadas, cada uma delas focando Conall em uma certa etapa de sua vida, mas fechadas em si mesmas, no seu próprio presente, sem evocar o tempo histórico. Assim, embora conectadas à Narrativa Principal pela função de *realização da tarefa difícil*, quando consideradas isoladas, tomaram a forma de contos distintos e completos em si mesmos, sem contradições com a forma e o estilo do gênero. Daí a suposição de que se trata de influências literárias exercidas dentro da própria tradição oral, ou, se foi uma inovação de autoria individual, seu criador demonstrou experiência e conhecimento em lidar com o gênero popular, não alterando sua natureza formal.

Agora, conforme mencionado no Capítulo 3, observamos nos contos analisados alguns paralelos entre as crenças gaélicas do Outro Mundo e as crenças de tribos primais. O Conto 5, por exemplo, traz a figura da *fairy woman* (curandeira especialista em magia das fadas) que combate o feitiço da viúva, assim como os xamãs eram os especialistas chamados para combater os malefícios causados pelos maus espíritos. No Conto 8, esse paralelo torna-se ainda mais evidente, por apresentar o rapto do herói pelas fadas, assemelhando-se ao roubo da alma pelos demônios das crenças xamânicas, como foi demonstrado em nossas análises. Além disso, havíamos mencionado que o Outro Mundo celta se aproxima do mundo invisível das culturas primais por permear o mundo natural, manifestando-se nos pontos da paisagem em que há maior força mágica. Embora essa seja a representação comum ao universo dos contos maravilhosos em geral, parecendo uma redundância nos referirmos a isso, nos contos gaélicos essa se torna uma característica marcada, pela menção de localidades reais para representá-lo, com a Noruega, Dublin, etc., além de se referirem explicitamente a elementos da paisagem, bem conhecidos nas regiões gaélicas pela presença de maior força mágica, como o lago de *Killarney*, a cachoeira de *Glen Meay*, entre outros: de todos os nossos contos, apenas o Conto 2 não menciona um lugar real para os acontecimentos narrados, fazendo com que essa

seja uma peculiaridade comum às narrativas maravilhosas gaélicas, como havíamos já observado em Cantarelli (2011).

Após todas essas considerações, voltamos ao assunto do Capítulo 1, sobre as principais características do gênero maravilhoso e suas transformações. Desejamos apenas corroborar que não há meios de se congelar no tempo e espaço as mesmas formas narrativas, indefinidamente, quando os anseios dos consumidores e suas realidades mudam constantemente, como tem ocorrido desde as tradições orais. Entretanto, conforme também mencionado, quando sua forma e estilo abstrato são preservados, ele tem grande flexibilidade em acolher modificações, substituições e inversões, tanto é que pôde persistir no tempo, ainda com seu poder simbólico de irradiar múltiplos significados, alcançando os anseios de cada um. Isso é atestado pelos contos de fadas advindos da tradição popular, que apesar de todas as sublimações e elaborações estéticas para atender às necessidades da literatura voltada às crianças, ainda mantêm viva a essência das narrativas folclóricas, repassando a mesma mensagem desde tempos imemoráveis: a de que podemos encontrar nossa própria força interna e vencer os obstáculos do meio inóspito que tentam nos dominar e abater. E é por isso que a tarefa do conto é também a de apontar a realidade nua e crua a ser superada, incluindo temas como morte dos pais, incesto, traição, injustiça, abandono dos filhos, fome, miséria, medo e desejos impossíveis, que envolvem uma força sobre-humana para serem superados ou conquistados. Apenas depois disso, por meio das ações do herói, ensina-nos que nada é impossível, que ainda devemos lutar pela realização plena, mesmo que, por vezes, isso signifique simplesmente sobreviver ao nosso próprio caos interior. Por isso, quando os assuntos do conto são por demais suavizados pela autoria individual, a fim de atender às novas funções adquiridas e/ou torná-los subservientes a padrões moralizantes, sua mensagem primária é enfraquecida, podendo mesmo ser subvertida, se passar a impressão de que tragédias pessoais sempre podem ser evitadas, de que o ambiente familiar é sempre seguro, de que o mundo é justo e as relações humanas são sempre permeadas pela ética e bondade. O conto não lida com ambientes onde não há a necessidade de transgressão às regras, ou onde as condutas e os instintos são devidamente controlados, necessitando apenas de normas claras e bem-definidas para isso. O mesmo pode ser observado quando lhe é imputada a função de propagar ideologias politicamente corretas, simplesmente porque isso não condiz com a complexidade ou realidade humana. Assim, quando esses fatores passam a direcionar a obra, ela torna-se impotente para abranger as experiências realmente vivenciadas e/ou sentidas, e perde sua razão de ser, ao deixar de representar o que há de mais brilhante em qualquer forma de arte, que é a capacidade de refletir a vida e a alma humanas em todas as suas contradições e incongruências, assim como é a sociedade que construímos.

## REFERÊNCIAS

- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BROERS, M., et al. **The Hutchinson encyclopedia of Ireland**. Abingdon: Helicon, 2005.
- CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- \_\_\_\_\_. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- \_\_\_\_\_. **The masks of God: primitive mythology**. London: Secker & Warburg, 1960.
- CAMPBELL, J.F. **Popular tales of the West Highlands**. 1890, v.1. Disponível em < <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/pt1/index.htm> > . Acesso em 03/02/2016.
- CAMPBELL, J. G. **Superstitions of the Highlands and Islands of Scotland**. Glasgow: Maclehose, 1900.
- CANTARELLI, R. V. **O conto maravilhoso celta e os fatores envolvidos nas transformações de sua morfologia**. 2011. 190 f. Dissertação (mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Unesp, Araraquara. 2011.
- CARMICHAEL, A. **Carmina Gadelica: hymns and incantations**. Edimburgo: Oliver and Boyd, 1900.
- COURTÉS, J. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Tradução de Norma B. Tasca. Coimbra: Almedina, 1979.
- CROCKER, T. C. **Fairy legends and traditions of the South of Ireland**. London: Whitefriars, 1828.
- \_\_\_\_\_. **Fairy legends and traditions of the South of Ireland**. London: William Tegg, 1862.
- \_\_\_\_\_. **Legends of the lakes or sayings and doings at Killarney**. London: John Ebbers, 1829.
- CROSS, T.P.; SLOVER, S.H. The adventures of Connla the Fair. In: **Ancient Irish Tales**. Nova York: Henry Holt, 1936. Disponível em: <<http://www.maryjones.us/ctexts/connla.html>>. Acesso em 18/10/2016.
- CUNLIFFE, Barry. Celticization from the West: The contribution of archaeology. In: **Celtic from the West**. Koch & Cunliffe (ed.) Oxford: Oxbow Books, 2012. Disponível em: <<http://s155239215.onlinehome.us/turkic/20Roots/211Celts/Cunliffe2010CeltsEn.En.htm#Celticization>>. Acesso em 08/03/2017.
- CUNLIFFE, Barry. **Druids: a very short introduction**. Oxford: Oxford University, 2010.

ELIADE, Mircea. **El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis**. Tradução de Ernestina de Champourcin. Mexico: Fondo de Cultura Económica, 1960.

\_\_\_\_\_. **O sagrado e o profano**. Trad. de Rogério Fernandes São Paulo: Martins Fontes, 1992.

KELLY, Fergus. **A guide to early Irish law**. Dublin: Mount Salus, 1988.

KENNEDY, Patrick. **Legendary fictions of the Irish Celts**. London: MacMillan, 1866.

ELLIS, Peter Berresford. **Druidas: el espíritu del mundo celta**. Tradução de Javier A. Lopez. Madrid: Oberon, 2003.

\_\_\_\_\_. **The Chronicles of the Celts: new tellings of their myths and legends**. London: Robinsons, 1999.

HAASE, D. **The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales**. Westport: Greenwood, 2008.

HULL, Eleanor. **Pagan Ireland**. Dublin: M.H.Gill, 1923.

JACOBS, Joseph. **Celtic fairy tales**. 1892. Disponível em < <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/cft/index.htm> >. Acesso em: 03/02/2016.

\_\_\_\_\_. JACOBS, Joseph. O Campo de troncos secos. In: **Contos de fadas celtas**. Trad. de Inês A. Lohbauer. São Paulo: Landy, 2005. p.39-42.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2002.

KLAPPROTH, Danièle M. **Narrative as social practice: Anglo-Western and Australian aboriginal oral traditions**. New York: Mouton de Gruyter, 2004.

LATVIO, R. **Status and Exchange in Early Irish Laws**. Disponível em: <<file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/7408-17701-1-PB.pdf>>. Acesso em 10/03/2016.

LEAHI, A. H. **Heroic romances of Ireland**. London: David Nutt, 1905.

LONGFIELD, M. Tenure of land in Ireland. In: LONGFIELD et al. **Systems of land tenure in various countries**. London: MacMillan, 1870.

LÜTHI, M. **The European folktale: form and nature**. Indiana university press, 1986.

MONAGHAN, P. **The encyclopedia of Celtic mythology and folklore**. New York: Facts on file, 2003.

MORRISON, Sophia. **Manx fairy tales**. London: Nutt, 1911.

PROPP, Vladimir I. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Tradução de Rosemary Abílio e Paulo Bezerra. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Tradução de Jasna P. Sarhan. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

PRYOR, Francis. **Britain B.C.:** life in Britain and Ireland before the Romans. London: Harper Collins, 2003.

ROLLESTON, Thomas. **Myths and legends of the Celtic race**, 2001. Disponível em: <<http://www.blackmask.com>>. Acesso em 08/02/2017.

SAYMOR, J. D. **Irish witchcraft and demonology**. 1913. Disponível em: <<http://www.sacred-texts.com/pag/iwd/index.htm>>. Acesso em 08/02/2017.

SJOESTEDT, Marie-Louise. **Celtic gods and heroes**. New York: Dover, 2000. 104p.

