

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LETRAS
CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS-INGLÊS

KAROLINE APARECIDA DE OLIVEIRA RIBAS

A DEUSA E A MULHER CONTEMPORÂNEA: UMA LEITURA DOS
ARQUÉTIPOS FEMININOS EM MITOS CELTAS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

PATO BRANCO

2017

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LETRAS

CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS-INGLÊS

KAROLINE APARECIDA DE OLIVEIRA RIBAS

**A DEUSA E A MULHER CONTEMPORÂNEA: UMA LEITURA DOS
ARQUÉTIPOS FEMININOS EM MITOS CELTAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras – Português/Inglês, do Departamento Acadêmico de Letras, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Linha de Pesquisa: Literaturas de Língua Inglesa e Estudos Culturais

Orientadora: Mariese Ribas Stankiewicz

PATO BRANCO

2017



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Pato Branco
Departamento Acadêmico de Letras
Coordenação do Curso de Letras Português/Inglês



DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

LETRAS – PORTUGUÊS/INGLÊS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor (a): **Karoline Aparecida de Oliveira Ribas**

Título: **A deusa e a mulher contemporânea: uma leitura dos arquétipos femininos em mitos celtas.**

Trabalho de conclusão de curso defendido e APROVADO em 27/11/17, pela comissão julgadora:

Prof.^a Dra. Mariese Ribas Stankiewicz – UTFPR Pato Branco
Orientador(a) e Presidente da Banca

Prof.^a Dra. Mirian Ruffini – UTFPR Pato Branco
Parecerista e Membro da Banca Examinadora

Prof.^a Dra. Didiê Ana Ceni Denardi – UTFPR Pato Branco
Membro da Banca Examinadora

VISTO E DE ACORDO:

Prof.^a Dra. Claudia Marchese Winfield
Coordenadora do Curso de Letras Português/Inglês

Prof.^a Ma. Rosângela Aparecida Marquezi
Responsável pelo Trabalho de Conclusão de Curso
Portaria n.º 295 de 01/09/2015

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso

RIBAS, Karoline. **A Deusa e a Mulher Contemporânea: Uma Leitura dos Arquétipos Femininos em Mitos Celtas**. 2017. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Licenciatura em Letras – Português/Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2017.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso contém uma análise arquetípica de três grandes deusas da mitologia celta, Morrigan, Macha e Maeve, relacionando suas características com as mulheres contemporâneas. Os mitos analisados se encontram nos livros dos autores, Trina Robbins em *Wild Irish Roses* (2004), Ademilson S. Franchini em *As Melhores Histórias da Mitologia Celta* (2012), e por Christian Léourier em *Contos e Lendas da Mitologia Celta* (2008). Para conectar os mitos antigos com a nossa realidade, utilizamos o livro de Carol S. Pearson e Margaret Mark, *O Herói e o Fora-da-Lei* (2001). O presente trabalho está embasado na teoria dos arquétipos desenvolvida por Carl G. Jung, assim como a jornada do herói desenvolvida por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1997). Os objetivos deste trabalho são discutir sobre a importância da mitologia para a sociedade, entender como os arquétipos influenciam a personalidade das pessoas, identificar a relação entre as mulheres contemporâneas e as deusas celtas e como os mitos podem ressurgir através de livros, pinturas, ilustrações, músicas, poemas e em jogos eletrônicos. Nossas análises demonstraram que os arquétipos do inconsciente coletivo estão presentes em praticamente tudo o que nos cerca. Reconhecer esses arquétipos possibilita uma viagem de autoconhecimento, por meio deles é possível compreender os mitos e relacionar as narrativas heroicas com a vida das pessoas comuns da contemporaneidade.

Palavras-chave: Arquétipos; Deusas Celtas; Mitologia

RIBAS, Karoline. **The Goddess and The Contemporary Woman: A Reading of The Feminine Archetypes In Celtic Myths.** 2017. 55 p. Final Paper (Graduation Course) – Languages – Portuguese/English, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2017.

ABSTRACT

The present work contains an archetypal analysis of three great goddesses of Celtic mythology, Morrigan, Macha, and Maeve, relating their characteristics to contemporary women. The myths analyzed are in Trina Robbins's *Wild Irish Roses* (2004), Ademilson S. Franchini's *As Melhores Histórias da Mitologia Celta* (2012), and in Christian Léourier's *Contos e Lendas da Mitologia Celta* (2008). To connect ancient myths with our reality, we have used the book by Carol S. Pearson and Margaret Mark, *O Herói e o Fora-da-Lei* (2001). The present work is based on the theory of the archetypes developed by Carl G. Jung, as well as the journey of the hero developed by Joseph Campbell in *O Herói de Mil Faces* (1997). The purpose of this paper is to discuss the importance of mythology to society, to understand how archetypes influence people's personality, to identify the relationship between contemporary women and Celtic goddesses, and how myths can resurface through books, paintings, illustrations, songs, poems and in electronic games. Our analysis focused on demonstrating that the archetypes of the collective unconscious are present in virtually everything around us. Recognizing these archetypes enables self-travel through them it is possible to understand the myths and relate the heroic narratives to the lives of ordinary people in contemporaneity.

Keywords: Archetypes; Celtic Goddesses; Mythology

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Morrigan - Al Muse	34
Figura 2 Morrigan - Simon Eckert	38
Figura 3 Macha The Irish Goddess of War - Jeremy McHugh	44
Figura 4 Maeve -Eva Moreno Ruiz	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1	18
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE OS ARQUÉTIPOS,.....	18
OS MITOS E A MITOLOGIA CELTA.....	18
1.2. Os Celtas, A Sociedade e a Mulher	22
1.3. Os Mitos que sobreviveram, os Druidas e a Religiosidade Celta	24
1.4. O Bom Povo: Os Tuatha De Dannan e as invasões à Irlanda.....	26
CAPÍTULO 2	29
MORRIGAN, MACHA E BADB: O CORVO SAGRADO DA IRLANDA	29
2.1. Morrigan.....	30
2.2. Macha.....	39
CAPÍTULO 3	45
A PODEROSA RAINHA MAEVE	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	52
ANEXOS	54

INTRODUÇÃO

¹O vento reuniu as nuvens acima de Knocknarea,
 E lançou o trovão nas pedras para tudo o que
 Maeve possa dizer.
 Cóleras que são como nuvens ruidosas puseram
 os corações a bater;
 Mas todos nós inclinamo-nos bem beijamos os
 pés quietos
 De Cathleen, a filha de Houlihan.

William Butler Yeats (1904)²
 “A Canção de Hanrahan Vermelho
 sobre a Irlanda”
Nos Sete Bosques

No poema do poeta irlandês William Butler Yeats, “A Canção de Hanrahan Vermelho sobre a Irlanda”, uma persona fictícia chamada Hanrahan Vermelho descreve o lindo cenário que envolve Knocknarea, uma montanha em Sligo, ao noroeste da Irlanda, comparando as características geográficas naturais com protagonistas dos mitos celtas, tais como Cathleen Ní Houlihan e Maeve. A importância da retomada dos mitos celtas para a intensificação da identidade nacional irlandesa foi crucial para o seu fortalecimento no final do século XIX e início do século XX, pois estes mitos, além de serem culturalmente compartilhados por uma nação inteira, também expressam o poder inquestionável de uma linguagem que é universal e coletiva.

Além disto, os mitos, independentemente da cultura a que pertencem, expressam crenças e tradições dos povos através das histórias de seus ancestrais, descrevem traços psicológicos profundos dos seres humanos, traços que são amplamente estudados por meio das teorias psicanalíticas. O nascimento, o crescimento, a ruptura dos laços maternos, a maturidade, o casamento e a morte são alguns dos ritos de passagem elaborados nos mitos e que repercutem na vida das pessoas – os mitos fornecem pistas valiosas na jornada do autoconhecimento. Eles estão repletos de imagens arquetípicas que pertencem ao inconsciente coletivo. Desta maneira,

¹ Todas as traduções deste trabalho foram feitas pela autora.

² “The wind has bundled up the clouds high over Knocknarea,
 And thrown the thunder on the stones for all that Maeve can say.
 Angers that are like noisy clouds have set hearts abeat;
 But we have all bent low and low and kissed the quiet feet
 Of Cathleen, the daughter of Houlihan”
 “Red Hanrahan’s Song about Ireland”
In the Seven Woods (YEATS, 1996, p. 81).

quando lemos os mitos, aprendemos de forma consciente e inconsciente. A simbologia presente nos mitos também pode ser encontrada nos sonhos, na imaginação, na literatura, na música, nas artes visuais, no cinema e em jogos eletrônicos.

O interesse por mitologia em nossa contemporaneidade ainda é muito grande, especialmente por parte dos jovens. Grande parte dos livros de literatura infanto-juvenil centram-se na mitologia, como podemos observar nas séries de grande sucesso dos escritores John Ronald Reuel Tolkien, Rick Riordan, Joanne Rowling, entre muitos outros. Existem diversos movimentos culturais que buscam resgatar parte do universo fantástico dos mitos, em eventos especiais, festivais de música, feiras, exposições e encontros.

Em vista da relevância deste assunto no meio literário e artístico, este trabalho de conclusão de curso tem como enfoque estudos de mitologia, especialmente no que diz respeito às deusas dos panteões da Irlanda e País de Gales. Nossa pesquisa mostra que as deusas celtas ainda fascinam diversos autores e artistas, pois representam a força e os mistérios da natureza. Além disso, essas deusas representam arquétipos que estão presentes no inconsciente coletivo de vários povos – elas representam a grande mãe, a rainha guerreira, a feiticeira e a sábia, para citar apenas alguns. Contrapondo estas características arquetípicas com mulheres “reais”, podemos verificar que estas passam por diversos estágios durante a vida e cada estágio normalmente pode ser relacionado a algum arquétipo que contém características de uma ou mais deusas.

Diante desta perspectiva, o objetivo principal deste trabalho é apresentar os resultados das análises dos arquétipos femininos presentes em alguns mitos celtas, especialmente os das deusas Morrigan, Macha e Maeve, interpretadas principalmente por Trina Robbins em *Wild Irish Roses* (2004), Ademilson S. Franchini em *As Melhores Histórias da Mitologia Celta* (2012), e por Christian Léourier em *Contos e Lendas da Mitologia Celta* (2008).

Trina Robbins nasceu no dia 17 de agosto de 1938 no Brooklyn em Nova York. É conhecida mundialmente por ser uma importante cartunista, militante das causas feministas. Trina viajou diversas vezes para a Irlanda, Escócia e outros países de onde viveram os povos chamados hoje de celtas e inspirou-se nas lendas das bravas deusas e rainhas. A autora não é famosa apenas pelos livros, mas também pelos quadrinhos. Trina desenvolveu diversos trabalhos interessantes como *Wonder Woman* pela DC Comics em 1986, escreveu também sobre aborto e homossexualidade em *Wimmen's Comix* (1972-1992) e atualmente inspira diversas autoras a lutarem pelo espaço merecido dentro do mercado editorial.

O livro *Wild Irish Roses* conta a história de diversas mulheres poderosas que encantaram a Irlanda com seus feitos e inspiram as mulheres contemporâneas a reencontrar seu poder pessoal. O livro está dividido em três partes: *Part One: Before Patrick*³, nesta parte a autora conta algumas histórias das deusas e rainhas guerreiras do paganismo irlandês, como Morrigan, Macha, Badb e outras. Esta é a parte que inspirou o presente trabalho. *Part Two: After Patrick*, com a chegada do cristianismo, a Irlanda sofreu inúmeras mudanças, mas o povo não estava totalmente disposto a esquecer suas deusas e heroínas. Por esta razão, algumas deusas foram transformadas em santas, como a deusa Brigit, por exemplo. Trina ainda conta as histórias de mulheres poderosas como Dervorgilla, Kathleen O'Shea e também das rainhas piratas. *Part Three: Kathleen Ni Houlihan*: Esta parte relata as histórias de mulheres irlandesas importantes e revolucionárias. A Irlanda passa por uma crise muito forte, o que sugere o resgate da cultura do passado, dos mitos, dos contos antigos, para criar uma nova era. Trina escreve sobre Lady Gregory, Maud Gonne, Hazel Lavery e também sobre a condessa Markievicz. A última mulher que é homenageada por Trina é Scarlett O'hara de *Gone with the Wind*, personagem que apresenta em suas atitudes o arquétipo da rainha guerreira mitológica Maeve.