WALTER, Henriette. **A aventura das línguas no ocidente:** origem, história e geografia. São Paulo: Mandarim, 1997.

WARNER, Marina. **Da fera à loira:** sobre contos de fadas e seus narradores. Tradução Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

WILDE, F. Speranza. **Ancient legends, mystic charms, and superstitions of Ireland**. Boston: Ticknor, 1887.

ZIPES, Jack. **Romper el hechizo:** una visión política de los cuentos folclóricos y maravillosos. Tradução de Vanina Cúccaro. Buenos Aires: Lumen, 2001.

## ANEXO A - FUNÇÕES E PERSONAGENS PROPIANAS

### Lista de trinta e uma funções proppianas:

Afastamento: um dos membros da família sai de casa  
 Proibição: imposta ao herói  
 Transgressão da proibição  
 Interrogatório: o antagonista procura obter uma informação  
 Informação: o antagonista se informa sobre a vítima  
 Ardil: o antagonista tenta ludibriar a vítima para apoderar-se dela ou de seus bens  
 Cumplicidade: a vítima deixa-se enganar e ajuda involuntariamente seu inimigo  
 Dano: o antagonista causa dano a um membro da família  
 Carência: falta algo a um membro da família  
 Mediação (momento da conexão): é divulgado o dano; faz-se um pedido/ordem ao herói; mandam-no embora ou deixam-no ir.  
 Início da reação: o herói-buscador aceita ou decide reagir  
 Partida: o herói parte (deixa o lar).  
 Primeira função do doador: o herói é submetido a uma prova, questionário (para receber auxiliar mágico).  
 Reação do herói: ele reage diante das ações do futuro doador.  
 Fornecimento/recepção do meio mágico: passa às mãos do herói.  
 Deslocamento no espaço entre dois reinos: o herói é conduzido ao local do objeto que busca.  
 Combate: herói vs. antagonista em confronto direto.  
 Marca: o herói é marcado  
 Vitória: o antagonista é vencido  
 Reparação do dano ou carência  
 Regresso do herói  
 Perseguição: herói sofre perseguição  
 Salvamento: o herói é salvo da perseguição  
 Chegada incógnito: o herói chega em casa, país sem ser reconhecido  
 Pretensões infundadas: por parte do falso-herói  
 Tarefa difícil  
 Realização da tarefa difícil  
 Reconhecimento do herói  
 Desmascaramento do falso-herói ou antagonista  
 Transfiguração: herói recebe nova aparência  
 Castigo: inimigo é punido  
 Casamento/subida ao trono

### Sete personagens e esferas de ação:

Antagonista: funções de dano, combate e perseguição;  
 Doador: funções de prova do doador e fornecimento do auxiliar mágico;  
 Auxiliar: funções de deslocamento entre dois reinos, reparação do dano, salvamento do herói realização tarefa difícil e transfiguração do herói;  
 Rei/princesa: funções de imposição da tarefa difícil, vitória, desmascaramento do falso-herói ou antagonista, reconhecimento do herói, punição do antagonista e casamento;  
 Mandante: função de afastamento;  
 Herói: funções de início da reação, partida, reação ao doador e casamento.  
 Falso-herói: partida, reação negativa ao doador e pretensões infundadas.

## ANEXO B – CONTOS ORIGINAIS NA LÍNGUA INGLESA

### Conto 1: “Conall Cra Bhuidhe” (CAMPBELL, 1890, p. 105-27)

CONALL CRA BHUIDHE was a sturdy tenant in Eirinn: he had four sons. There was at that time a king over every fifth of Eirinn. It fell out for the children of the king that was near Conall, that they themselves and the children of Conall came to blows. The children of Conall got the upper hand, and they killed the king's big son. The king sent a message for Conall, and he said to him--"Oh, Conall! what made thy sons go to spring on my sons till my big son was killed by thy children? but I see that though I follow thee revengefully, I shall not be much the better for it, and I will now set a thing before thee, and if thou wilt do it, I will not follow thee with revenge. If thou thyself, and thy sons, will get for me the brown horse of the king of Lochlann, thou shalt get the souls of thy sons." "Why," said Conall, "should not I do the pleasure of the king, though there should be no souls of my sons in dread at all. Hard is the matter thou requirest of me, but I will lose my own life, and the life of my sons, or else I will do the pleasure of the king."

After these words Conall left the king, and he went home: when he got home he was under much trouble and perplexity. When he went to lie down he told his wife the thing the king had set before him. His wife took much sorrow that he was obliged to part from herself, while she knew not if she should see him more. "Oh, Conall," said she, "why didst not thou let the king do his own pleasure to thy sons, rather than be going now, while I know not if ever I shall see thee more?" When he rose on the morrow, he set himself and his four sons in order, and they took their journey towards Lochlann, and they made no stop but (were) tearing ocean till they reached it. When they reached Lochlann they did not know what they should do. Said the old man to his sons--"stop ye, and we will seek out the house of the king's miller."

When they went into the house of the king's miller, the man asked them to stop there for the night. Conall told the miller that his own children and the children of the king had fallen out, and that his children had killed the king's son, and there was nothing that would please the king but that he should get the brown horse of the king of Lochlann. "If thou wilt do me a kindness, and wilt put me in a way to get him, for certain I will pay thee for it." "The thing is silly that thou art come to seek," said the miller; "for the king has laid his mind on him so greatly that thou wilt not get him in any way unless thou steal him; but if thou thyself canst make out a way, I will hide thy secret." "This, I am thinking," said Conall, "since thou art working every day for the king, that thou and thy gillies should put myself and my sons into five sacks of

bran." "The plan that came into thy head is not bad," said the miller. The miller spoke to his gillies, and he said to them to do this, and they put them in five sacks. The king's gillies came to seek the bran, and they took the five sacks with them, and they emptied them before the horses. The servants locked the door, and they went away. When they rose to lay hand on the brown horse, said Conall, "You shall not do that. It is hard to get out of this; let us make for ourselves five hiding holes, so that if they perceive us we may go in hiding." They made the holes, then they laid hands on the horse. The horse was pretty well unbroken, and he set to making a terrible noise through the stable. The king perceived him. He heard the noise. "It must be that that was my brown horse," said he to his gillies; "try what is wrong with him."

The servants went out, and when Conall and his sons perceived them coming they went into the hiding holes. The servants looked amongst the horses, and they did not find anything wrong; and they returned and they told this to the king, and the king said to them that if nothing was wrong that they should go to their places of rest. When the gillies had time to be gone, Conall and his sons laid the next hand on the horse. If the noise was great that he made before, the noise he made now was seven times greater. The king sent a message for his gillies again, and said for certain there was something troubling the brown horse. "Go and look well about him." The servants went out, and they went to their hiding holes. The servants rummaged well, and did not find a thing. They returned and they told this. "That is marvelous for me," said the king: "go you to lie down again, and if I perceive it again I will go out myself." When Conall and his sons perceived that the gillies were gone, they laid hands again on the horse, and one of them caught him, and if the noise that the horse made on the two former times was great, he made more this time.

"Be this from me," said the king; "it must be that someone is troubling my brown horse." He sounded the bell hastily, and when his waiting man came to him, he said to him to set the stable gillies on foot that something was wrong with the horse. The gillies came, and the king went with them. When Conall and his sons perceived the following coming they went to the hiding holes. The king was a wary man, and he saw where the horses were making a noise. "Be clever," said the king, "there are men within the stable, and let us get them somehow." The king followed the tracks of the men, and he found them. Every man was acquainted with Conall, for he was a valued tenant by the king of Eirinn, and when the king brought them up out of the holes he said, "Oh, Conall art thou here?" "I am, O king, without question, and necessity made me come. I am under thy pardon, and under thine honour, and under thy grace." He told how it happened to him, and that he had to get the brown horse for the king of Eirinn, or that his son was to be put to death. "I knew that I should not get him by asking, and I was going to steal

him." "Yes, Conall, it is well enough, but come in," said the king. He desired his look-out men to set a watch on the sons of Conall, and to give them meat. And a double watch was set that night on the sons of Conall. "Now, O Conall," said the king, "wert thou ever in a harder place than to be seeing thy lot of sons hanged to-morrow? But thou didst set it to my goodness and to my grace, and that it was necessity brought it on thee, and I must not hang thee. Tell me any case in which thou wert as hard as this, and if thou tellest that, thou shalt get the soul of thy youngest son with thee." "I will tell a case as hard in which I was," said Conall.

"I was a young lad, and my father had much land, and he had parks of year-old cows, and one of them had just calved, and my father told me to bring her home. I took with me a laddie, and we found the cow, and we took her with us. There fell a shower of snow. We went into the herd's bothy, and we took the cow and the calf in with us, and we were letting the shower (pass) from us. What came in but one cat and ten, and one great one-eyed fox-coloured cat as head bard over them. When they came in, in very deed I myself had no liking for their company. 'Strike up with you,' said the head bard, I why should we be still? and sing a cronan to Conall Cra-Bhui.' I was amazed that my name was known to the cats themselves. When they had sung the cronan, said the head bard, 'Now, O Conall, pay the reward of the cronan that the cats have sung to thee.' 'Well then,' said I myself, 'I have no reward whatsoever for you, unless you should go down and take that calf.' No sooner said I the word than the two cats and ten went down to attack the calf, and, in very deed, he did not last them long. 'Play up with you, why should you be silent? Make a cronan to Conall Cra-Bhui,' said the head bard. Certainly I had no liking at all for the cronan, but up came the one cat and ten, and if they did not sing me a cronan then and there! 'Pay them now their reward,' said the great fox-coloured cat. 'I am tired myself of yourselves and your rewards,' said I. 'I have no reward for you unless you take that cow down there.' They betook themselves to the cow, and indeed she did not stand them out for long.