Trina Robbins escreve com leveza e torna a leitura divertida. Ela apresenta as grandes heroínas da Irlanda em ordem cronológica. O livro ainda conta com diversas informações complementares que auxiliam os leitores a compreenderem melhor sobre cada contexto. O livro possui ilustrações interessantes sobre algumas das mulheres apresentadas nas histórias e a própria capa conta com uma ilustração que já deixa claro que o livro trata de mulheres poderosas e independentes.

Apenas algumas histórias de *Wild Irish Roses* foram selecionadas para este trabalho. Mantendo o foco na mitologia celta, detivemo-nos especialmente na primeira parte do livro, como foi mencionado acima, e para complementar algumas informações sobre os mitos, buscamos algumas variações em outras obras, especialmente em *Contos e Lendas da Mitologia Celta*, de Christian Léourier. Este livro reúne diversos mitos celtas, mas o foco principal são os deuses e heróis. Mesmo assim, é inegável que as deusas eram as grandes forças que determinavam quem vivia e quem morria, quem vencia e quem seria derrotado.

³ O livro *Wild Irish Roses* está dividido desta forma porque antes de Saint Patrick chegar na Irlanda, as deusas, assim como a cultura pagã dos celtas, ainda estavam estabelecidas, no entanto, depois da chegada de Patrick veio o cristianismo e o patriarcado, o que causou mudanças na percepção do povo para com a representação das deusas e do paganismo.

Christian Léourier nasceu no dia 11 de dezembro de 1948, em Paris. É autor de diversas obras de ficção infanto-juvenil. O autor apreciava a ficção científica da literatura inglesa e encontrou muitas referências mitológicas nas histórias, o que despertou sua curiosidade para investigar os mitos celtas. O livro *Contos e Lendas da Mitologia Celta* apresenta dezesseis contos que narram os feitos de Lugh, Dagda, Cuchulain e outros deuses. O livro apresenta um estilo que nos remete aos contadores de histórias, com comentários que nos guiam para o fantástico, ao mesmo tempo que fala da magia das deusas e deuses como se fossem tão reais quanto as rochas, os rios e campos verdes da Irlanda. As ilustrações de Mauricio Negro, no entanto, lembram-nos dos trabalhos dos monges cristãos.

Ademilson Franchini é escritor e tradutor, nasceu em Porto Alegre no dia 24 de agosto de 1964, escreveu diversas obras sobre diversas mitologias, juntamente com a escritora e tradutora Caemen Seganfredo. O livro *As Melhores Histórias da Mitologia Celta*, reúne vinte e cinco lendas irlandesas e oito lendas galesas. Cada história é narrada com bom-humor e conta com algumas explicações e curiosidades sobre os celtas encaixadas na própria narrativa. Da mesma forma que Léourier, o autor evidencia os feitos dos deuses e heróis masculinos, lembrando ocasionalmente de uma deusa ou outra, além de fazer com que Maeve pareça mesmo a clássica rainha má, de modo geral o livro é muito bom e organizado.

A partir das interpretações dos mitos celtas elaboradas por estes três escritores e também de outros trabalhos que mostrem leituras dos arquétipos femininos, este trabalho mostra como essas histórias, principalmente as de Morrigan, foram transpostas para diferentes mídias, tais como músicas e jogos eletrônicos; além de discutir sobre a função dos arquétipos, tanto psicanaliticamente, através do trabalho de Carl Gustav Jung, como historicamente, assim como Joseph Campbell procurou descrever, em seus livros sobre mitologia, as funções arquetípicas nas sociedades e a função dos mitos (como um todo) e também da mitologia celta no mundo contemporâneo.

Para Jung, os arquétipos são formas ou imagens universais, que repousam no inconsciente coletivo. Essas imagens estão presentes nas mitologias, e também na literatura, nas artes e em diversas outras manifestações culturais ou individuais. De acordo com Jung,

[d]a mesma maneira como os instintos impelem o homem a adotar uma forma de existência especificamente humana, assim também os arquétipos forçam a percepção e a intuição a assumirem determinados padrões especificamente humanos. Os instintos e os arquétipos formam conjuntamente o inconsciente coletivo. Chamo-o "coletivo", porque, ao contrário do inconsciente [...], não é constituído de conteúdos individuais, isto é, mais ou menos únicos, mas de conteúdos universais e uniformes onde quer que ocorram. O instinto é essencialmente um fenômeno de natureza

coletiva, isto é, universal e uniforme, que nada tem a ver com a individualidade do ser humano. Os arquétipos têm esta mesma qualidade em comum com os instintos, isto é, são também fenômenos coletivos. (JUNG, 2000, p 36)

Os arquétipos revelam uma importante herança simbólica, estão fortemente ligados às emoções humanas e atuam constantemente na personalidade de cada um.

Jung desenvolveu uma vasta teoria acerca dos arquétipos e da aplicação de suas interpretações na psicologia analítica. Segundo Carlos Augusto Serbena, o que fez Freud se afastar do colega psicanalista suíço dizia respeito à refutação desse das afirmações de Freud de que toda a libido tinha uma implicação sexual:

Basicamente, Jung amplia o conceito de libido, que passa a ser uma energia psíquica geral e não apenas de caráter sexual, como Freud a conceitua; a visão da psique e do inconsciente se modifica, pois ela passa a não ser 'uma página em branco' no nascimento e o inconsciente amplia-se incluindo uma camada constituída de estruturas e imagens comuns a toda a humanidade (os arquétipos) que se manifestam nos sonhos, mitos, religiões e contos de fadas. Devido a isso, o método de análise de casos individuais modifica-se, incluindo-se comparações dos sonhos e fantasias com elementos da mitologia universal, além das associações pessoais. (SERBENA, 2010, p. 76-77)

Constatar a presença dos arquétipos em várias manifestações culturais e também do desenvolvimento pessoal de um indivíduo foi um grande momento dentro da psicanálise. No entanto, podemos verificar que o arquétipo construído por meio de uma imagem carregada de símbolos e, portanto, de significados, passa a ser importante também dentro de estudos da linguagem, no que diz respeito aos signos.

Para compreendermos melhor como os arquétipos funcionam e como eles estão presentes nos mitos, utilizaremos o método desenvolvido por Margaret Mark e Carol S. Pearson no livro *O Herói e o Fora-da-Lei*, (2001). Nesse livro, as autoras criaram um método poderoso para construir marcas e criar campanhas de marketing utilizando os arquétipos. Elas apresentam 12 arquétipos que representam satisfatoriamente os diversos comportamentos e desejos humanos, são eles: O Inocente, O Explorador, O Sábio, O Herói, O Fora-da-lei, O Mago, O Cara Comum, O Amante, O Bobo da Corte, O Prestativo, O Criador e o Governante. De acordo com as autoras,

Os vários mitos e arquétipos encontrados no mundo são basicamente expressões do drama íntimo do ser humano: podemos entendê-los como diferentes expressões do impulso eterno para encontrar um significado do humano no mistério da criação. Nós os 'reconhecemos' porque fomos programados para fazê-lo. (MARK; PEARSON, 2001, p.44)

O método apresentado pelas autoras é voltado para pessoas que trabalham com publicidade, administração e marketing. No entanto, é possível utilizar a teoria dos arquétipos para qualquer área da vida.

Ao analisarmos os mitos celtas utilizamos os arquétipos mencionados acima. É importante ressaltar que um arquétipo sempre se destacará na personalidade. Porém, todos eles exercem influência sobre o indivíduo, alguns com maior intensidade, outros adormecidos. Se Morrigan pode ser uma representação do arquétipo do Fora-da-lei, por outro lado ela também representa O Amante. Existem variações em cada arquétipo e, de acordo com as autoras, cada indivíduo pode se identificar com alguma dessas variações, porque cada arquétipo é extremamente rico em significado. É como mergulhar em águas profundas e reveladoras.

Depois de lermos e considerarmos principalmente os aspectos femininos encontrados nos três livros, confrontamos as personagens com a teoria de Jung sobre os arquétipos e chegamos à conclusão de que as deusas celtas, assim como as deusas gregas, podem ser lidas como arquétipos. Isso quer dizer que elas representam imagens que existem no inconsciente coletivo e que podem afetar o comportamento humano. Os arquétipos se tornam conscientes por meio dos símbolos, e a história nos mostra que os símbolos sempre sobrevivem através dos tempos.

Dependendo do que significa o arquétipo de uma determinada deusa, podemos nos identificar ou não com as muitas características que ele veicula. O que faz um arquétipo muito poderoso é a sua propriedade de resgatar os sentimentos profundamente enraizados em nossa psique. O que acontece é que nós usamos essas ideias e padrões para nos ajudar a criar significado no mundo em que vivemos, onde precisamos sempre tomar decisões. Neste sentido, Morrigan – uma deusa conhecida por diferentes títulos, entre eles Rainha dos Fantasmas, Rainha das Bruxas, Deusa da Guerra, Corvo de Batalha – pode ser lida como o arquétipo da Fora-da-Lei, uma pessoa que gosta de lutar por seus objetivos e que busca a vitória acima de tudo, ainda que não seja através dos caminhos mais recomendáveis pela sociedade. Por outro lado, pessoas estrategistas por natureza, que observam os detalhes de tudo ao seu redor e que têm a capacidade de manipulação, podem se identificar com a rainha Maeve e com o arquétipo da Governante. Sua filha Findabair, que pode ser representada pelo arquétipo do Amante, sofreu muito ao sentir na pele que não existiria rivalidade contra Maeve. Outro arquétipo que pode ser lido através das deusas guerreiras é o que representa a Grande Mãe – é o que aconteceu com Macha que teve um relacionamento amoroso com um mortal, o que resultou no parto desastroso de gêmeos, como veremos adiante em detalhes.

Morrigan, Macha e Badb são consideradas em alguns momentos como uma só deusa. Isto ocorre até hoje em dia, em algumas vertentes de religiões neopagãs de tradições celtas, por exemplo. As deusas representam uma única deidade que representa os ritos de passagem

femininos, a Donzela Caçadora, a Mãe e a Anciã, mas a análise é muito mais profunda quando as deusas são o foco, pois elas representam a manhã, a tarde e a noite; as fases da lua no aspecto crescente, cheia e minguante (hoje em dia também são veneradas as faces sombrias da deusa na lua nova, também chamada de Lua Negra); as estações do ano (que já foram consideradas três); a infância, a juventude e a velhice; céu, mar e terra; o passado, o presente e o futuro. Tudo isso está representado no famoso símbolo *Triskele* e em suas variações.

Esses símbolos estão presentes na contemporaneidade por meio de suas representações em tatuagens, ilustrações, aparições em séries diversas que abordam temas ligados ao sobrenatural. Então uma pessoa que escolhe determinado símbolo para tatuar, deseja atrair para si aquela consciência, aquele significado profundo que vem dos tempos antigos, que vem do conhecimento ancestral e que precisa sobreviver, porque é importante para o ser humano, de modo geral, compreender que a vida, independentemente de crenças pessoais, é um processo cíclico e isto pode ser representado na literatura e nas artes, pois esses são veículos poderosos para a simbologia.

O sujeito que busca respostas na simbologia e mitologia celta quer resgatar o amor pela natureza, pelo feminino, o respeito pelo planeta Terra que é representado por uma Grande Mãe que, apesar de todo o sofrimento, ainda nutre seus filhos. As mulheres que buscam a mitologia celta, normalmente são mulheres independentes que sentem que mudanças ainda são necessárias na atual sociedade ainda patriarcal, misógina, violenta e opressora.