"'Why will you be silent? Go up and sing a cronan to Conall Cra-Bhui,' said the head bard. And surely, oh, king, I had no care for them or for their cronan, for I began to see that they were not good comrades. When they had sung me the cronan. they betook themselves down where the head bard was. 'Pay now their reward,' said the head bard; and for sure, oh, king, I had no reward for them; and I said to them, 'I have no reward for you, unless you will take that, laddie with you and make use of him.' When the boy heard this he took himself out, and the cats after him. And surely, oh, king, there was "striongan" and catterwauling between them. When they took themselves out, I took out at a turf window that was at the back of the house. I took myself off as hard as I might into the wood. I was swift enough and strong at that

time; and when I felt the rustling 'toirm' of the cats after me I climbed into as high a tree as I saw in the place, and (one) that was close in the top; and I hid myself as well as I might. The cats began to search for me through the wood, and they were not finding me; and when they were tired, each one said to the other that they would turn back. 'But,' said the one-eyed fox-coloured cat that was commander-in-chief over them, 'you saw him not with your two eyes, and though I have but one eye, there's the rascal up in the top of the tree.' When he had said that, one of them went up in the tree, and as he was coming where I was, I drew a weapon that I had and I killed him. 'Be this from me!' said the one-eyed one--'I must not be losing my company thus; gather round the root of the tree and dig about it, and let down that extortioner to earth.' On this they gathered about her (the tree), and they dug about her root, and the first branching root that they cut, she gave a shiver to fall, and I myself gave a shout, and it was not to be ordered at. There was in the neighbourhood of the wood a priest, and he had ten men with him delving, and he said, 'There is a shout of extremity and I must not be without replying to it.' And the wisest of the men said, 'Let it alone till we hear it again.' The cats began, and they began wildly, and they broke the next root; and I myself gave the next shout, and in very deed it was not weak. 'Certainly,' said the priest, 'it is a man in extremity--let us move.' They were setting themselves in order for moving. And the cats arose on the tree, and they broke the third root, and the tree fell on her elbow. I gave the third shout. The stalwart men hastened, and when they saw how the cats served the tree, they began at them with the spades; and they themselves and the cats began at each other, till they were killed altogether--the men and the cats. And surely, oh king, I did not move till I saw the last one of them falling. I came home. And there's for thee the hardest case in which I ever was; and it seems to me that tearing by the cats were harder than hanging to-morrow by the king of Lochlann.

"Oh! Conall," said the king, "thou art full of words. Thou hast freed the soul of thy son with thy tale; and if thou tellest me a harder case than thy three sons to be hanged to-morrow, thou wilt get thy second youngest son with thee, and then thou wilt have two sons."

"Well then," said Conall, "on condition that thou dost that, I was in a harder case than to be in thy power in prison to-night." Let's hear," said the king.--"I was there," said Conall, "as a young lad, and I went out hunting, and my father's land was beside the sea, and it was rough with rocks, caves, and geos. When I was going on the top of the shore, I saw as if there were a smoke coming up between two rocks, and I began to look what might be the meaning of the smoke coming up there. When I was looking, what should I do but fall; and the place was so full of manure, that neither bone nor skin was broken. I knew not how I should get out of this. I was not looking before me, but I was looking over head the way I came--and the day will

never come that I could get up there. It was terrible for me to be there till I should die. I heard a great clattering 'tuarneileis' coming, and what was there but a great giant and two dozen of goats with him, and a buck at their head. And when the giant had tied the goats, he came up and he said to me, 'Hao O! Conall, it's long since my knife is rusting in my pouch waiting for thy tender flesh.' 'Och!' said I, 'it's not much thou wilt be bettered by me, though thou should'st tear me asunder; I will make but one meal for thee. But I see that thou art one-eyed. I am a good leech, and I will give thee the sight of the other eye.' The giant went and he drew the great caldron on the site of the fire. I myself was telling him how he should heat the water, so that I should give its sight to the other eye. I got heather and I made a rubber of it, and I set him upright in the caldron. I began at the eye that was well, pretending to him that I would give its sight to the other one, till I left them as bad as each other; and surely it was easier to spoil the one that was well than to give sight to the other.

"When he 'saw' that he could not see a glimpse, and when I myself said to him that I would get out in spite of him, he gave that spring out of the water, and he stood in the mouth of the cave, and he said that he would have revenge for the sight of his eye. I had but to stay there crouched the length of the night, holding in my breath in such a way that he might not feel where I was.

"When he felt the birds calling in the morning, and knew that the day was, he said--'Art thou sleeping? Awake and let out my lot of goats.' I killed the buck. He cried, 'I will not believe that thou art not killing my buck.' 'I am not,' said I, 'but the ropes are so tight that I take long to loose them.' I let out one of the goats, and he was caressing her, and he said to her, 'There thou art thou shaggy, hairy white goat, and thou seest me, but I see thee not.' I was letting them out by the way of one and one, as I flayed the buck, and before the last one was out I had him flayed *bag wise*. Then I went and I put my legs in place of his legs, and my hands in place of his fore legs, and my head in place of his head, and the horns on top of my head, so that the brute might think that it was the buck. I went out. When I was going out the giant laid his hand on me, and he said, 'There thou art thou pretty buck; thou seest me, but I see thee not.' When I myself got out, and I saw the world about me, surely, oh, king! joy was on me. When I was out and had shaken the skin off me, I said to the brute, 'I am out now in spite of thee.' 'Aha!' said he, 'hast thou done this to me. Since thou were so stalwart that thou hast got out, I will give thee a ring that I have here, and keep the ring, and it will do thee good.' 'I will not take the ring from thee,' said I, 'but throw it, and I will take it with me.' He threw the ring on the flat ground, I went myself and I lifted the ring, and I put it on my finger. When he said me then. 'Is the ring fitting thee?' I said to him, 'It is.' He said, 'Where art thou ring?' And the ring said, 'I am here.'

The brute went and he betook himself towards where the ring was speaking, and now I saw that I was in a harder case than ever I was. I drew a dirk. I cut the finger off from me, and I threw it from me as far as I could out on the loch, and there was a great depth in the place. He shouted, 'Where art thou, ring?' And the ring said, 'I am here,' though it was on the ground of ocean. He gave a spring after the ring, and out he went in the sea. And I was as pleased here when I saw him drowning, as though thou shouldst let my own life and the life of my two sons with me, and not lay any more trouble on me.

"When the giant was drowned, I went in, and I took with me all he had of gold and silver, and I went home, and surely great joy was on my people when I arrived. And as a sign for thee, look thou, the finger is off me."

"Yes, indeed, Conall, thou art wordy and wise," said the king. "I see thy finger is off. Thou hast freed thy two sons, but tell me a case in which thou ever wert that is harder than to be looking on thy two sons being hanged to-morrow, and thou wilt get the soul of thy second eldest son with thee."

"Then went my father," said Conall, "and he got me a wife, and I was married. I went to hunt. I was going beside the sea, and I saw an island over in the midst of the loch, and I came there where a boat was with a rope before her and a rope behind her, and many precious things within her. I looked myself on the boat to see how I might get part of them. I put in the one foot, and the other foot was on the ground, and when I raised my head what was it but the boat over in the middle of the loch, and she never stopped till she reached the island. When I went out of the boat the boat returned where she was before. I did not know now what I should do. The place was without meat or clothing, without the appearance of a house on it. I raised out on the top of a hill. I came to a glen; I saw in it, at the bottom of a chasm, a woman who had got a child, and the child was naked on her knee, and a knife in her hand. She would attempt to put the knife in the throat of the babe, and the babe would begin to laugh in her face, and she would begin to cry, and she would throw the knife behind her. I thought to myself that I was near my foe and far from my friends, and I called to the woman, 'What art thou doing here?' And she said to me, 'What brought thee here?' I told her myself word upon word how I came. 'Well then,' said she, 'it was so I came also.' She showed me to the place where I should come in where she was. I went in, and I said to her, 'What was in fault that thou wert putting the knife on the neck of the child.' It is that he must be cooked for the giant who is here, or else no more of my world will be before me.' I went up steps of stairs, and I saw a chamber full of stripped corpses. I took a lump out of the corpse that was whitest, and I tied a string to the child's foot, and a string to the lump, and I put the lump in his mouth, and when it went in his throat he would give a stretch

to his leg, and he would take it out of his throat, but with the length of the thread he could not take it out of his mouth. I cast the child into a basket of down, and I asked her to cook the corpse for the giant in place of the child. 'How can I do that?' said she, 'when he has count of the corpses.' 'Do thou as I ask thee, and I will strip myself, and I will go amongst the corpses, and then he will have the same count,' said I. She did as I asked her. We put the corpse in the great caldron, but we could not put on the lid. When he was coming home I stripped myself, and I went amongst the corpses. He came home, and she served up the corpse on a great platter, and when he ate it he was complaining that he found it too tough for a child.

"I did as thou asked me," said she. "Thou hadst count of the corpses thyself, and go up now and count them." He counted them and he had them. 'I see one of a white body there,' said he. 'I will lie down a while and I will have him when I wake.'

When he rose he went up and gripped me, and I never was in such a case as when he was hauling me down the stair with my head after me. He threw me into the caldron, and he lifted the lid and he put the lid into the caldron. And now I was sure I would scald before I could get out of that. As fortune favoured me, the brute slept beside the caldron. There I was scalded by the bottom of the caldron. When she perceived that he was asleep, she set her mouth quietly to the hole that was in the lid, and she said to me 'was I alive.' I said I was. I put up my head, and the brute's forefinger was so large, that my head went through easily. Everything was coming easily with me till I began to bring up my hips. I left the skin of my hips about the mouth of the hole, and I came out. When I got out of the caldron I knew not what to do; and she said to me that there was no weapon that would kill him but his own weapon. I began to draw his spear, and every breath that he would draw I would think I would be down his throat, and when his breath came out I was back again just as far. But with every ill that befell me I got the spear loosed from him. Then I was as one under a bundle of straw in a great wind, for I could not manage the spear. And it was fearful to look on the brute, who had but one eye in the midst of his face; and it was not agreeable for the like of me to attack him. I drew the dart as best I could, and I set it in his eye. When he felt this he gave his head a lift, and he struck the other end of the dart on the top of the cave, and it went through to the back of his head. And he fell cold dead where he was; and thou mayest be sure, oh king, that joy was on me. I myself and the woman went out on clear ground, and we passed the night there. I went and got the boat with which I came, and she was no way lightened, and took the woman and the child over on dry land; and I returned home."

The king's mother was putting on a fire at this time, and listening to Conall telling the tale about the child. "Is it thou," said she, "that were there?" "Well then," said he, "'twas I."

"Och! och!" said she, "'twas I that was there, and the king is the child whose life thou didst save; and it is to thee that life thanks might be given." Then they took great joy.

The king said, "Oh Conall, thou camest through great hardships. And now the brown horse is thine, and his sack full of the most precious things that are in my treasury."

They lay down that night, and if it was early that Conall rose, it was earlier than that that the queen was on foot making ready. He got the brown horse and his sack full of gold and silver and stones of great price, and then Conall and his four sons went away, and they returned home to the Erin realm of gladness. He left the gold and silver in his house, and he went with the horse to the king. They were good friends evermore. He returned home to his wife, and they set in order a feast; and that was the feast, oh son and brother!

### **Conto 2: "The bad stepmother" (KENNEDY, 1866, p. 17- 22)**

Once there was a king, and he had two fine children, a girl and a boy; but he married again after their mother died, and a very wicked woman she was that he put over them. One day when he was put hunting, the stepmother came in where the daughter was sitting all alone, with a cup of poison in one hand and a dagger in the other, and made her swear that she would never tell anyone that ever was christened what she would see her doing. The poor young girl--she was only fifteen--took the oath, and just after the queen took the king's favourite dog and killed him before her eyes.

When the king came back, and saw his pet lying dead in the hall, he flew into a passion, and axed who *done* [a] it; and says the queen, says she--"Who done it but your favourite daughter? There she is--let her deny it if she can!" The poor child burst out a crying, but wasn't able to say anything in her own defence *bekase* of her oath. Well, the king did not know what to do or to say. He cursed and swore a little, and hardly ate any supper. The next day he was out a hunting the queen killed the little son, and left him standing on his head on the window-seat of the lobby.

Well, whatever way the king was in before, he went mad now in earnest. "Who done this?" says he to the queen. "Who but your pet daughter?" "Take the vile creature," says he to two of his footmen, "into the forest, and cut off her two hands at the wrists, and maybe that'll teach her not to commit any more murders. Oh, Vuya, Vuya!" says he, stamping his foot on the boarded floor, "what a misfortunate king I am to lose my childher this way, and had only the two. Bring me back the two hands, or your own heads will be off before sunset."

When he stamped on the floor a splinter ran up into his foot through the sole of his boot; but he didn't mind it at first, he was in such grief and anger. But when he was taking off his boots, he found the splinter fastening one of them on his foot. He was very hardset to get it off, and was obliged to send for a surgeon to get the splinter out of the flesh; but the more he cut and probed, the further it went in. So he was obliged to lie on a sofa all day, and keep it poulticed with *bowl-almanac* or some other plaster.

Well, the poor princess, when her arms were cut off thought the life would, leave her: but she knew there was a holy well off in the wood, and to it she made her way. She put her poor arms into the moss that was growing over it, and the blood stopped flowing, and she was eased of the pain, and then she washed herself as well as she could. She fell asleep by the well, and the spirit of her mother appeared to her in a dream, and told her to be good, and never forget to say her prayers night and morning, and that she would escape every snare that would be laid for her.

When she awoke next morning, she washed herself again, and said her prayers, and then she began to feel hungry. She heard a noise, and she was so afraid that she got into a low broad tree that hung over the well. She wasn't there long till she saw a girl with a piece of bread and butter in one hand, and a pitcher in the other, coming and stooping over the well. She looked down through the branches, and if she did, so sure the girl saw her face in the water, and thought it was her own. She looked at it again and again, and then, without waiting to eat her bread or fill her pitcher, she ran back to the kitchen of a young king's palace that was just at the edge of the wood. "Where's the water?" says the housekeeper. "Wather "says she; "it 'ud be a purty business for such, handsome girl as I grew since yesterday, to be fetchin' wather for the likes of the people that's here. It's married to the young prince I ought to be." "Oh! to Halifax with you," says the housekeeper, "I'll soon cure your impudence." So she locked her up in the store-room, an' kep' her on bread and water.

To make a long story short, two other girls were sent to the well, and all were in the same story when they cum back. An' there was such a *thravally'* [b] ruz in the kitchen about it at last, that the young king came to hear the rights of it. The last girl told him what happened to herself, and nothing would do the prince but go to the well to see about it. When he came he stooped and saw the shadow of the beautiful face; but he had sense enough to look up, and he found the princess in the tree.

Well, it would take me too long to tell yez all the fine things he said to her, and how modestly she answered him, and how he handed her down, and was almost -ready to cry when he seen her poor arms. She would not tell him who she was, nor the way she was persecuted on

account of her oath; but the short and the long of it was, that he took her home, and couldn't live if she didn't marry him. Well, married they were; and in course of time they had a fine little boy; but the strangest thing of all was that the young queen begged her husband not to have the child baptized till he'd be after coming, home from the wars that the King of Ireland had just then with the Danes.

He agreed, and set off to the camp, giving a beautiful jewel to her just as his foot was in the stirrup. Well, he wrote to her every second day, and she wrote to him every second day, and dickens a letter ever came to the hands of him or her. For the wicked stepmother had her watched all along, from the very day she came to the well till the king went to the wars; and she gave such a bribe to the postman (!) that she got all the letters herself. Well, the poor king didn't know whether he was standing on his head or his feet, and the poor queen was crying all the day long.

At last there was a letter delivered to the king; and this was wrote by the wicked stepmother herself, as if it was from the young queen to one of the officers, asking him to get a furlough, and come and meet her at such a well, naming the one in the forest. He got this officer, that was as innocent as the child unborn, put in irons, and sent two of his soldiers to put the queen to death, and bring him his young child safe. But the night before, the spirit of the queen's mother appeared to her in a dream, and told her the danger that was coining. "Go," said she, "with your child to-morrow morning to the well, and dress yoursel in your maid's clothes before you leave the house; wash your arms in the well once more, and take a bottle of the water with you, and return to your father's palace. Nobody will know you. The water will cure him of a disorder he has, and I need not say any more."

Just as the young queen was told, just so she done; and when she was after washing her face and arms, lo and behold! her nice soft hands were restored; but her face that was as white as cream was now as brown as a berry. So she fell on her knees and said her prayers, and then she filled her bottle, and set out for her father's court with her child in her arms. The sentries at the palace gates let her pass when she said she was coming to cure the king; and she got to where he was lying in pain before the stepmother knew anything about it, for herself was sick at the time.

Before she opened her mouth the king loved her, she looked so like his former queen and his lost daughter, though her face was so swarthy. She hardly washed his wound with the water of the holy well when out came the splinter, and he was as strong on his limbs as a new ditch.

Well, hadn't he great *cooramuch* about the brown-faced woman and her child, and nothing that the wicked queen could do would alter his opinion of her. The old rogue didn't know who she was, especially as she wasn't without the hands; but it was her nature to be jealous of everyone that the king cared for.

In two or three weeks the wars was over, and the young king was returning home, and the road he took brought him by his father-in-law's. The old king would not let him pass by without giving him an entertainment for all his bravery again' the Danes, and there was great huzzaing and cheering as he was riding up the avenue and through the courtyard. Just as he was alighting, his wife held up his little son to him, with the jewel in his little hand.

He got a wonderful fright. He knew his wife's features, but they were so tawny, and her pretty brown hands were to the good, and the child was his own picture, but still she couldn't be his false princess. He kissed the child, and passed on, but hardly said a word till dinner was over. Then says he to the old king, "Would you allow a brown woman and her child that I saw in the palace yard, to be sent for, till I speak to her?" "Indeed an' I will," said the other; "I owe my life to her." So she came in, and the young king made her sit down very close to him. "Young woman," says he, "I have a particular reason for asking who you are, and who is the father of that child." "I can't tell you that, sir," said she, "because of an oath I was obliged to take never to tell my story to any one that was christened. But my little boy was never christened, and to him I'll tell everything. My little son, you must know that my wicked stepmother killed my father's favourite dog, and killed my own little brother, and made me swear never to tell anyone that ever received baptism, about it. She got my own father to have my hands chopped off, and I'd die only I washed them in the holy well in the forest. A king's son made me his wife, and she got him by forged letters to send orders to have me killed. The spirit of my -mother watched over me; my hands were restored; my father's wound was healed; and now I place you in your own father's arms. Now, you may be baptized, thank God! and that's the story I had to tell you."

She took a wet towel, and wiped her face, and she became as white and red as she was the day of her marriage. She had like to be hurt with her husband and her father pulling her from each other; and such laughing and crying never was heard before or since. If the wicked stepmother didn't make her escape, she was torn between wild horses; and if they all didn't live happy after--that you and I may!

**Conto 3: "Adventures of Gilla na Chreck an Gour" (KENNEDY, p. 1866, p. 23-31)**

Long ago, a poor widow woman lived down near the iron forge, by Enniscorthy, and she was so poor, she had no clothes to put on her son; so she used to fix him in the ash-hole, near the fire, and pile the warm ashes about him; and according as he grew up, she sunk the pit deeper. At last, by hook or by crook, she got a goat-skin, and fastened it round his waist, and he felt quite grand, and took a walk down the street. So says she to him next morning, "Tom, you thief, you never done any good yet, and you six foot high, and past nineteen;--take that rope, and bring me a *bresna* from the wood."