As mulheres foram aos poucos perdendo o poder com a chegada do cristianismo. Foram proibidas de lutar, de se instruir, de agir como um ser pensante. As mais revolucionárias foram silenciadas pela violência, queimadas e torturadas como bruxas cruéis, destruidoras da boa moral. Muriel Carneiro Scliar em seu trabalho de conclusão de curso, “Entre a feiticeira celta e a bruxa má: como o imaginário coletivo (trans)formou-se através do tempo” (2010), escreve como que a feiticeira celta, conhecedora da natureza e de seus ciclos e poderes acabou se transformando na perversa bruxa má que todos conhecem na literatura. A autora utilizou o mito de Tristão e Isolda para ilustrar a transformação da figura feminina, da divindade à demonização.

Apesar de serem considerados demônios por um longo período, os deuses e heróis pagãos são vistos como símbolos de força e resistência, Elisa Abrantes explica em seu artigo “Marcas Celtas Na Literatura Irlandesa (Em *House of Splendid isolation*, de Edna O’Brien)”, que no “início do século XX os nacionalistas irlandeses buscaram na ancestralidade o

argumento necessário para seus propósitos separatistas, e se auto-identificaram como celtas” (2016). Ela ainda comenta que os nacionalistas republicanos utilizaram Cuchulain como símbolo para sua causa. Existe em Dublin, no General Post Office, uma estátua retratando o herói em agonia, Morrigan está no ombro dele sob a forma de corvo.

Como na *Jornada do Herói* de Campbell, os deuses e heróis celtas também passaram pelo ciclo de vida, morte e renascimento. Ressurgiram com o Celtic Revival, através dos poemas, peças teatrais e obras literárias. Essa busca pelo passado reforça a teoria dos arquétipos de Jung. As imagens arquetípicas estão no inconsciente, prontas para serem ativadas. Todos nós estamos vivenciando algum arquétipo, mesmo que inconscientemente. Quando temos consciência de qual arquétipo está em evidência, podemos potencializar ou não seus atributos.

Buscar identificação em arquétipos representados em mitos celtas pode provocar estranheza em alguns brasileiros, mas a linguagem simbólica pode transcender os eventuais bloqueios de nacionalidade, uma vez que os arquétipos obedecem a um mesmo padrão em todas as culturas. O povo brasileiro é miscigenado, o imaginário popular é repleto de seres encantados que existem no folclore nacional e que também vieram do exterior com os imigrantes. O Brasil também é uma Grande Mãe que recebe pessoas das mais diversas localidades. É possível encontrar muitas pessoas no Brasil, que apreciam a cultura celta. Existem bandas nacionais que cantam canções para Morrigan e Dagda, por exemplo. Não pertencer aos países considerados celtas, não impede que um indivíduo estrangeiro possa se identificar com a mitologia e compreender sua simbologia. De acordo com Stuart Hall,

A cultura, podemos dizer, está envolvida em todas as práticas que não são simplesmente programadas geneticamente em nós [...], mas que trazem significado e valor para nós, que precisam ser interpretados de maneira significativa por outros ou que dependem do significado de sua operação efetiva. Cultura, neste sentido, permeia toda a sociedade. É o que distingue o elemento ‘humano’ na vida social do que é simplesmente impulsionado biologicamente. O estudo destaca o papel crucial do domínio simbólico no coração da vida social.⁴ (HALL, 1997, p. 3).

A mitologia celta está se fortalecendo na contemporaneidade por meio das diversas manifestações culturais, e nem sempre essas manifestações são oriundas de países celtas. Estão surgindo séries com temáticas sobre os povos celtas e seus mistérios, como é o caso de *Britannia*, que ainda não foi lançada, mas que já tem um grande público aguardando pelos

⁴ “Culture, we may say, is involved in all those practices which are not simply genetically programmed into us [...] but which carry meaning and value for us, which need to be meaningfully interpreted by others, or which depend on meaning for their effective operation. Culture, in this sense, permeates all of society. It is what distinguishes the ‘human’ element in social life from what is simply biologically driven. Its study underlines the crucial role of the symbolic domain at the very heart of social life” (HALL, 1997, p. 3).

episódios. Bandas como *Eluveitie*, estão se tornando populares entre o público jovem, o último álbum da banda se chama *Evocation II: Pantheon*, as músicas são nomeadas em homenagem aos antigos deuses do panteão gaulês, os vídeos clipes apresentam inúmeros símbolos que remetem aos deuses, especialmente Epona, Caturix e Lugh.

Jogos eletrônicos, como *Smite*, apresentam os deuses de diversos panteões lutando entre si para conquistar poder e adoradores. Existe no jogo o boato de que quem iniciou a guerra dos deuses tenha sido a própria Morrigan, provavelmente por estar entediada decidiu se divertir em uma batalha gigantesca e assim os deuses de todos os panteões testariam os próprios poderes. O panteão celta é representado por Morrigan em seu aspecto tríplice, Cu Chulainn, Artio e Cernunnos.

A mitologia ainda é uma fonte de conhecimentos e significados. Mesmo com as transformações sofridas pelo tempo, atraem muitas pessoas e inspiram diversos artistas e escritores. Os arquétipos das deusas e também dos deuses são representados através de novos personagens e assim a mitologia se renova sem perder sua essência ancestral. Dos bardos da antiguidade para os bardos contemporâneos, o conhecimento permanece, com novas roupagens, mas com o mesmo simbolismo. Segundo Reinaldo José Lopes, no livro *Mitologia Nórdica*,

É justamente porque existe uma grande diversidade de formas da mesma história mitológica que a gente pode dizer que aquele mito específico está vivo na cultura de um povo, assumindo novas, maravilhosas e assustadoras características conforme ele se adapta à passagem do tempo e a novas circunstâncias sociais, rituais ou até políticas. Mitos, como espécies, também evoluem. (LOPES, 2017, p. 11).

Os mitos evoluem e se transformam, assim como os arquétipos que são representados por deuses e heróis, também são transformados, pois se adaptam à realidade das pessoas de agora. Hoje em dia, dificilmente encontraremos alguma guerreira ou guerreiro disposto a morrer pela glória da Bela Morte, mas certamente encontraremos pessoas com características e estilo de vida que podem ser descritos por meio de um arquétipo.

Este trabalho está dividido em três capítulos que buscam demonstrar como funcionam os arquétipos do inconsciente coletivo, como eles podem corresponder a determinadas imagens mitológicas que são reconhecidas por todos. No primeiro capítulo o leitor encontrará uma explicação sobre o que é de fato um arquétipo e qual é a importância da mitologia para a sociedade em geral, além de conhecer um pouco sobre a cultura celta e sobre o Bom Povo, os Tuatha De Dannan.

Os capítulos seguintes abordam as principais histórias que envolvem as deusas Morrigan, Macha e Maeve, discutindo sobre a sua essência e sobre a sua evolução ao decorrer

do tempo, assim como busca identificar quais arquétipos representam essas divindades e de que modo elas influenciam as mulheres reais contemporâneas.

CAPÍTULO 1

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE OS ARQUÉTIPOS, OS MITOS E A MITOLOGIA CELTA

As análises desenvolvidas neste trabalho de conclusão de curso são direcionadas a partir de uma crítica arquetípica, a qual se relaciona com a maneira através da qual os ciclos e modelos de tradição, de cultura, de imagens instintivas e de crenças afetam obras literárias, músicas, pinturas, filmes e jogos de videogame. Entendemos, durante este processo que leituras fundamentadas neste tipo de crítica opera com a ideia de que certos símbolos representam as mesmas ideias, não importando o tempo ou o local onde eles possam ser veiculados. Escritores, pintores, músicos ou programadores de jogos podem se utilizar de arquétipos em seus trabalhos para tentar alcançar o inconsciente do leitor e, desta forma, criar um vínculo profundo entre aquilo que cria e a mente do leitor, espectador, ouvinte ou jogador. Neste sentido, este capítulo procura proporcionar algumas definições do aparato crítico e teórico, bem como algumas informações sobre a mitologia celta para então abrir para as análises dos mitos de Morrigan, Macha e Maeve – suas relações ancestrais e seus vínculos com a contemporaneidade.

1.1. Mitologia e Arquétipos do Inconsciente Coletivo

Segundo Campbell, a mitologia é capaz de nos capturar. Todos sentimos a necessidade de encontrar um sentido para as nossas vidas, pois é preciso encontrarmos um referencial para cada acontecimento importante da nossa jornada. Os mitos nos capturam quando nos encantamos por determinadas histórias e culturas, que, de alguma forma, revelam, através de suas narrativas, a essência de todos nós. Independentemente de nacionalidade, sempre haverá uma mitologia capaz de despertar o nosso interesse.

Os mitos são uma fonte de conhecimento ancestral e podem fornecer muitas informações a respeito dos povos da antiguidade, assim como podem apontar o motivo de nos tornarmos o que somos hoje como sociedade. Mas o que são de fato os mitos? Campbell explica que,

A definição de dicionário seria: História sobre deuses. Isso obriga a fazer a pergunta seguinte: Que é um deus? Um deus é a personificação de um poder motivador ou de um sistema de valores que funciona para a vida humana e para o universo – os poderes do seu próprio corpo e da natureza. Os mitos são metáforas da potencialidade

espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo. (CAMPBELL, 1990, p. 37)

É possível dizer que os mitos são muito mais do que simples histórias para entretenimento, eles são segundo Campbell, a literatura do espírito, (1990, p.14). Os mitos são extremamente importantes para o desenvolvimento humano, estão em toda parte, dentro e fora de nós e trazem lições importantes através de mensagens simbólicas e arquétipos que povoam o inconsciente coletivo:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, 1997, p. 5-6)

Cada mito é composto por uma narrativa a respeito de deuses, heróis, criaturas fantásticas, reis e rainhas, grandes guerras ou aventuras. As personagens dessas narrativas superam obstáculos, enfrentam monstros e são transformadas ao longo dos acontecimentos. Os mitos possuem uma linguagem simbólica que ecoa em nosso inconsciente, tanto individual como coletivo. De certa maneira, orienta-nos, mesmo de forma subliminar, para as mais diversas situações da vida. Isso acontece porque podemos reconhecer os arquétipos contidos nos mitos e podemos nos identificar com eles.

Para compreendermos o que é um arquétipo, é preciso compreender também o que é a consciência coletiva. Jung explica que o inconsciente pessoal é uma camada mais ou menos superficial, e que essa camada repousa sobre outra, mais profunda que é inata, sem experiências ou aquisições pessoais: “Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo” (JUNG, 2000, p. 15). Para Jung, o termo “coletivo” é adequado por não ser de natureza individual, mas universal, já que possui conteúdos e modos de comportamento que podem ser identificados em todos os indivíduos e em toda parte, ou seja, comportamentos que são idênticos em todos os seres humanos (JUNG, 2000, p. 15).

A compreensão do termo “arquétipo” surge, então, a partir da compreensão do termo “consciência coletiva”. Os arquétipos correspondem aos conteúdos mais profundos da consciência e estão relacionados àquilo que foi herdado de tempos antigos. São como memórias ancestrais que influenciam o comportamento do indivíduo, mesmo que inconscientemente. Como explica Jung, “no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (2000, p. 16). Essas imagens

universais podem ser consideradas arquétipos,

Uma existência psíquica só pode ser reconhecida pela presença de conteúdos capazes de serem conscientizados. Só podemos falar, portanto, de um inconsciente na medida em que comprovarmos os seus conteúdos. Os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados arquétipos. (JUNG, 2000, p. 16)

Existe uma forte relação entre a mitologia e os arquétipos, porque os mitos estão repletos de imagens universais. Mesmo os mitos de culturas completamente diferentes possuem características semelhantes ou idênticas. Os mitos foram transmitidos oralmente por muito tempo, para explicar os mais diversos fenômenos. De acordo com Jung (2000, p. 17), os ensinamentos tribais primitivos transmitiam o conhecimento através de ensinamentos esotéricos. Essa prática trazia à tona o conteúdo que estava no inconsciente.

Para Campbell, a simbologia dos mitos influencia a vida dos indivíduos profundamente, e os conteúdos mitológicos surgem nos momentos de devaneios, nos sonhos, ou nos momentos em que precisamos superar algum obstáculo. O processo acontece através da busca por uma memória profunda que pode estar contida em uma representação arquetípica. Não é algo criado pelo indivíduo, mas uma informação muito mais profunda que repousa no inconsciente coletivo e se materializa através de histórias fantásticas que nos revelam fragmentos de uma sabedoria primordial,

O prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos, estar manifesta no mais desprezioso conto de fadas narrado para fazer a criança dormir da mesma forma como o sabor do oceano se manifesta numa gota ou todo o mistério da vida num ovo de pulga. Pois os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte. (CAMPBELL, 1997, p. 6)

Ao ter consciência sobre determinado conteúdo, é possível então a mudança de comportamento do indivíduo, uma vez que o “arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2000, p. 17).

Cada indivíduo possui em seu inconsciente uma variação imensa de arquétipos que foram herdados, sendo que alguns atuam mais do que outros em cada momento da vida. A consciência do arquétipo atuante pode proporcionar então uma mudança de comportamento, porque o indivíduo poderá compreender melhor a si mesmo ao se identificar com as imagens

universais. Para compreender os arquétipos é preciso que o indivíduo tenha conhecimento sobre mitologia e literatura, pois, segundo Jung (2000, p. 17), o “significado do termo ‘*archetypus*’ fica sem dúvida mais claro quando se relaciona com o mito, o ensinamento esotérico e o conto de fada”.

Estudar os mitos e os arquétipos do inconsciente é o mesmo que estudar a própria humanidade, ou, em um sentido mais profundo, é uma viagem de autoconhecimento que nos permite olhar a sociedade sob outras perspectivas, e assim compreendermos como os arquétipos podem influenciar determinadas ações, atrair determinados tipos de indivíduos, influenciar a arte e a literatura. De acordo com Margaret Mark e Carol S. Pearson (2001, p. 27), “as imagens arquetípicas sugerem a realização dos mais básicos desejos e motivações humanos, liberando emoções e anseios profundos”, é por isso que nos emocionamos ao lermos determinados livros, ou ao assistirmos a determinados filmes. As emoções surgem porque nos identificamos inconscientemente com as personagens ou situações abordadas. Como afirma Jung,

Coloquei todos os arquétipos sob o conceito de inconsciente coletivo. São fatores hereditários universais cuja presença pode ser constatada onde quer que se encontrem monumentos literários correspondentes. Como fatores que influenciam o comportamento humano, os arquétipos desempenham um papel em nada desprezível. É principalmente mediante o processo de identificação que os arquétipos atuam alternadamente na personalidade total. Esta atuação se explica pelo fato de que os arquétipos provavelmente representam situações tipificadas da vida. (JUNG, 2000, p.31)

Somos, enquanto seres humanos, atraídos por arquétipos. É necessário preencher a vida com significado. Então, buscamos nas artes, nos produtos que adquirimos, nas roupas que vestimos e até mesmo nos alimentos que preferimos. Os arquétipos estão presentes essencialmente em tudo o que nos cerca. Trabalharemos com os doze arquétipos estudados por Mark e Pearson porque é possível compreender, por meio deles, a ligação entre essas imagens do inconsciente coletivo e a vida real das pessoas como um todo. Para realizar as nossas análises, utilizamos principalmente os arquétipos nomeados de O Amante, O Fora-da-Lei, O Herói, O Cara Comum, O Prestativo, O Inocente, O Mago e O Governante. Uma tabela com uma breve síntese dos doze arquétipos de Mark e Pearson se encontram nos apêndices deste trabalho. Tendo como base as definições destas doze imagens arquetípicas, é possível analisar as deusas da mitologia celta e como os seus significados podem estar presentes na vida das pessoas.

1.2. Os Celtas, A Sociedade e a Mulher

De acordo com Franchini, os celtas são oriundos da Europa central e espalharam-se por boa parte do continente europeu, principalmente na Bélgica, Itália, Espanha, França, Grã-Bretanha e Irlanda, (2012, p.7). Segundo Claudio Blanc na revista “Guia da Mitologia Celta”, os antigos celtas não eram uma raça homogênea. Eram o que podemos chamar de nação com uma cultura comum, porém, composta por tribos e clãs. “O que unia essas sociedades tribais era a língua, o comércio, instituições políticas semelhantes e a religião. No entanto, cada tribo tinha seu próprio corpo de tradições locais” (BLANC, 2014, p.10). Os celtas eram um povo guerreiro, liderados por reis e tinham um profundo respeito pelos seus clãs. Os clãs eram formados por laços de parentesco. Na Escócia, por exemplo, cada grupo possuía um padrão diferente de xadrez nas roupas, o que servia para representar a individualidade do clã ou família.

As mulheres participavam ativamente na sociedade celta. Segundo Blanc (2014, p.14), “as mulheres podiam gozar de elevado status social. Antes da fusão da cultura celta com a romana, as mulheres tinham o direito de exigir o divórcio e deixar o casamento com as propriedades que possuía quando solteira”. Além disto, diferentemente de outras civilizações, as mulheres celtas podiam participar tanto do governo quanto da guerra. O maior exemplo foi Boudica, a rainha da tribo Iceni. Depois da morte de seu marido Prasutagus, os romanos açoitaram a rainha e estupraram suas filhas como uma forma de humilhação e exemplo para que ninguém mais ousasse se rebelar. Porém, a rainha conseguiu reunir diversas tribos e de acordo com Blanc (2014, p.15), ameaçaram a permanência dos romanos na Grã-Bretanha, destruíram as colônias de Camolodunum, chegando a fazer cerca de oitenta mil mortos.

Os celtas eram ferozes em batalha. Lutavam nus ou com poucas proteções, utilizavam pinturas corporais, feitas com corante azul ou branco. Alguns levavam as cabeças de seus inimigos derrotados para assustar os oponentes. Boudica, depois de vencer os romanos diversas vezes, foi derrotada por forças muito menores, mas que estavam melhor preparados estrategicamente e equipados com armaduras resistentes e lanças leves. Além disso, historiadores afirmam que o exército celta ficou encurralado em um campo de batalha vantajoso para as tropas romanas. Caso contrário, a rainha guerreira teria a vitória.

As mulheres celtas eram guerreiras, a guerra era algo natural para um povo acostumado a viajar e a enfrentar tribos rivais e invasores diversos, e a arte da guerra era algo essencial para a sobrevivência, segundo Robbins,

Quanto à parte de combate, as mulheres irlandesas lutaram frequentemente lado a lado com seus homens, especialmente quando lutavam contra invasores romanos. Os romanos, que pensavam em mulheres apenas como mães e objetos sexuais, ficaram fascinados com as mulheres guerreiras celtas e escreveram sobre elas. Diodoro Siculus registrou que ‘as mulheres são quase tão altas quanto os homens, a quem eles rivalizam em coragem’, e Ammianus Marcelino disse que as esposas irlandesas eram ainda mais fortes do que seus maridos.⁵ (ROBBINS, 2004, p. 2).

Havia algo de místico na guerra, provavelmente porque os celtas acreditavam que existia vida após a morte e que a morte em batalha era gloriosa. A guerra pode ser vista como uma forma de destruição que precede o renascimento de algo. Por isso, existia uma relação estreita entre vida e morte, guerra e sexo. É possível observar que Morrigan costumava aparecer, em momentos decisivos, para os reis guerreiros. Eles tinham que saciar o apetite sexual da deusa para obterem a ajuda dela assim como a vitória sobre os inimigos. Morrigan apareceu na tenda do deus Nuada, para auxiliar os Tuatha De Dannan na batalha contra os firbolgs, depois apareceu também para Dagda antes da segunda batalha de Moytura, contra os fomores, povo inimigo dos Tuathas.

Segundo Blanc (2016, p. 30, *apud* LAUNAY⁶), “as mulheres guerreiras não são excepcionais na Terra Céltica, mas constituem uma sociedade à parte, como as mulheres-sacerdotisas”. Elas eram fascinantes justamente por terem o poder de gerar uma vida e também de tirar vidas em combate. Eram vistas como seres encantados, tanto que o próprio herói mítico Cuchulain se esforçou para merecer o treinamento da deusa Skathach, visto que poucos conseguiram essa proeza.

Outro ponto importante sobre a influência da mulher na sociedade celta, é que o druidismo não era exclusivamente masculino. Encontramos muita informação sobre os sábios druidas, mas raramente as druidesas são mencionadas. Porém, elas existiram e eram muito respeitadas, como podemos observar no excerto abaixo,

Na tradição druídica as sacerdotisas, ou druidisas, eram altamente respeitadas pelos celtas pois conheciam o poder das palavras, pedras e ervas. As sacerdotisas cantavam aos moribundos para adormecer, faziam encantamentos, profecias, feitiços, ajudavam nos nascimentos e faziam curas. (BLANC, 2016, p. 31)

⁵ “As for the fighting part, Irish women often fought side by side with their men, especially when battling Roman invaders. The Romans, who thought of women only as mothers and sex objects, were fascinated by Celtic women warriors, and wrote about them. Diodorus Siculus recorded that “the women are nearly as tall as the men, whom they rival in courage,” and Ammianus Marcellinus said that Irish wives were even stronger than their husbands” (ROBBINS, 2004, p. 2).

⁶ Livro, *A Civilização dos Celtas*, do autor Oliver Launay.

Diante dos fatos registrados pelos próprios inimigos dos celtas, especialmente por Júlio César, fica evidente a importância real das mulheres para aquela cultura. Mulheres que não se deixavam dominar, que não se curvavam, que preferiam morrer lutando do que viver como escravas.

Os mitos da Irlanda e País de Gales também mostram o poder feminino através dos feitos das deusas e heroínas, elas inspiravam a bravura e a coragem. A simples aparição de Morrigan poderia determinar a vida ou a morte, a vitória ou a derrota de um povo. Dana guiou o povo divino para a Irlanda e os deuses demonstravam respeito e orgulho por serem os filhos da deusa, mencionando seu nome em momentos de grande importância. O nome de Dana evocava a responsabilidade pelo clã, o orgulho de pertencer a uma raça guerreira disposta a lutar pela Irlanda até a morte: “Guerreiros de Dana! – Bradou Lugh do Braço Longo – Que a espada tuatha triunfe na defesa da Irlanda, como triunfou na sua conquista!” (FRANCHINI, 2012, p. 45). A mitologia celta é muito rica, mas de acordo com pesquisadores, o que temos hoje é apenas um fragmento do que realmente existiu. Nem todos os mitos sobreviveram ao tempo, outros foram modificados. Apesar disso, é possível afirmar que os mitos são uma fonte de inspiração e sabedoria que funcionam muito bem até os dias de hoje.