"Never say 't twice, mother," says Tom--"here goes."

When he had it gathered and tied, what should come up but a big *joiant*, nine foot high, and made a lick of a club at him. Well become Tom, he jumped a-one side, and picked up a ram-pike; and the first crack he gave the big fellow, he made him kiss the clod. "If you have e'er a prayer," says Tom, "now's the time to say it, before I make *brishe* [b] of you." "I have no prayers," says the giant; "but if you spare my life I'll give you that club; and as long as you keep from sin, you'll win every battle you ever fight with it."

Tom made no bones about letting him off; and as soon as he got the club in his hands, he sat down on the *bresna*, and gave it a tap with the kippeen, and says, "Bresna, I had a great trouble gathering you, and run the risk of my life for you; the least you can do is to carry me home." And sure enough, the wind o' the word was all it wanted. It went off through the wood, groaning and cracking, till it came to the widow's door.

Well, when the sticks were all burned, Tom was sent off again to pick more; and this time he had to fight with a giant that had two heads on him. Tom had a little more trouble with him--that's all; and the prayers he said, was to give Tom a fife, that nobody could help dancing when he was playing it. *Begonies*, he made the big fagot dance home, with himself sitting on it. Well, if you were to count all the steps from this to Dublin, dickens a bit you'd ever arrive there. The next giant was a beautiful boy with three heads on him, He had neither prayers nor catechism no more *nor* the others; and so he gave Tom a bottle of green ointment, that wouldn't let you be burned, nor scalded, nor wounded. "And now," says he, "there's no more of us. You may come and gather sticks here till little *Lunacy Day* in Harvest, without giant or fairy-man to disturb you."

Well, now, Tom was prouder nor ten paycocks, and used to take a walk down street in the heel of the evening; but some o' the little boys had no more manners than if they were Dublin jackeens, and put out their tongues at Tom's club and Tom's goat-skin. He didn't like that at all, and it would be mean to give one of them a clout. At last, what should come through the town but a kind of a bellman, only it's a big bugle he had, and a huntsman's cap on his head, and a

kind of a painted shirt. So this--he wasn't a bellman, and I don't know what to call him--bugleman, maybe, proclaimed that the King of Dublin's daughter was so melancholy that she didn't give a laugh for seven years, and that her father would grant her in marriage to whoever could make her laugh three times. "That's the very thing for me to try," says Tom; and so, without burning any more daylight, he kissed his mother, curled his club at the little boys, and off he set along the yalla highroad to the town of Dublin.

At last Tom came to one of the city gates, and the guards laughed and cursed at him instead of letting him in. Tom stood it all for a little time, but at last one of them--out of fun, as he said--drove his *bagnet* half an inch or so into his side. Tom done nothing but take the fellow by the scruff o' the neck and the waistband of his corduroys, and fling him into the canal. Some run to pull the fellow out, and others to let manners into the vulgarian with their swords and daggers; but a tap from his club sent them headlong into the moat or down on the stones, and they were soon begging him to stay his hands.

So at last one of them was glad enough to show Tom the way to the palace-yard; and there was the king, and the queen, and the princess, in a gallery, looking at all sorts of wrestling, and sword-playing, and *rinka-fadhas* (long dances), and mumming, [c] all to please the princess; but not a smile came over her handsome face.

Well, they all stopped when they seen the young giant, with his boy's face, and long black hair, and his short, curly beard--for his poor mother couldn't afford to buy *razhurs*--and his great strong arms, and bare legs, and no covering but the goatskin that reached from his waist to his knees. But an envious wizened *basthard* [d] of a fellow, with a red head, that wished to be married to the princess, and didn't like how she opened her eyes at Tom, came forward, and asked his business very snappishly. "My business," says Tom, says he, "is to make the beautiful princess, God bless her, laugh three times." "Do you see all them merry fellows and skilful swordsmen," says the other, "that could eat you up with a grain of salt, and not a mother's soul of 'em ever got a laugh from her these seven years?" So the fellows gathered round Tom, and the bad man aggravated him till he told them he didn't care a pinch o' snuff for the whole bilin' of 'em; let 'em come on, six at a time, and try what they could do. The king, that was too far off to hear what they were saying, asked what did the stranger want. "He wants," says the red-headed fellow, "to make hares of your best men." "Oh!" says the king, "if that's the way, let one of 'em turn out and try his mettle." So one stood forward, with *soord* and pot-lid, and made a cut at Tom. He struck the fellow's elbow with the club, and up over their heads flew the sword, and down went the owner of it on the gravel from a thump he got on the helmet. Another took his place, and another, and another, and then half-dozen at once, and Tom sent swords, helmets,

shields, and bodies, rolling over and over, and themselves bawling out that they were kilt, and disabled, and damaged, and rubbing their poor elbows and hips, and limping away. Tom contrived not to kill any one; and the princess was so amused, that she let a great sweet laugh out of her that; was heard over all the yard. "King of Dublin," says Tom, "I've quarter your daughter. 'And the king didn't know whether he was glad or sorry, and all the blood in the princess's heart run into her cheeks.

So there was no more fighting that day, and Tom was invited to dine with the royal family. Next day, Redhead told Tom of a wolf, the size of a yearling heifer, that used to be *serenading*(sauntering) about the walls, and eating people and cattle; and said what a pleasure it would give the king to have it killed. "With all my heart," says Tom; "send a jackeen to show me where he lives, and we'll see how he behaves to a stranger." The princess was not well pleased, for Tom looked a different person with fine clothes and a nice green *birredh* over his long curly hair; and besides he'd got one laugh out of her. However, the king gave his consent; and in an hour and a half the horrible wolf was walking into the palace-yard, and Tom a step or two behind, with his club on his shoulder, just as a shepherd would. be walking after a pet lamb.

The king and queen and princess were safe up in their gallery, but the officers and people of the court that wor *padrowling* about the great bawn, when they saw the big baste coming in, gave themselves up, and began to make for doors and gates; and the wolf licked his chops, as if he was saying, "Wouldn't I enjoy a breakfast off a couple of yez!" The king shouted out, "O Gilla na Chreck an Gour, take away that terrible wolf, and you must have all my daughter." But Tom didn't mind him a bit. He pulled out his flute and began to play like vengeance; and dickens a man or boy in the yard but began shovelling away heel and toe, and the wolf himself was obliged to get on his hind legs and dance *Tatther Jack Walsh*, along with the rest. A good deal of the people got inside, and shut the doors, the way the hairy fellow wouldn't pity them; but Tom kept playing, and the outsiders kept dancing and shouting, and the wolf kept dancing and roaring with the pain his legs were giving him: and all the time he had his eyes on Redhead, who was shut out along with the rest. Wherever Redhead went, the wolf followed, and kept one eye on him and the other on Tom, to see if he would give him leave to eat him. But Torn shook his head, and never stopped the tune, and Redhead never stopped dancing and bawling, and the wolf dancing and roaring, one leg up and the other down, and he ready to drop out of his standing from fair tiresomeness.

When the princess seen that there was no fear of any one being kilt, she was so divarted by the stew that Redhead was in, that she gave another great laugh; and, well become Tom, out

he cried, "King of Dublin, I have two halves of your daughter." "Oh, halves or alls," says the king, "put away that dive! of a wolf, and we'll see about it." So Gilla put his flute in his pocket, and says he to the baste that was sittin' on his currabingo ready to faint, "Walk off to your mountain, my fine fellow, and live like a respectable baste; and if I ever find you come within seven miles of any town, I'll----." He said no more, but spit in his fist, and gave a flourish of his club. It was all the poor divel wanted: he put his tail between his legs, and took to his pumps without looking at man or mortal, and neither sun, moon, or stars ever saw him in sight of Dublin again.

At dinner every one laughed but the foxy fellow; and sure enough he was laying Out how he'd settle poor Tom next day. "Well, to be sure!" says he, "King of Dublin, you are in luck, There's the Danes moidhering us to no end. D--run to Lusk wid 'em! and if any one can save us from 'em, it is this gentleman with the goatskin. There is a flail hangin' on the collar-beam in hell, and neither Dane nor devil can stand before it." "So," says Tom to the king, "will you let me have the other half of the princess if I bring you the flail?" "No, no," says the princess; "I'd rather never be your wife than see you in that danger."

But Redhead whispered and nudged Tom about how shabby it would look to reneague the adventure. So he asked which way he was to go, and Redhead directed him through a street where a great many bad women lived, and a great many sheeben houses were open, and away he set.

Well, he travelled and travelled, till he came in sight of the walls of hell; and, bedad, before he knocked at the gates, he rubbed himself over with the greenish ointment. When he knocked, a hundred little imps popped their heads out through the bars, and axed him what he wanted. "I want to speak to the big divel of all," says Tom: "open the gate."

It wasn't long till the gate was *thrune* open, and the Ould Boy received Tom with bows and scrapes, and axed his business. "My business isn't much," says Tom. "I only came for the loan of that flail that I see hanging on the collar-beam, for the King of Dublin to give a thrashing to the Danes." "Well," says the other, "the Danes is much better customers to me; but since you walked so far I won't refuse. Hand that flail," says he to a young imp; and he winked the far-off eye at the same time. So, while some were barring the gates, the young devil climbed up, and took down the flail that had the handstaff and booltheen both made out of red-hot iron. The little vagabond was grinning to think how it would burn the hands off o' Tom, but the dickens a burn it made on him, no more nor if it was a good oak sapling. "Thankee," says Tom. "Now would you open the gate for a body, and I'll give you no more trouble." " Oh, tramp!" says Ould Nick; "is that the way? It is easier getting inside them gates than getting out again. Take that

tool from him, and give him a dose of the oil of stirrup." So one fellow put out his claws to seize on the flail, but Tom gave him such a welt of it on the side of the head that he broke off one of his horns, and made him roar like a devil as he was. Well, they rushed at Torn but he gave them, little and big, such a thrashing as they didn't forget for a while. At last says the ould thief of all, rubbing his elbow, "Let the fool out; and woe to whoever lets him in again, great or small."

So out marched Tom, and away with him, without minding the shouting and cursing they kept up at him from the tops of the walls; and when he got home to the big bawn of the palace, there never was such running and racing as to see himself and the flail. When he had his story told, he laid down the flail on the stone steps, and bid no one for their lives to touch it. If the king, and queen, and princess, made much of him before, they made ten times more of him now; but Redhead, the mean scruff hound, stole over, and thought to catch hold of the flail to make an end of him. His fingers hardly touched it, when he let a roar out of him as if heaven and earth were coming together, and kept flinging his arms about and dancing, that it was pitiful to look at him. Tom run at him as soon as he could rise, caught his hands in his own two, and rubbed them this way and that, and the burning pain left them before you could reckon one. Well, the poor fellow, between the pain that was only just gone, and the comfort he was in, had the comicallest face that ever you see, it was such a mixtherum-gatherurn of laughing and crying. Everybody burst out a laughing--the princess could not stop no more than the rest; and then says Gilla, or Tom, ' Now, ma'am, if there were fifty halves of you, I hope you'll give me them all." Well, the princess had no mock modesty about her. She looked at her father, and by my word,. she came over to Gilla, and put her two delicate hands into his two rough ones, and I wish it was myself was in his shoes that day!

Tom would not bring the flail into the palace. You may be sure no other body went near it; and when the early risers were passing next morning, they found two long clefts in the stone, where it was after burning itself an opening downwards, nobody could tell how far. But a messenger came in at noon and said that the Danes were so frightened when they heard of the flail coming into Dublin, that they got into their ships, and sailed away.

#### **Conto 4: "Rent day" (CROCKER, 1828, p. 236-40)**

OH ullagone, ullagone ! this is a wide world, but what will we do in it, or where will we go ?" muttered Bill Doody, as he sat on a rock by the Lake of Killarney. " What will we do? tomorrow's rent-day, and Tim the Driver swears if we don't pay up our rent, he'll cant

every *ha'perth* we have; and then, sure enough, there's Judy and myself, and the poor little *gawls* [children] will be turned out to starve on the high road, for the never a halfpenny of rent have I ! - Oh hone, that ever I should live to see this day !"

Thus did Bill Doody bemoan his hard fate, pouring his sorrows to the reckless waves of the most beautiful of lakes, which seemed to mock his misery as they rejoiced beneath the Cloudless sky of a May morning. That lake, glittering in sunshine, sprinkled with fairy isles of rock and verdure, and bounded by giant hills of ever-varying hues, might, with its magic beauty, charm all sadness but despair; for alas,

"How ill the scene that offers rest, and heart that cannot rest agree!"

Yet Bill Doody was not so desolate as he supposed there was one listening to him he little thought of; and help was at hand from a quarter he could not have expected.

"What's the matter with you, my poor man ?" said a tall portly looking gentleman, at the same time stepping out of a furze-brake. Now Bill was seated on a rock that commanded the view of a large field. Nothing in the field could be concealed from him, except this furze-brake, which grew in a hollow near the margin of the lake. He was, therefore, not a little surprised at the gentleman's sudden appearance, and began to question whether the personage before him belonged to this world or not. He, however, soon mustered courage sufficient to tell him how his crops had failed, how some bad member had charmed away his butter, and how Tim the Driver threatened to turn him out of the farm if he didn't pay up every penny of the rent by twelve o'clock next day.

"A sad story in deed," said the stranger; "but surely, if you represented the case to your land-lord's agent, he won't have the heart to turn you out."

"Heart, your honour ! where would an agent get a heart !" exclaimed Bill. "I see your honour does not know him: besides, he has an eye on the farm this long time for a fosterer of his own; so I expect no mercy at all at all, only to be turned out."

"Take this my poor fellow, take this,." said the stranger, pouring a purse full of gold into Bill's old hat, which in his grief he had flung on the ground. "Pay the fellow your rent, but I'll take care it shall do him no good. I remember the time when things went otherwise in this country, when I would have hung up such a fellow in the twinkling of an eye I"

These words were lost upon Bill, who was insensible to everything but the sight of the gold, and before he could unfix his gaze, and lift up his head to pour out his hundred thousand blessings, the stranger was gone. The bewildered peasant looked around in search of his benefactor, and at last he thought he saw him riding on a white horse a long way off on the lake.

"O'Donoghue, O'Donoghue !" shouted Bill; "the good, the blessed O'Donoghue !" and he ran capering like a madman to show Judy the gold, and to rejoice her heart with the prospect of wealth and happiness.

The next day Bill proceeded to the agent's; not sneakingly, with his hat in his hand, his eyes fixed on the ground, and his knees bending under him; but bold and upright, like a man conscious of his independence.

"Why don't you take off your hat, fellow; don't you know you are speaking to a magistrate?" said the agent.

"I know I'm not speaking to the king, sir," said Bill; "and I never takes off my hat but to them I can respect and love. The Eye that sees all knows I've no right either to respect or love an agent !"

"You scoundrel !" retorted the man in office, biting his lips with rage at such an unusual and unexpected opposition, "I'll teach you how to be insolent again - I have the power, remember."

"To the cost of the country, I know you have," said Bill, who still remained with his head as firmly covered as if he was the lord Kingsale himself.

"But, come," said the magistrate; "have you got the money for me? - this is rent-day. If there's one penny of it wanting, or the running gale that's due, prepare to turn out before night, for you shall not remain another hour in possession."

" There is your rent," said Bill, with an unmoved expression of tone and countenance "you'd better count it, and give me a receipt in full for the running gale and all."

The agent gave a look of amazement at the gold; for it was gold - real guineas ! and not bits of dirty ragged small notes, that are only fit to light one's pipe with. However willing the agent may have been to ruin, as he thought, the unfortunate tenant, he took up the gold, and handed the receipt to Bill, who strutted off with it as proud as a cat of her whiskers.

The agent going to his desk shortly after, was confounded at beholding. a heap of gingerbread cakes instead of the money he had deposited there. He raved and swore, but all to no purpose; the gold had become gingerbread cakes, just marked like the guineas, with the king's head, and Bill had the receipt in his pocket; so he saw there was no use in saying any thing about the affair, as he would only get laughed at for his pains.

From that hour Bill Doody grew rich; all his undertakings prospered; and he often blesses the day that he met with O'Donoghue, the great prince that lives down under the lake of Killarney.

Like the butterfly, the spirit of Donoghue closely hovers over the perfume of the hills and flowers it loves ; while, as the reflection of a star in the waters of a pure lake, to those who look not above, that glorious spirit is believed to dwell beneath.

**Conto 5: “The wicked widow” (WILDE, 1887, p. 68-71)**

A young farmer, one of the fine handsome fellows of the West, named Hugh Connor, who was also well off and rich, took to wife a pretty young girl of the village called Mary, one of the Leydons, and there was no better girl in all the country round, and they were very comfortable and happy together. But Hugh Connor had been keeping company before his marriage with a young widow of the place, who had designs on him, and was filled with rage when Mary Leydon was selected for Connor's bride, in place of herself. Then a desire for vengeance rose up in her heart, and she laid her plans accordingly. First she got a fairy woman to teach her some witch secrets and spells, and then by great pretence of love and affection for Mary Connor, she got frequent admission to the house, soothing and flattering the young wife; and on churning days she would especially make it a point to come in and offer a helping hand, and if the cakes were on the griddle, she would sit down to watch and turn them. But it so happened that always on these days the cakes were sure to be burned and spoiled, and the butter would not rise in the churn, or if any did come, it was sour and bad, and of no use for the market. But still the widow kept on visiting, and soothing, and flattering, till Mary Connor thought she was the very best friend to her in the whole wide world, though it was true that whenever the widow came to the house something evil happened. The best dish fell down of itself off the dresser and broke; or the rain got in through the roof, and Mary's new cashmere gown, a present that had come to her all the way from Dublin, was quite ruined and spoiled. But worse came, for the cow sickened, and a fine young brood of turkeys walked straight into the lake and got drowned. And still worst of all, the picture of the Blessed Virgin Mother, that was pinned up to the wall, fell down one day, and was blown into the fire and burned.

After this, what luck could be on the house? and Mary's heart sank within her, and she fairly broke down, and cried her very life out in a torrent of tears.

Now it so happened that an old woman with a blue cloak, and the hood of it over her head, a stranger, was passing by at the time, and she stepped in and asked Mary kindly what ailed her. So Mary told her all her misfortunes, and how everything in the house seemed bewitched for evil.

"Now," said the stranger, "I see it all, for I am wise, and know the mysteries. Some one with the Evil Eye comes to your house. We must find out who it is."

Then Mary told her that the nearest friend she had was the widow, but she was so sweet and kind, no one could suspect her of harm.

"We'll see," said the stranger, "only do as I bid you, and have everything ready when she comes."

"She will be here soon," said Mary, "for it is churning day, and she always comes to help exactly at noon."

"Then I'll begin at once; and now close the door fast," said the stranger.

And with that she threw some herbs on the fire, so that a great smoke arose. Then she took all the plough irons that were about, and one of them she drove into the ground close beside the churn, and put a live coal beside it; and the other irons she heated red-hot in the fire, and still threw on more herbs to make a thick smoke, which Mary thought smelt like the incense in the church. Then with a hot iron rod from the fire, the strange woman made the sign of the cross on the threshold, and another over the hearth. After which a loud roaring was heard outside, and the widow rushed in crying out that a hot stick was running through her heart, and all her body was on fire. And then she dropped down on the floor in a fit, and her face became quite black, amid her limbs worked in convulsions.

"Now," said the stranger, "you see who it is put the Evil Eye on all your house; but the spell has been broken at last. Send for the men to carry her back to her own house, and never let that witch-woman cross your threshold again."