1.3. Os Mitos que sobreviveram, os Druidas e a Religiosidade Celta

Os celtas possuíam uma forte tradição oral, evitando a escrita, pois atribuíam poder mágico às palavras. Por esse motivo, a escrita seria algo perigoso, já que o conhecimento druídico poderia cair em mãos inimigas, ou ser distorcido por interpretações incorretas. Por não deixarem suas obras registradas por escrito, muito se perdeu, inclusive mitos e lendas. A maioria dos mitos que chegaram até nós, são de origem irlandesa e galesa. De acordo com Léourier,

Os celtas difundiram-se pela maior parte da Europa central e ocidental, até a Ásia Menor, em diversas ondas, sendo que a mais recente remonta ao século V a. C. As armas de bronze das populações locais não resistiam por muito tempo às grandes espadas de aço dos celtas. Eles se instalavam, se misturavam aos autóctones, e depois avançavam impelidos pela necessidade ou gosto da aventura. (LÉOURIER, 2008, p. 211)

Apesar do vasto território habitado por celtas apenas a Irlanda e o País de Gales deixaram mitos e lendas registrados por escrito. Os guardiões da sabedoria eram os druidas que estudavam por cerca de vinte anos para decorar milhares de versos, poemas, encantamentos, leis, etc. Blanc afirma que os druidas eram conhecidos também como “os adoradores do carvalho” e que eram sacerdotes e sacerdotisas que costumavam realizar seus ritos em florestas,

eram pessoas com elevado status social: “eram encarregados de tarefas de aconselhamento, medicina, educação, filosofia e direito”, (2016, p. 32). Os druidas faziam a ligação entre as diversas tribos, que muitas vezes eram inimigas. Segundo Léourier, “Os romanos compreenderam que os druidas constituíam o único vínculo que unia seus adversários, divididos em tribos rivais. Suprimindo-os, eles romperiam esse vínculo e consolidariam seus objetivos, mas também destruiriam a fonte da cultura celta” (2008, p. 212). Com a chegada dos invasores muito se perdeu, grande parte dos mitos e lendas celtas, morreram com os druidas, e o que sabemos hoje em termos de mitologia celta vem principalmente da Irlanda, País de Gales e Escócia.

Quando os monges cristãos transcreveram os mitos, fizeram muitas modificações com relação aos nomes originais dos deuses e também nas narrativas dos mitos. Infelizmente o que temos atualmente é bastante incompleto. Léourier afirma que os mitos que podemos estudar hoje surgiram a partir dos textos transcritos por monges e também por meio de descobertas arqueológicas e de comparações com outras mitologias de civilizações com as quais os celtas eram envolvidos, como os gregos, por exemplo, tanto por questões comerciais, quanto bélicas (2014, p. 213-214).

Com relação à religiosidade, os celtas eram politeístas, se tornaram conhecidos pelo culto à natureza que representava a Grande Mãe. Para eles, os deuses estavam presentes nas fontes, na terra, nas brumas, nas árvores que, de acordo com Blanc (2014, p. 25), eram vistas como deusas. Por pertencerem a uma cultura animista, os celtas “acreditavam que os animais, plantas, rochas e fenômenos climáticos possuíam uma essência espiritual” (BLANC, 2016, p. 24). As paisagens influenciavam a vida ritualística do povo. Os druidas se encontravam em bosques e clareiras e oferendas eram feitas nas margens dos rios. Além disto, cada elemento da natureza era relacionado a alguma divindade, ou a espíritos elementais, como as fadas que eram temidas e admiradas.

Muitas deusas são consideradas fadas, ou rainhas das fadas como é o caso de Morrigan, Dana e Aine. Os mitos afirmam que as fadas habitam um lugar chamado *Sidhe*, e que não é recomendável provocar a ira do povo encantado, as fadas possuíam poderes mágicos capazes de encantar deuses e mortais, como é o caso da fada Caer, a donzela cisne que fez com que o deus celta do amor, Angus, ironicamente adocesse de amor por ela. Assim Dagda e Boann tiveram que ir até o reino de Maeve e solicitar a ajuda da rainha para encontrar a moça e realizar um casamento entre ela e Angus. Não foi fácil, já que nem mesmo o pai da moça, correndo risco de morte, era capaz de conter a magia poderosa da filha: “A verdade é que eu não darei a

minha filha a vocês! A magia de Caer é mais forte do que a minha [...]. Minha filha pode se transformar em cisne”⁷ (ROBBINS, 2004, p. 54). A única forma de se unir à Caer era a transformação de Angus em um cisne também. O arquétipo que predomina no mito de Caer e Angus é chamado de O Amante.

As deusas feéricas não se limitavam a encantamentos de amor. Morrigan, por exemplo, utilizava seus encantamentos para enlouquecer e matar tropas inteiras. As deidades e seres encantados da mitologia celta não são binários. Estão além do bem e do mal. Esses conceitos não fazem sentido para um povo essencialmente guerreiro e ligado à terra; então, as imagens clássicas da bruxa má e da fada madrinha com a varinha de condão não se aplicam. As deusas celtas são representações das forças da natureza, visto que, podem ser uma brisa suave ou uma tempestade destruidora. Podem ser o elegante cisne como Caer, a misteriosa coruja como Ceridween ou o corvo de batalha como Morrigan, Macha e Badb.

1.4. O Bom Povo: Os Tuatha De Dannan e as invasões à Irlanda

Os mitos nos contam que o Bom Povo vivia no Outro Mundo, e que Dana nasceu em um clã de dançarinos que viviam ao longo do rio Alu. Certo dia ela sonhou que o seu povo navegava em uma barca para chegar até uma ilha, uma terra próspera, onde deveriam construir um templo para assegurar que houvesse paz e abundância. Dana também ficou conhecida como Danu, Don, Annan, Anu. Ela é a deusa mais importante entre os dannans, ela é considerada a mãe dos Tuatha de Dannan, mesmo que muitos fossem deuses mais antigos do que ela como é o caso de Dagda seu pai. Dana é representada pelo arquétipo da Grande Mãe, aquela que nutre o seu povo, que garante a fertilidade da terra.

Antes que os tuathas invadissem a Irlanda, Partholan, que havia chegado primeiro, estava sob a forma de uma águia quando avistou o povo de Dana chegando,

Das alturas das nuvens, onde habitava, a águia viu um povo belo e ativo aportar na ilha. Os Tuatha De Dannan, os Filhos da deusa Dana, ou Bom Povo, isto é, as fadas, elfos, gnomos e leprecaus. Seres que dominavam a arte da magia e espalharam seus encantamentos por todo o país, imbuindo-o com uma aura de mistério, desde então, a mágica parece pairar nas brumas que envolvem os bosques e lagos daquelas terras. (BLANC, 2016, p. 52)

Segundo Franchini (2012), os mitos contam que houve seis invasões na Irlanda. A primeira foi comandada por Cessair, dizem que ela era descendente de Noé e que tanto ela

⁷ “The truth is I can’t give you my daughter! Caer’s magic is stronger than mine. [...] My daughter can transform herself into a swan” (ROBBINS, 2004, p. 57).

quanto seu pai, Bith, não foram convidados a entrar na arca que salvaria a humanidade e os animais do grande dilúvio. O motivo da exclusão não é mencionado, mas Cessair decidiu criar a própria arca e assim chegou à Irlanda levando seu marido Fintan, seu pai Bith, o piloto Ladra e mais cinquenta donzelas.

A segunda invasão foi comandada pelo grego Parthlon. Ele tinha conhecimentos sobre agricultura e assim introduziu o cultivo da terra na Irlanda. Ele inventou o caldeirão e a cerveja. Foi a partir desta invasão que os fomores, uma raça de gigantes monstruosos, decidiram sair das profundezas do mar para combater o povo que estava em solo Irlandês.

A terceira invasão foi comandada por Nemed, que veio de um lugar chamado Cítia, onde hoje é o Irã. Ele trouxe a sabedoria arcana da espiritualidade céltica, mas nem ele escapou da fúria dos fomores. Depois de quatro terríveis batalhas, os nemedianos foram reduzidos a escravos. Nemed decidiu atacar os fomores dentro do mar, mas foram derrotados e apenas trinta homens restaram. Eles acabaram fugindo, entre eles estava Britan Mael, que foi para a Escócia e deu origem aos bretões, ou britânicos dos dias atuais.

Dos nemedianos dizimados, restou um chamado Fir Bolg que foi esconder-se na Grécia. Depois de muitos anos, ele voltou à Irlanda e deu início à quarta invasão. Fir Bolg foi o responsável por trazer o ferro para a ilha verde. Seu povo era pacífico e viveram tranquilos até a chegada dos Filhos de Dana.

Foi apenas na quinta invasão que os Tuatha De Dannan chegaram à Irlanda, eles se aliaram aos fomores como uma estratégia para vencer os firbolgs. Quando desembarcaram na ilha, dizem que surgiu uma névoa mística que cobriu o sol por três dias. Na versão de Franchini, a névoa surgiu dos barcos incendiados por ordem do deus Nuada que não queria nenhuma possibilidade de retorno ao antigo lar no Outro Mundo.

Os tuathas trouxeram consigo seus famosos quatro tesouros mágicos: a Pedra do Destino (que anunciava com um grito qual deveria ser o novo rei da Irlanda), a lança de Lugh (que retornava às mãos do seu arremessador), a Espada de Nuada (da qual não se podia mais escapar depois que ela era sacada) e o Caldeirão de Dagda (também dito “o inesgotável”). (FRANCHINI, 2012, p. 14-15)

Os tuathas foram os responsáveis pela Idade do Ouro que terminou apenas com a chegada dos milesianos na sexta invasão da Irlanda. Os mitos contam que os milesianos eram mortais e que seu líder Mile Espaine era espanhol. O líder que conduziu a invasão, no entanto, não era Mile, mas Bregon que enviou Ith, parente de Mile para negociar com os tuathas, mas ele tentou enganar os deuses que eram muito espertos e decidiram matá-lo, pois não gostavam de enganadores. Por isso só restou a guerra e o grande diferencial foi o apoio de Eriu aos novos

invasores, ela era a mesma Cessair, porém, divinizada e transformada na personificação da Irlanda. Ela aceitou ajudar os milesianos desde que o nome dela fosse dado à ilha, eles concordaram e assim aconteceu. Os milesianos derrotaram os tuathas e a ilha recebeu o nome da deusa Eriu, ou Eire que se tornou Ireland, ou Irlanda.

Na versão de Blanc, os milesianos também descendiam de deuses, eram chamados de filhos de Miled, ou filhos de Gael, mas eram humanos que descendiam do deus da morte Bilé. Os reis e rainhas das fadas entraram em combate contra os milesianos, mas foram derrotados. Os tuatha tiveram que se mudar para o Sidhe, ou seja, as colinas sagradas da Irlanda, que de acordo com Blanc, são mais do que parecem:

O povo de Dana não partiu. Usando sua mágica eles lançaram um véu de invisibilidade sobre si mesmos, o qual tiram quando lhes é conveniente aparecer para os mortais. Há por tanto duas Irlandas: uma material, habitada pelos milesianos humanos, e outra espiritual, dominada pelos Tuatha De Dannan. E nos lugares onde os olhos humanos veem apenas ruínas de antigas fortalezas e colinas cobertas de relva, erguem-se os palácios das fadas, para onde se retiraram as divindades derrotadas. Lá os danans vivem eternamente sob o sol, alimentando-se de comida e bebida mágicas que os mantêm eternamente jovens. Nas épocas de guerra ou de dificuldades, eles se revelam aos humanos e com eles partilham sua sabedoria. (BLANC, 2016, p. 54)

Blanc ainda afirma que a força do folclore irlandês é tão grande na imaginação das pessoas, que se tem a impressão de que o país é realmente mágico devido as paisagens deslumbrantes. Agora que parte da história do povo celta, assim como parte da história dos Tuatha De Dannan foi contada, poderemos partir para as análises dos principais mitos que envolvem algumas das deusas mais poderosas e encantadoras. Deusas que passeiam entre os véus de brumas e que ainda podem despertar diversas emoções nos corações mortais, inspirando movimentos culturais, artísticos e literários. Deusas que ainda podem encantar por sua fúria e beleza, e que mostram que o poder feminino é muito maior do que parece.

CAPÍTULO 2

MORRIGAN, MACHA E BADB: O CORVO SAGRADO DA IRLANDA

Entre os Tuatha De Dannan estavam três deusas muito importantes. Para alguns mitólogos, Morrigan, Macha e Badb são irmãs, mas para outros, elas são faces diferentes de uma mesma deusa. O que as três têm em comum é a beleza, a magia e a sede de sangue já que as três são deusas da guerra e as três podem se transformar em corvos que sobrevoam os campos de batalha, incentivando os guerreiros a lutar bravamente e se deliciando nos cadáveres dos inimigos.