After this the stranger disappeared, and was seen no more in the village.

Now when all the neighbours heard the story, they would have no dealings with the widow. She was shunned and hated; and no respectable person would be seen talking to her, and she went by the name of the Evil Witch. So her life was very miserable, and not long after she died of sheer vexation and spite, all by herself alone, for no one would go near her; and the night of the wake no one went to offer a prayer, for they said the devil would be there in person to look after his own. And no one would walk with her coffin to the grave, for they said the devil was waiting it the churchyard gate for her; and they firmly believe to this lay that her body was carried away on that night from the graveyard by the powers of darkness. But no one ventured to test the truth of the story by opening the coffin, so the weird legend remains still unsolved.

But as for Hugh Connor and the pretty Mary, they prospered after that in all things, and good luck and the blessing of God seemed to be evermore on them and their house, and their

cattle, and their children. At the same time, Mary never omitted on churning days to put a red-hot horse-shoe under the churn according as the stranger had told her, who she firmly believed was a good fairy in disguise, who came to help her in the time of her sore trouble and anxiety.

### **Conto 6: “The Buggane of Glen Meay” (MORRISON, 1911)**

There once was a woman living near Glen Maye, and she was the wife of a decent, quiet, striving man of the place. There was no one but herself and the man, and they had a nice little cottage and owned a bit of a croft on which they grazed a cow and a few sheep, and grew enough potatoes to do them the winter out. The man also had a yawl and went to the fishing when things were slack on land. But for all that they were not comfortable, for work as hard as the man might at his farming and his fishing, he was kept as poor as Lazarus by a lazy wife. For the woman was fonder of lying a-bed in the morning than sitting at her milking stool; indeed the neighbours had it to say that she wore out more blankets than shoes.

Many a day her man would be going out early as hungry as a hawk, without a bite or a sup in him. One morning when he came in from work for his breakfast there was no fire - his wife was never up. Well my poor man had nothing for it but to get his own breakfast ready and go back to his work. When he came in for dinner it happened as it had happened for breakfast. 'Bad luck to her laziness,' he thought; 'this is coul comfort for a poor man, but I'll play a trick on her for it.' And with that he fetched a bart of straw and bunged the two windows of his house. Then he went back to his work. The sun had not yet set when he came home in the evening. His wife was lying in bed waiting for day. 'Aw, woman,' he shouted, 'make haste an' get up to see the sun rise in the wes!' Up jumped the wife and ran to the door just as the sun was going down, and the sight terrified her. The whole sky looked like fire, and she thought that the end of the world had come.

But next morning it all happened as it had happened before, and himself said to her: 'Kirry, it's the Buggane, sure enough, that'll be having thee one of these days if thou don't mend thy ways!'

'What Buggane?' said she.

'Ax me no questions,' said he, 'an' I'll tell thee no lies. But it's the big, black, hairy fellow that lies under the Spooyt Vooar that I'm meaning'.

'Aw, houl yer tongue, man; thou don't frecken me wi' thy Bugganes,' shouted the woman. In the evening the man left the house to go out to the fishing. As soon as he had gone the woman took a notion in her head to bake, as she had only the heel o' the loaf left for breakfast. Now,

Themselves can't stand lazy ways, and baking after sunset is the one thing they won't abide. She who does so will meet their revenge - something is sure to be taken by them, but seldom worse than some of the livestock.

Well, the woman set to work to bake some barley bread and flour cake. First, she went out to get gorse to put under the griddle, slipping the bolt on the door as she came in, that none of the neighbours would catch her and cry shame on her for baking after sunset. She got some meal out of the barrel and put it on the round table, and put salt and water on it, and then she kneaded the meal and clapped a cake out as thin as sixpence with her hands. But she was only a middling poor baker, one of the sort that has to use a knife to make the cake of a right round. She had turned the cake twice, and taken it off, and brushed the griddle with a white goose wing ready for the next cake which she was busy cutting round with her knife.

Just at that moment there was heard the sound of something heavy lumbering up to the door. After a few seconds SOMETHING fumbled at the sneg of the door, then SOMETHING knocked high up on the door, and a voice like the thick, gruff voice of a giant was heard saying, 'Open, open for me.' She made no answer. Again there was a loud knock and a big hoarse voice was heard which cried: 'Woman of the house, open for me.' Then the door burst open and behold ye, what should she see but a great, big ugly beast of a Buggane rushing in mad with rage.

Without as much as a 'By your leave,' he made one grab at her, and clutched hold of her by her apron and swung her on his shoulder, and away with him. Before she knew where she was he rushed her across the fields and down the hill, till he brought her to the top of the Spooyt Vooar, the big waterfall of Glen Maye. As the Buggane tore down the hill, the woman felt the ground tremble under his feet, and the noise of the waterfall filled her ears. And, there in front of her, she saw the stream turn to white spray as it came leaping down the rocks. As the Buggane swung her in the air to throw her into the deep pool, she thought that her last hour had come. Then all at once she remembered the knife that she held in her hand! Quick as thought she cut the string of her apron and down she tumbled to the ground, rolling over and over down the hill. And before he knew where he was, the Buggane, with the speed he had on him, pitched forward head first down the rushing Spooyt Vooar. As he went head over heels and down to the bottom of the pool with a souse you'd have heard half-a-mile away, she heard him give a roar out of him: Rumbyl, rumbyl, sambyl, I thought I had a lazy Dirt, And I have but the edge of her skirt. And that was the last that was seen of that fellow!

**Conto 7: "The field of boliauns" (CROCKER, 1862, p. 102-107)**

TOM FITZPATRICK was the eldest son of a comfortable farmer who lived at Ballincollig. Tom was just turned of nine-and-twenty, when he met the following adventure, and was as clever, clean, tight, good-looking a boy as any in the whole county Cork. One fine day in harvest - it was indeed Lady-day in harvest, that everybody knows to be one of the greatest holidays in the year - Tom was taking a ramble through the ground, and went sauntering along the sunny side of a hedge, thinking in himself, where would be the great harm if people, instead of idling and going about doing nothing at all, were to shake out the hay, and bind and stook the oats that was lying on the ledge, especially as the weather had been rather broken of late, he all of a sudden heard a clacking sort of noise a little before him, in the hedge. " Dear me," said Tom, " but isn't it surprising to hear the stonechatters singing so late in the season?" So Tom stole on, going on the tops of his toes to try if he could get a sight of what was making the noise, to see if he was right in his guess. The noise stopped; but as Tom looked sharply through the bushes, what should he see in a nook of the hedge but a brown pitcher that might hold about a gallon and a half of liquor; and by and by a little wee diny dony bit of an old man, with a little *motty* of a cocked hat stuck upon the top of his head, and a deeshy daushy leather apron hanging before him, pulled out a little wooden stool, and stood up upon it and dipped a little piggin into the pitcher, and took out the full of it, and put it beside the stool, and then sat down under the pitcher, and began to work at putting a heel-piece on a bit of a brogue just fitting for himself. " Well, by the powers !" said Tom to himself, " I often heard tell of the Cluricaune; and, to tell God's truth, I never rightly believed in them - but here's one of them in real earnest. If I go knowingly to work, I 'm a made man. They say a body must never take their eyes off them, or they'll escape."

Tom now stole on a little farther, with his eye fixed on the little man just as a cat does with a mouse, or, as we read in hooks, the rattle-snake does with the birds he wants to enchant. So when he got up quite close to him, "God bless your work, neighbour," said Tom.

The little man raised up his head, and "Thank you kindly," said he.

"I wonder you'd be working on the holy-day?" said Tom.

"That's my own business, not yours," was the reply.

"Well, may be you 'd be civil enough to tell *us* what you 've got in the pitcher there?" said Tom.

"That I will, with pleasure," said he : "it 's good beer."

"Beer !" said Tom: " Thunder and fire ! where did you get it ?"

"Where did I get it, is it? Why, I made it, And what do you think I made it of?"

"Devil a one of me knows," said Tom, but of malt, I suppose; what else?"

"There you 're out. I made it of *heath*."

"Of heath !" said Tom, bursting out laughing: " sure you don't think me to be such a fool as to believe that?"

"Do as you please," said he, "but what I tell you is the truth. Did you never hear tell of the Danes?"

"And that I did," said Tom: "weren't *them* the fellows we gave such a *licking* when they thought to take Limerick from us?"

"Hem !" said the little man drily - " is that all you know about the matter?"

"Well, but about *them* Danes?" said Tom.

"Why, all the about them there is, is that when they were here they taught us to make beer out of the heath, and the secret 's in my family ever since."

"Will you give a body a taste of your beer?" said Tom.

"I 'II tell you what it is, young man - it would be fitter for you to be looking after your father's property than to be bothering decent, quiet people with your foolish questions. There now, while you 're idling away your time here, there 's the cows have broke into the oats, and are knocking the corn all about."

Tom was taken so by surprise with this, that he was just on the very point of turning round when he recollected himself; so, afraid that the like might happen again, he made a *grab* \* [grasp] at the Cluricaune, and caught him up in his hand; but in his hurry he overset the pitcher, and spilt all the beer, so that he could not get a taste of it to tell what sort it was. He then swore what he would not do to him if he did not show him where his money was. Tom looked so wicked and so bloody-minded, that the little man was quite frightened; so, says he, " Come along with me a couple of fields off, and I'll show you a crock of gold." So they went, and Tom held the Cluricaune fast in his hand, and never took his eyes from off him, though they had to cross hedges, and ditches, and a crooked bit of bog (for the Cluricaune seemed, out of pure mischief, to pick out the hardest and most contrary way), till at last they came to a great field all full of boliaun buies (ragweed), and the Cluricaune pointed to a big boliaun, and, says he, "Dig under that boliaun, and you'll get the great crock all full of guineas."

Tom in his hurry had never minded the bringing a spade with him, so he thought to run home and fetch one; and that he might know the place again, he took off one of his red garters, and tied it round the boliaun.

"I suppose," said the Cluricaune, very civilly, " you've no farther occasion for me?"

"No," says Tom "you may go away now, if you please, and God speed you, and may good luck attend you wherever you go."

"Well, goodbye to you, Tom Fitzpatrick," said the Cluricaune, "and much good may do you, with what you'll get."

So Tom ran, for the dear life, till he came home, and got a spade, and then away with him, as hard as he could go, back to the field of boliauns; but when he got there, lo, and behold ! not a boliaun in the field but had a red garter, the very identical model of his own, tied about it; and as to digging up the whole field, that was all nonsense, for there was more than forty good Irish acres in it. So Tom came home again with his spade on his shoulder, a little cooler than he went; and many's the hearty curse he gave the Cluricaune every time he thought of the neat turn he had served him.

#### **Conto 8: "A llegend of Innis-Sark" (WILDE, 1887, p. 136- 140)**

A young man lay down to sleep one Friday evening in summer under a hay-rick, and the fairies must have carried him off as he slept; for when he woke he found himself in a great hall, where a number of little men were at work--some spinning, some making shoes, some making spears and arrow-heads out of fish-bones and elf-stones; but all busy laughing and singing with much glee and merriment, while the little pipers played the merriest tunes.

Then an old man who sat in the corner came over, and looking very angry, told him he must not sit there idle; there were friends coming to dinner, and he must go down and help in the kitchen. So he drove the poor young fellow before him down into a great vaulted place, where a huge fire was burning, and a large pot was set over it.

"Now," said the old man, "prepare the dinner. There is the old hag we are going to eat."

And true enough, to his horror, on looking round, there was an old woman hung up by the arms, and an old man skinning her.

"Now make haste and let the water boil," said the old man: "don't you see the pot on the fire, and I am nearly ready for you to begin. The company will soon be here, and there is no time to lose, for this old hag will take a good while to boil. Cut her up into little bits, and throw her into the pot."

However, the young fellow was so frightened that he fell down on the floor speechless, and could neither move hand nor foot.

"Get up, you fool," said another old man, who seemed to be the head over all; and he laughed at him. "Do your work and never mind; this does not hurt her a bit. When she was there

above in the world she was a wicked miser, hard to the world, and cruel and bitter in her words and works; so now we have her here, and her soul will never rest in peace, because we shall cut up the body in little bits, and the soul will not be able to find it, but wander about in the dark to all eternity without a body."

Then the young man knew no more till he found himself in a beautiful hall, where a banquet was laid out; but, in place of the old hag, the table was covered with fruit, and chickens, and young turkeys, and butter, and cakes fresh from the oven, and crystal cups of bright red wine.

"Now sit down and eat," said the prince, who sat at the top on a throne, with a red sash round his waist, and a gold band on his head. "Sit down with this pleasant company and eat with us; you are welcome."

And there were many beautiful ladies seated round, and grand noblemen, with red caps and sashes; and they all smiled at him and bade him eat.

"No," said the young man; "I cannot eat with you, for I see no priest here to bless the food. Let me go in peace."

"Not at least till you taste our wine," said the prince with a friendly smile.

And one of the beautiful ladies rose up and filled a crystal cup with the bright red wine, and gave it him. And when he saw it, the sight of it tempted him, and he could not help himself, but drank it all off without stopping; for it seemed to him the most delicious draught he ever had in his whole life.

But no sooner had he laid down the glass, then a noise like thunder shook the building, and all the lights went out; and he found himself alone in the dark night lying under the very same hay-rick where he had cast himself down to sleep, tired after his work. So he made his way home at last; but the taste of the fairy wine burned in his veins, and a fever was on him night and day for another draught; and he did no good, but pined away, seeking the fairy mansion, though he never found it any more.

And so he died in his youth, a warning to all who eat of the fairy food, or drink of the fairy wine; for never more will they know peace or content, or be fit for their work, as in the days before the fairy spell was on them, which brings doom and death to all who fall under the fatal enchantment of its unholy power.

**Conto 9: “The silkie wife” (KENNEDY, p. 1866, 122-24)**

Those in Shetland and Orkney Islands who know no better, are persuaded that the seals, or silkies, as they call them, can doff their coverings at times, and disport themselves as men and women. A fisher once turning a ridge of rock, discovered a beautiful bit of green turf adjoining the shingle, sheltered by rocks on the landward side, and over this turf and shingle two beautiful women chasing each other. Just at the man's feet lay two seal-skins, one of which he took up to examine it. The women, catching sight of him, screamed out, and ran to get possession of the skins. One seized the article on the ground, donned it in a thrice, and plunged into the sea; the other wrung her hands, cried, and begged the fisher to restore her property; but he wanted a wife, and would not throw away the chance. He wooed her so earnestly and lovingly, that she put on some woman's clothing which he brought her from his cottage, followed him home, and became his wife. Some years later, when their home was enlivened by the presence of two children, the husband awaking one night, heard voices in conversation from the kitchen. Stealing softly to the room door, he heard his wife talking in a low tone with some one outside the window. The interview was just at an end, and he had only time to ensconce himself in bed, when his wife was stealing across the room. He was greatly disturbed, but determined to do or say nothing till he should acquire further knowledge. Next evening, as he was returning home by the strand, he spied a male and female phoca sprawling on a rock a few yards out at sea. The rougher animal, raising himself on his tail and fins, thus addressed the astonished man in the dialect spoken in these islands:--"You deprived me of her whom I was to make my companion; and it was only yester night that I discovered her outer garment, the loss of which obliged her to be your wife. I bear no malice, as you were kind to her in your own, fashion; besides, my heart is too full of joy to hold any malice. Look on your wife for the last time." The other seal glanced at him with all the shyness and sorrow she could force into her now uncouth features; but when the bereaved' husband rushed toward the rock to secure his lost treasure, she and her companion were in the water on the other side of it in a moment, and the poor fisherman was obliged to return sadly to his motherless children and desolate home.

**Conto 10: “Connla and the Fairy Maiden” (JACOBS, 1892, p. 1-4)**

CONNLA of the Fiery Hair was son of Conn of the Hundred Fights. One day as he stood by the side of his father on the height of Usna, he saw a maiden clad in strange attire coming towards him.

"Whence comest thou, maiden?" said Connla.

"I come from the Plains of the Ever Living," she said, "there where there is neither death nor sin. There we keep holiday always, nor need we help from any in our joy. And in all our pleasure we have no strife. And because we have our homes in the round green hills, men call us the Hill Folk."

The king and ail with him wondered much to hear a voice when they saw no one. For save Connla alone, none saw the Fairy Maiden.

"To whom art thou talking, my son?" said Conn the king.

Then the maiden answered, "Connla speaks to a young, fair maid, whom neither death nor old age awaits. I love Connla, and now I call him away to the Plain of Pleasure, Moy Mell, where Boadag is king for aye, nor has there been complaint or sorrow in that land since he has held the kingship. Oh, come with me, Connla of the Fiery Hair, ruddy as the dawn with thy tawny skin. A fairy crown awaits thee to grace thy comely face and royal form. Come, and never shall thy comeliness fade, nor thy youth, till the last awful day of judgment."

The king in fear at what the maiden said, which he heard though he could not see her, called aloud to his Druid, Coran by name.

"Oh, Coran of the many spells," he said, "and of the cunning magic, I call upon thy aid. A task is upon me too great for all my skill and wit, greater than any laid upon me since I seized the kingship. A maiden unseen has met us, and by her power would take from me my dear, my comely son. If thou help not, he will be taken from thy king by woman's wiles and witchery."

Then Coran the Druid stood forth and chanted his spells towards the spot where the maiden's voice had been heard. And none heard her voice again, nor could Connla see her longer. Only as she vanished before the Druid's mighty spell, she threw an apple to Connla.

For a whole month from that day Connla would take nothing, either to eat or to drink, save only from that apple. But as he ate it grew again and always kept whole. And all the while there grew within him a mighty yearning and longing after the maiden he had seen.

But when the last day of the month of waiting came, Connla stood by the side of the king his father on the Plain of Arcomin, and again he saw the maiden come towards him, and again she spoke to him.

"'Tis a glorious place, forsooth, that Connla holds among shortlived mortals awaiting the day of death. But now the folk of life, the ever-living ones, beg and bid thee come to Moy Mell, the Plain of Pleasure, for they have learnt to know thee, seeing thee in thy home among thy dear ones.

When Conn the king heard the maiden's voice he called to his men aloud and said:

"Summon swift my Druid Coran, for I see she has again this day the power of speech."

Then the maiden said " Oh, mighty Conn, fighter of a hundred fights, the Druid's power is little loved; it has little honour in the mighty land, peopled with so many of the upright. When the Law will come, it will do away with the Druid's magic spells that come from the lips of the false black demon."

Then Conn the king observed that since the maiden came Connla his son spoke to none that spake to him. So Conn of the hundred fights said to him, "Is it to thy mind what the woman says, my son?"

"'Tis hard upon me," then said Connla; "I love my own folk above all things; but yet, but yet a longing seizes me for the maiden."

When the maiden heard this, she answered and said "The ocean is not so strong as the waves of thy longing. Come with me in my curragh, the gleaming, straight-gliding crystal canoe. Soon we can reach Boadag's realm. I see the bright sun sink, yet far as it is, we can reach it before dark. There is, too, another land worthy of thy journey, a land joyous to all that seek it. Only wives and maidens dwell there. If thou wilt, we can seek it and live there alone together in joy."

When the maiden ceased to speak, Connla of the Fiery Hair rushed away from them and sprang into the curragh, the gleaming, straight-gliding crystal canoe. And then they all, king and court, saw it glide away over the bright sea towards the setting sun. Away and away, till eye could see it no longer, and Connla and the Fairy Maiden went their way on the sea, and were no more seen, nor did any know where they came.