Dos três livros de mitologia selecionados para o desenvolvimento deste trabalho, apenas o *Wild Irish Roses* demonstra a real importância das deusas, dando voz a elas. Trina Robbins demonstra uma sensibilidade muito maior para identificar a presença das deusas nas diversas histórias da mitologia, enquanto os outros autores escrevem sob a perspectiva masculina, dando ênfase apenas ao aspecto sensual das deusas e aos feitos dos deuses como Nuada, Dagda, Lugh e Cuchulain, esquecendo-se de mencionar a participação delas em diversas histórias, como é o caso da participação de Morrigan no principal mito irlandês, “A rixa do touro de Cooley”.

As três deusas estão relacionadas à noite e ao mistério, pois são deusas da magia e da transformação. O corvo é um símbolo que contém em si todos esses atributos, a ave de penas negras é associada à magia e à sabedoria além de representar a vitória para aqueles que eram agraciados pela sua presença em momentos que antecediam as batalhas. “As três sanguinárias assumiam a forma de corvos e voavam acima das cenas da batalha, gritando gritos de guerra e fazendo com que o povo delas vencesse” (ROBBINS, 2014, p. 8⁸). O corvo é considerado um mensageiro capaz de ligar os mundos dos vivos e dos mortos. Para a mitologia nórdica, os corvos são símbolos de inteligência e comunicação. De acordo com o *Almanaque Ilustrado dos símbolos*,

Muitas culturas não fazem distinção entre corvos e gralhas e os pássaros compartilham um simbolismo semelhante. Ambos são vistos como pássaros de maus presságios, da guerra e da morte. Na tradição judaico-cristã, o corvo é a contraparte da pomba. Também se acreditava que era o espírito familiar das bruxas. (O’CONNELL, AIREY, 2010, p.181)

⁸ “The bloodthirsty three would take on the shape of ravens and fly above the scenes of battle, shrieking battle cries and egging their people on to victory” (ROBBINS, 2014, p.8).

É provável que com a chegada do cristianismo, o corvo, assim como outros animais associados aos deuses pagãos e às bruxas, tenha sofrido preconceitos e tenha sido rebaixado a um ser maligno, temido como um mau agouro.

Como a maioria das deusas celtas, Morrigan e Badb estão relacionadas aos rios e fontes, onde podem aparecer sob a forma de uma *Banshee*, fada que lava roupas ensanguentadas de quem morrerá em breve, ou simplesmente por estarem ligadas ao elemento água, que assim como elas pode representar a vida e a morte, como podemos observar no seguinte excerto,

A relação mulher/terra ou mulher/água resulta da práxis de cada povo, do território habitado por eles e da forma como exploram o meio para sobreviver. Povos que têm na agricultura sua principal fonte de alimento cultuam uma deusa terra, povos que vivem da pesca e/ou da navegação possuem uma deusa das águas primordiais, pois é delas que retiram a vida, como é nelas que também a perdem. (MARQUETTI, 2002, p. 23)

Para os antigos celtas, as deusas estavam presentes em diversas manifestações da natureza e residiam nas fontes e colinas, os *sidhe*.

As três deusas guerreiras são importantes para o panteão irlandês, mas certamente Morrigan se destaca por participar das principais batalhas. Ela esteve na primeira batalha de Moytura, assim como na segunda e também provocou a disputa pelo touro de Cooley. Além disso, entrou em combate com Cuchulain após ser rejeitada por ele. A disputa terminou em um empate, mas a deusa fez com que ele a curasse. Morrigan também esteve presente no momento da morte do herói, mais uma vez sob a forma de corvo.

2.1. Morrigan

Sobre as colinas e sobre prados
 Veja o corvo voar, sinto a sua sombra
 Sobre bosques e sobre as montanhas
 Procurando por uma guerra
 Suas asas abraçam cada luta e batalha
 Onde espadas se confrontam e carruagens se chocalham
 Buscando aquele em cujo tempo
 Chegou a possuir a lâmina
 Morrigan antiga anciã da guerra
 Eu vejo seu rosto, eu não vou chorar mais
 Morrigan antiga anciã da guerra
 Venha me levantar em suas asas

Trecho da música Morrigan, 2000.
 Álbum Sine Missione. Banda Omnia.⁹

⁹ “Over hills and over meadows
 See the crow fly, feel her shadow
 Over woods and over mountains

Na canção da banda estadunidense Omnia, “Morrigan”, alterna períodos de dedilhados suaves de harpa, com a doce melodia da flauta, até que uma breve pausa surge e a flauta chama o coro forte do eu lírico, que sente o chamado da deusa por meio dos elementos da natureza. O eu lírico percebe a presença da deusa e entra em harmonia com o chamado de combate. A música perde o som da harpa e recebe o som de tambores e sons de batalha acompanhados pelo canto do corvo. E termina com um mantra de guerra “MATE por Morrigan / MUTILE por Morrigan / LUTE por Morrigan / E você vai / DESTRUIR por Morrigan / MORRER por Morrigan / Morrigan antiga anciã da guerra” (OMNIA, 2000¹⁰). O final da música demonstra que a deusa da guerra é implacável, pois que ninguém resiste ao chamado de Morrigan, e o eu lírico atende ao chamado, mas, em contrapartida solicita o auxílio da deusa, para que o leve em suas asas, provavelmente no momento da morte.

A banda Omnia é conhecida por valorizar a natureza como algo sagrado, e as letras de suas músicas giram em torno de despertar o lado heroico das pessoas para salvar o nosso paraíso, ou seja, tudo o que existe na natureza, “Eu sou um guerreiro, soldado da natureza/ lutando pela Terra” (OMNIA, 2014¹¹). Seus clipes são gravados em florestas e os músicos se apresentam com frequência em festivais com temáticas neopagãs. Analisando essas informações por meio de arquétipos, podemos conjecturar que entre os sujeitos contemporâneos que se sentem atraídos pelas divindades célticas, estão com os arquétipos do Herói e do Inocente em evidência.

O arquétipo do Herói pode descrever o comportamento daqueles que percebem que existe alguma situação problemática acontecendo que exige atenção e solução. São pessoas que agem pensando em um bem maior, e que estão dispostas a se sacrificar pelos demais. “O ambiente natural do herói é o campo de batalha, a competição atlética, as ruas, o local de

Searching for a war
Her wings embrace each strife and battle
Where swords they clash and chariots rattle
Seeking out the one whose time
Has come to take the blade
Morrigan ancient crone of war
I see your face, I'll cry no more
Morrigan ancient crone of war
Come lift me on your wings”
(OMNIA, 2000).

¹⁰ “KILL for Morrigan / MAIM for Morrigan / FIGHT for Morrigan / And you will / SLAY for Morrigan / DIE for Morrigan / Morrigan crone of war” (OMNIA, 2000).

¹¹ “I'm a warrior, nature soldier/ Fighting for the earth” (OMNIA, 2014).

trabalho, a selva política ou qualquer lugar onde as dificuldades ou desafios estejam à espera de uma ação corajosa e enérgica” (MARK, PEARSON, 2001, p.112). Pessoas que estão insatisfeitas com a destruição da natureza e que buscam soluções através de manifestações, protestos, e campanhas, estão fortemente ligadas ao Herói e algumas vezes, são essas pessoas ouvem músicas de bandas como Omnia.

Para o público que ouve Omnia, Morrigan é a personificação da natureza, mas não no aspecto materno, e sim a face guerreira que luta contra a exploração de recursos naturais, contra o massacre aos animais e o desmatamento. O chamado de Morrigan é o chamado da natureza; por isso, ela é frequentemente homenageada em diversas músicas de bandas como Omnia, Tuatha de Dannan, Heather Dale, e tantas outras, que sempre contam com integrantes femininas e temas relacionados à natureza. Esses músicos conseguem reunir uma quantidade grande de público ao redor do mundo. Todas essas pessoas são atraídas pela ideia de um mundo melhor, harmonioso e equilibrado, ou seja, características relacionadas ao arquétipo do Inocente.

O Inocente é caracterizado por um carinho profundo pela ideia de paraíso, pelo lado místico, tranquilo e até mesmo poético da vida. As pessoas que se identificam com este arquétipo em evidência querem encontrar um lugar perfeito, onde possam se sentir realizadas sem ter que se esforçar demais, sem ter que sentir medo. O Inocente é completamente diferente do Herói, e para compreendermos essa relação, podemos pensar que o Herói pode lutar para que o Inocente possa viver em um paraíso na Terra.

Atualmente as pessoas associam a imagem de Morrigan aos ideais de reconstrução de uma sociedade mais focada na natureza e menos focada no materialismo exacerbado. Os heróis de hoje não lutam com armas, mas com protestos e atos de ativismo. É possível dizer que a imagem de Morrigan encoraja essas pessoas a agir em favor de uma causa maior, um planeta melhor para as futuras gerações. Nos tempos dos celtas, é provável que Morrigan representava algo mais selvagem, mais próximo do que a guerra realmente provoca, ou seja, a morte.

Morrigan é conhecida por diversos nomes, Morrighu, Morrighaine, Morrighan, Morgan, Deusa da Lua, Grande Deusa Branca, Rainha das fadas, assim como é conhecida por ser a Rainha dos Fantasmas, Deusa Suprema da Guerra e Rainha Espectro. Todos os títulos que recebeu revelam uma deusa que era ao mesmo tempo respeitada e temida. Ela representa a noite e os mistérios da morte e sob a forma de corvo, representa também a liberdade do espírito que se desliga do corpo morto em combate, como aconteceu na morte de Cuchulain,

Antes, porém que pudesse fazer qualquer coisa, o corvo de Morrigan, a deusa das batalhas, veio pousar sobre o pilar onde Cuchulain estava amarrado, levando consigo a luz dos olhos do bravo guerreiro. Um sorriso de triunfo desenhou-se nos lábios do Cão do Ulster, e foi com esse sorriso que sua cabeça foi cortada pela espada de Lugaid. (FREANCHINI, 2012, p. 145)

Cuchulain era conhecido por não ter medo de nada, a vida de herói era tudo o que importava para ele, que já tinha a morte definida por profecias dos druidas. Mesmo assim, o herói sorri quando o corvo chega, percebendo que ele não morreria sozinho, pois seria levado nas asas de Morrigan.

Morrigan é uma das deusas celtas mais famosas nos dias de hoje, além dos motivos já mencionados anteriormente, a fama também se deve ao fato de ela essencialmente representar o arquétipo romântico da Bela Morte, ou seja, a morte gloriosa que todos os guerreiros, heróis e heroínas dos mitos e lendas procuram. Morrigan representa a morte que vale a pena, a morte honrada, um sacrifício por um bem maior, que pode ser a sobrevivência de um povo, a conquista de uma terra sagrada ou a realização de um feito que repercutirá na eternidade. Dos gregos aos escandinavos, toda a classe guerreira sonhava com uma morte heroica que seria cantada por bardos, e era isso que Morrigan oferecia aos seus protegidos, a vitória ou a morte gloriosa em batalha.

Em sua face mais encantadora, Morrigan pode ser representada pelo arquétipo do Amante. A deusa da morte e da guerra é sempre retratada como uma figura feminina de grande beleza e sensualidade. É necessário ressaltar que as cores são importantes para a representação das deusas. No caso de Morrigan, as cores preto e vermelho são recorrentes em suas representações, o vermelho é associado à paixão, força, poder, violência, sensualidade, etc. O preto representa o mistério, o oculto, a noite, o desconhecido. As cores evocam emoções ou sensações nas pessoas, por isso também possuem significação e atribuem valor às imagens que ficam gravadas no inconsciente coletivo. Neste caso, vermelho e preto representam respectivamente a paixão e a morte.

Morrigan é uma deusa descrita como uma amante irresistível, porém, Cuchulain, que amava ser um herói, não quis perder tempo com romances e não se deu conta de que havia rejeitado a deusa da guerra, mesmo quando ela apareceu trajando vermelho, a cor da paixão, da cabeça aos pés,

Na Irlanda antiga, o vermelho era a cor da deusa guerreira, Morrigan, e de todas as coisas mágicas. Quando Morrigan aparece para Cuchulain, disfarçada de princesa, ela tem o cabelo vermelho e as sobrancelhas vermelhas, usa um longo manto vermelho

que se arrasta no chão atrás dela e monta um cavalo vermelho.¹² (ROBBINS, 2014, p. 202-204, tradução minha).

A rejeição despertou a ira de Morrigan que decidiu se vingar de Cuchulain, enfrentando o herói em combate feroz que termina em empate. Depois da luta e de Morrigan fazer com que o herói curasse suas feridas, os dois se tornaram amigos.

A imagem abaixo representa a deusa Morrigan, os elementos que compõem a cena são típicos dos mitos da deusa da guerra e da morte, existem os corvos que representam a própria deusa, a presença das cores preto e vermelho, a morte e o sangue.



Figura 1 Morrigan - Al Muse

¹² “In ancient Ireland, red was the color of the warrior goddess, the Morrigan, and of all things magic. When the Morrigan appears to Cuchulain, disguised as a princess, she has red hair and red eyebrows, wears a long red cloak that drags on the ground behind her, and rides a red horse” (ROBBINS, 2014, p. 202-204).

O amor é assunto constante nas mitologias porque não importa o tempo ou o local, todos os seres humanos precisam estabelecer relacionamentos satisfatórios, e para os celtas não era diferente. Por isso as deusas guerreiras também se apaixonavam e se tornavam vingativas quando seus objetivos não eram alcançados. Todas as situações referentes aos relacionamentos humanos são representadas pelo arquétipo do Amante.

O arquétipo do Amante tem muitas variações, visto que representa desde uma simples amizade até o amor espiritual. Segundo Mark e Pearson, “o arquétipo do Amante também inspira todo o gênero da literatura romântica [...] porque esses enredos despertam um profundo anseio arquetípico pela experiência do verdadeiro amor” (2001, p. 186). Não sabemos se Morrigan realmente se interessou por algum deus ou mortal antes de observar os feitos de Cuchulain, mas sabemos que ela costumava visitar os reis tuathas antes das batalhas. Seria como uma mensagem: encare a morte em batalha, como se ela fosse uma linda amante.

Antes da primeira batalha de Moytura, na quinta invasão à Irlanda, Morrigan apareceu na tenda de Nuada que era o rei dos tuathas,

Iluminada apenas por uma pequena lamparina, a tenda escondia, em suas profundezas, uma criatura misteriosa. – Quer derrotar os seus inimigos, ó rei? – Disse a criatura numa voz rouca e feminil. Nuada franziu os olhos, mirando a parte mal iluminada da tenda. – Quem está aí? – Aos poucos uma forma feminina destacou-se da penumbra, envolta numa veste vaporosa. – Não me reconhece? – disse a mulher – Todos os reis me conhecem. – Morrigan, é você? (FRANCHINI, 2012 p.24)

Morrigan costumava aparecer antes das batalhas e de certa forma avaliava o rei, ou guerreiro, se ele fosse um bom amante, então poderia ser digno da vitória. Nuada venceu a guerra contra os firbolg, mas perdeu a mão e, por isso, não poderia se tornar rei, já que os tuathas não aceitavam que um rei mutilado os comandasse. Na versão de Franchini, Nuada atribuiu a culpa à Morrigan. No entanto, a vitória só foi possível graças a ela, que em forma de corvo, sobrevoava o campo de batalha, incentivando os guerreiros com seus mágicos gritos de guerra.

Os encontros sexuais entre os deuses, como comentamos anteriormente, não são apenas contos eróticos dos celtas, porque existe toda uma simbologia por trás de cada história. Isso fica mais claro quando Dagda decidiu passear para espairecer e encontrou Morrigan banhando-se em um rio cheio de cadáveres. Ele percebeu que os cadáveres eram os corpos dos inimigos. Aproximou-se da deusa e conversaram, mas logo ele percebeu que ela não queria apenas conversar, ela esperava mais do que palavras. Como ele também sabia que Morrigan garantia certos dons aos que a amassem antes das batalhas, e assim aconteceu, como no excerto

seguinte, “nas margens gramadas do rio, sob o céu estrelado da Irlanda. Dagda deve ter sido muito bom na cama, porque Morrigan ficou tão encantada com seu desempenho que lhe prometeu vitória na batalha do dia seguinte – e ela tinha o poder de fazer isso.” (ROBBINS, 2004, p. 12¹³)

Uma interpretação sobre esse mito é que o encontro dos deuses representa a fertilidade da terra, no caso, a Irlanda. Morrigan estava em um rio, símbolo de fertilidade feminina. Dagda também é conhecido por ser um deus da fertilidade e Morrigan escolhe o parceiro que considera ideal. Entre todos os deuses, ela selecionava apenas os que eram merecedores de seus dons. Se Dagda não fosse um parceiro digno de conquistá-la, certamente seria derrotado em batalha, pois não seria merecedor da coroa da Irlanda. Dagda é uma divindade solar, representa o dia, o calor, o verão, enquanto Morrigan representa a noite, o frio, o inverno – opostos que se complementam.

As mulheres que escolhem seus pares podem se identificar com Morrigan. Ela sempre escolhe seus parceiros e ninguém é capaz de lhe impor um casamento, como aconteceu com outras personagens dos mitos. Nenhum homem ou deus é capaz de oprimir Morrigan. Ela é selvagem e livre para agir de acordo com seus próprios desejos. Assim como a deusa, as mulheres que são senhoras de si costumam despertar nos outros, admiração e temor. Mulheres independentes podem representar uma ameaça ao ego masculino, já que em uma sociedade patriarcal, os homens tendem a acreditar que são superiores e fortes, enquanto as mulheres são o chamado “sexo frágil”.

As feministas certamente encontrarão características comuns entre elas e Morrigan, porque sabem que as lutas por liberdade e pelos direitos das mulheres, são constantes. Quando a mulher consegue compreender o que realmente quer e decide buscar a vitória para suas batalhas pessoais, ela está ligada aos arquétipos de Morrigan. Mulheres que conseguem se reinventar diante das adversidades, também podem se identificar com a deusa que muda de formas e persiste na busca pela realização de seus objetivos.

¹³ On the grassy banks of the river, beneath the starry sky of Ireland. The Dagda must have been really good in bed, because the Morrigan was so delighted by his performance that she promised him victory in the next day's battle - and she had the power to do that. (ROBBINS, 2004, p. 12)

Outro arquétipo fundamental para compreendermos Morrigan é o do Fora-da-Lei, porque ela agia ao seu bel prazer e quando se entediava, provocava o caos e a desordem entre os deuses e mortais, por pura diversão,

Sendo uma encrenqueira natural, talvez porque ela amava muito lutar, Morrigan também era uma ladra de gado. Os antigos irlandeses consideravam o gado tão importante que eles contavam suas riquezas em vacas e roubavam para sempre os rebanhos uns dos outros. Uma vez Morrigan roubou uma vaca pertencente a uma mulher mortal chamada Odras, e tentou levá-la para a sua colina de fadas. Quando Odras tentou recuperar a vaca, a deusa transformou a infeliz em uma bacia de água. (ROBBINS, 2004, p. 10¹⁴)

Os atributos da deusa vão além da morte gloriosa e da sensualidade. Morrigan também é uma deusa relacionada à magia, pois é considerada a rainha das bruxas. Por isso, podemos observar nos seus mitos, diversas magias e encantamentos, como mudança de forma e também, no caso de Odras, que foi transformada em água. Além disso, Morrigan tinha o dom de ver o futuro e foi assim que planejou a grande guerra entre Connaught e Ulster.

Robbins conta que Morrigan se superou ao roubar uma vaca mágica do Sidhe e que levou o animal para acasalar com o grande touro marrom de Cooley. Depois disso levou a vaca de volta para o Sidhe e aguardou o nascimento do filhote, um bezerro mágico e falante. Não demorou para que uma batalha acontecesse entre o Sidhe e Connaught. Lá o animal mágico enfrentou o grande touro branco de Ailill. Por ser muito jovem, o bezerro perdeu a luta, mas gritou que o pai dele, o grande touro castanho de Cooley era capaz de vencer o touro branco. A rainha Maeve ouviu sobre o fantástico animal e o desejou, sem saber que os dois touros eram a reencarnação de grandes inimigos que em vidas passadas haviam sido homens. Maeve tentou adquirir o animal, mas como não obteve uma resposta positiva do proprietário, iniciou a grande guerra contra Ulster (2004, p. 10-11).

Morrigan sabia que para acontecer a guerra, era preciso mover as peças, como em um jogo de xadrez. Então fez o que era necessário para satisfazer seus desejos e se livrar do tédio. O arquétipo do Fora-da-Lei é caracterizado pelo desprezo pelas leis e funciona como o canto da sereia, atraente e mortal. Para Mark e Pearson, o Fora-da-Lei tem a sedução do fruto proibido, “parece que quanto mais comportados e responsáveis somos, tanto mais ansiamos por

¹⁴ Being a natural troublemaker, maybe because she loved fighting so much, the Morrigan was also a cattle rustler. The ancient Irish held cattle to be so important that they counted their wealth in cows, and were forever stealing each others' herds. Once the Morrigan stole a cow belonging to a mortal woman named Odras, and tried to take it into her fairy hill. When Odras tried to get her cow back, the goddess turned the unfortunate woman into a pool of water. (ROBBINS, 2004, p. 10)

ser um Fora-da-lei, pelo menos um pouquinho, pelo menos parte do tempo.” (2001, p. 131). O comportamento do Fora-da-Lei pode variar entre o revolucionário que mobiliza os outros por meio de suas atitudes, com o objetivo de destruir o que está errado, ou então pode se tornar um egoísta que não se importa com as consequências de seus atos extremos.

O comportamento Fora-da-Lei de Morrigan inspirou os criadores do jogo eletrônico Smite a criar a grande guerra entre os panteões. A história do jogo gira em torno de uma guerra entre todos os deuses de todos os panteões que estavam perdendo a adoração dos mortais. Devido a diversas catástrofes naturais, os deuses começaram a desconfiar uns dos outros quanto à responsabilidade pelas tragédias e assim começaram a se enfrentar para recuperar a credibilidade dos humanos. Existe o boato de que Morrigan é a grande responsável pela confusão, já que estava entediada e ansiando por grandes batalhas.

SMITE é um jogo multiplayer, no qual cada jogador escolhe uma divindade e enfrenta outros jogadores em batalhas diversas. O jogo conta com uma arte belíssima, além de trazer informações sobre mitos e culturas de todo o mundo. Morrigan foi ilustrada como uma linda guerreira celta, sempre acompanhada por seu corvo, no jogo ela é da classe dos magos e pode se transformar em corvo como nos mitos, além disso ela é uma deusa que reúne em si outras deusas celtas como Macha, Anu e Badb.

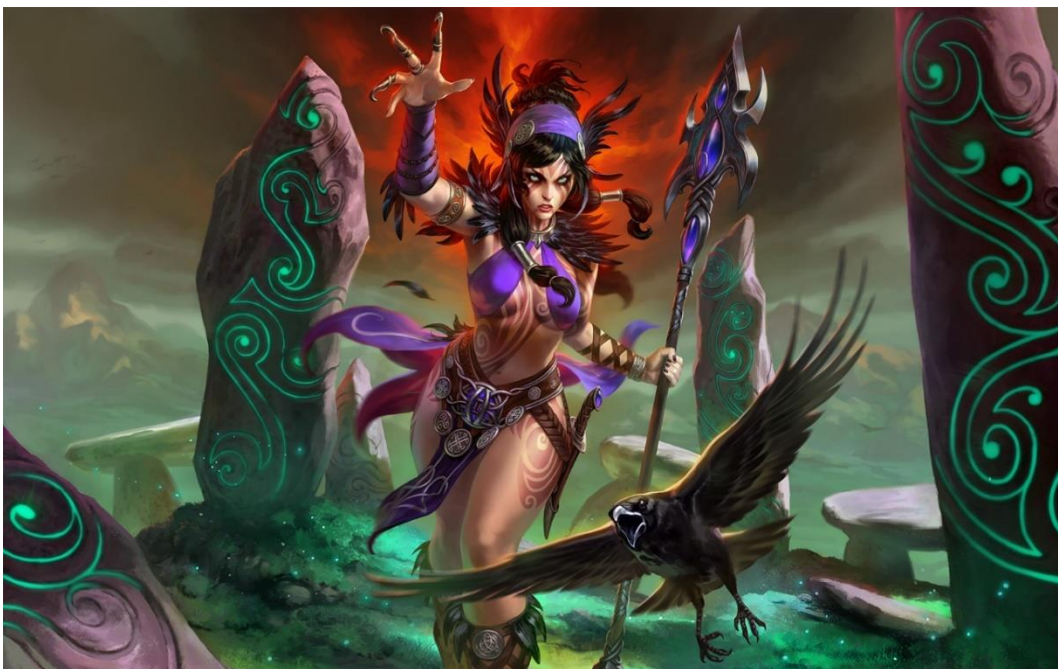


Figura 2 Morrigan - Simon Eckert

Os jogadores que escolhem o panteão celta normalmente já conhecem alguns mitos, ou são atraídos pelo arquétipo do Mago, já que as divindades celtas representam as forças da natureza, podem mudar de forma e lançar feitiços. Cada personagem no jogo recebe diversas aparências, chamadas *Skins*. Essas aparências ou peles, também atraem os jogadores por afinidades; como exemplo, Morrigan ganha um visual em estilo gótico, enquanto Cuchulann pode aparecer usando vestes casuais de praia.

Como pudemos observar, Morrigan, assim como outras divindades, pode apresentar muitas faces que são representadas por diversos arquétipos. O mesmo acontece com a maioria das pessoas, já que a vida está em constante transformação, os novos desafios, exigem novas posturas e podem fazer com que determinados arquétipos entrem em evidência na personalidade. A deusa Morrigan é conhecida por sua magia e o mesmo acontece com Macha, a deusa que fez com que os homens sofressem as dores do parto para que assim fossem menos cruéis e arrogantes diante das mulheres. Macha é um grande símbolo da força feminina, uma deusa que amava as batalhas, mas que não estava imune aos encantos do amor. Macha fez uma jornada heroica ao mundo dos mortais, uma jornada muito rica em simbologia e que nos faz refletir sobre os relacionamentos amorosos, sacrifícios e lealdade.

2.2. Macha

Macha também é uma deusa essencialmente guerreira, tanto que existia o costume chamado Colheita das bolotas de Macha, que não se referia a uma colheita comum e sim a colheita das cabeças dos inimigos, que muitas vezes eram recolhidas e empaladas em estacas. Seu principal mito é conhecido como “A Maldição de Macha” e revela que a deusa acabou se apaixonando por um mortal chamado Crunchu, mas que o relacionamento teve um fim trágico como podemos observar no seguinte excerto,

Todos os anos, com a aproximação do inverno, o reino de Ulster tornava-se vulnerável aos ataques dos inimigos. Durante alguns dias, de fato, todos os ulates em idade de portar armas sofriam de um mal estranho, que os obrigava a ficar de cama. De onde vinha esse flagelo? Não é difícil dizer: vinha da soberba imbecil de um marido e do orgulho mais estúpido ainda de um rei. (LÉOURIER, 2008, p.103)

A fraqueza dos ulates aconteceu por causa da arrogância e violência dos homens para com as mulheres, representadas pela deusa Macha, como conta Franchini (2012, p. 69-73). Sabe-se que Crunchu era um dos chefes de clãs mais importantes do Ulster, era também um

fazendeiro jovem e viúvo, mas após o falecimento de sua esposa, entrou em depressão profunda, deixou de cuidar da casa, dos animais e de si mesmo. Macha observou a tristeza do pobre mortal e sentiu pena, decidindo resolver os problemas dele. Assumindo a forma de uma linda mulher humana, entrou na casa, limpou tudo, acendeu o fogo, cuidou dos animais e quando a noite chegou, deitou-se com ele. O homem não podia acreditar no que via, aquela mulher maravilhosa só podia ser uma deusa.

Macha e Crunchu viveram felizes por um período de tempo e uma das diversões da deusa era correr com os cavalos e ela sempre vencida. A deusa ficou grávida e tudo corria bem, até que o homem foi convocado para um evento promovido pelo rei de Ulster, Conchobar. Macha pediu ao marido que não revelasse nada sobre ela, visto que ele poderia comparecer ao evento, mas deveria guardar o segredo. Ele concordou com ela, prometendo não revelar nada.

Infelizmente as coisas não aconteceram como Macha desejava. Os homens do Ulster participaram de diversas competições esportivas, o rei sempre se destacava, mas Crunchu acabou bebendo e falando demais. Quando o rei disse que nada poderia vencer seus cavalos de corrida, Crunchu disse que ele conhecia alguém mais veloz, ao ser questionado, ele teve que revelar que sua esposa era mais veloz do que os cavalos do rei. Todos riram, mas o rei ficou ofendido e exigiu que Macha fosse trazida até ele.

A deusa teve que comparecer e foi tratada de forma rude e violenta pelo rei que lhe disse que deveria correr com os cavalos dele. Estando grávida, ela disse que correria depois que os bebês nascessem. O rei, perverso, se recusou a aceitar a proposta e colocou Crunchu em um toco de madeira, para perder a cabeça. Macha sem opções se despiu e observando todos os homens covardes que a cercavam, perguntou se algum deles a defenderia, mas nenhum se ofereceu. Para evitar a morte do marido, ela correu com os cavalos do rei e venceu, mas sofreu dores terríveis e seus bebês nasceram logo após a corrida.

Todos ficaram espantados com o seu feito e chegaram à conclusão de que estavam mesmo diante de uma deusa. Somente o rei pensou que receberia ainda alguma homenagem da poderosa mulher. Conchobar continuou arrogantemente em seu trono e disse que permitiria que a deusa voltasse para casa com seu marido e filhos. Macha, furiosa, amaldiçoou os homens do Ulster, de modo que todos eles deveriam sofrer as dores do parto por quinze dias todos os meses. E assim aconteceu. Ela pegou seus gêmeos e foi embora e a capital do Ulster passou a se chamar Emain Macha, “Os gêmeos de Macha”.

No mito acima, podemos observar que Macha viveu uma jornada heroica, ela saiu de seu sidhe confortável e decidiu viver uma aventura no mundo mortal, passando pelo conflito daqueles que desejam ser apenas pessoas comuns e vivendo suas vidas com simplicidade, com um amor tranquilo e um trabalho com rotinas repetitivas e sem grandes emoções. O resultado de sua jornada não foi feliz, pois ela se decepcionou não apenas com o marido, mas com os homens de modo geral, e derrotou a sua falsa superioridade ao vencer a corrida e também ao lançar a sua maldição. Macha conclui sua jornada ao renascer como uma deusa que volta para o seu próprio mundo, levando seus filhos com ela.

A deusa permitiu que o arquétipo do Cara Comum entrasse em evidência quando ela decidiu viver como uma mulher mortal. O Cara Comum é o arquétipo que “ajuda a acionar os comportamentos e perspectivas que nos permitem adquirir o senso de adequação suficiente para sermos parte do grupo e a capacidade de ver o valor de todas as pessoas, não só daquelas que se destacam.” (MARK, PEARSON, 2001, p.167) Ao contrário de Morrigan, que se apaixonou pelo herói Cuchulain, Macha escolheu um fazendeiro deprimido que vivia em uma colina solitária. Um homem comum que levava uma vida comum.

O arquétipo do Cara Comum está relacionado às grandes massas, ao povo, aos grupos unidos por suas dificuldades e superações, à classe trabalhadora. Por isso, Macha, desejando experimentar uma vida comum, entrou na casa e começou a trabalhar, executou diversas tarefas rotineiras, tarefas que como sabemos, dificilmente seriam executadas por uma deusa poderosa como Macha que certamente teria quantos serviços desejasse. É importante lembrar que as tarefas executadas por ela, eram as tarefas que as mulheres comuns realizavam, o que mostrou uma aproximação muito forte da deusa para com as donas de casa. Por isso Macha se tornou uma deusa protetora do lar,

O Cara Comum quer ser parte da tribo – seja ela uma panelinha, uma classe social, a cultura do local de trabalho, uma igreja ou templo, um clube ou um sindicato. O grupo tanto pode ser aquele “no qual” a pessoa nasceu ou algo bem diferente. De todo modo, o que existe é o desejo de se encaixar tranquilamente; [...] o esforço deve ser totalmente bem-sucedido, ou será um fracasso absoluto. (MARK; PEARSON, 2001, p. 174)

Infelizmente, os esforços da deusa para ter uma vida comum foram frustrados, especialmente porque ela conheceu o pior aspecto dos homens, a misoginia. A violência brutal contra as mulheres foi claramente expressa pelo rei Conchobar, que representava um líder elitista, arrogante, cruel, autoritário que se dava mais importância do que de fato merecia.

Não podemos negar também que Crunchu traiu Macha, já que quebrou a promessa que havia feito. O comportamento desleal gerou um ato de violência desnecessário, um ato que colocou a esposa e os bebês em risco, tudo isso por vaidade. Macha, no entanto, não se rebaixou, mostrou que era capaz de vencer o desafio, mesmo grávida, sentindo dores diante de uma plateia muda e covarde, composta por homens que não foram capazes de se manifestar para ajudá-la.

As mulheres que se identificam com o arquétipo de Macha são aquelas que viveram experiências negativas nos relacionamentos, mas que são fortes o bastante para romper com o parceiro inadequado. As mulheres que se divorciam, as mães solteiras, as trabalhadoras. Todas que sofreram algum tipo de violência, mas que conseguiram se reerguer e de certa forma renascer com suas próprias forças, buscando a liberdade e novos caminhos.

Um arquétipo que também pode ser lido no mito de Macha é O Prestativo. A deusa deu início à aventura no mundo mortal porque sentiu comoção pelo homem que estava em um caminho destrutivo provocado pela dor da perda. Ela decidiu ajudar, não mediu esforços e fez o trabalho pesado, fez tudo o que estava ao seu alcance para que Crunchu reencontrasse a felicidade que havia perdido com a morte da esposa,

O prestativo é um altruísta, movido pela compaixão, pela generosidade e pelo desejo de ajudar os outros. [...] O Prestativo teme a instabilidade e a dificuldade, não tanto por si mesmo, mas pelo impacto sobre pessoas menos afortunadas ou menos resistentes ao choque. O significado da vida, portanto, está em doar-se aos outros. Na verdade, o maior medo do Prestativo é que aconteça alguma coisa ruim a um ente querido – que esteja sob sua guarda. (MARK; PEARSON, 2001, p. 217)

O arquétipo do Prestativo está relacionado aos sentimentos de proteção, sentimentos de maternidade e paternidade. É o que nos move em favor aos outros, quando nos sacrificamos pelas pessoas que amamos. Seguindo este pensamento, podemos pensar que as mulheres que colocam a família em primeiro lugar, também estão relacionadas à deusa Macha.

Mesmo após a traição de Crunchu, Macha foi generosa, pois ela poderia simplesmente ir embora e deixar que cortassem a cabeça do homem. Em vez disso, ela correu com os cavalos e evitou a morte dele. Pessoas que estão com o arquétipo do Prestativo em evidência costumam agir de modo que favoreça seus protegidos, mesmo que sofram ofensas e decepções. No entanto, O Prestativo não gosta de ser ofendido e teme a ingratidão. Por isso, Macha foi embora com os filhos e Crunchu acabou perdendo tudo.

Outro arquétipo que podemos relacionar com a deusa Macha é o do O Mago, já que a deusa, pode mudar de forma, possui velocidade absurda, teve o dom de curar a depressão de Crunchu, além de estar profundamente ligada à terra e aos animais, especialmente aos corvos e cavalos. Além disso, Macha utilizou seu poder mágico para punir os homens do Ulster, pois que ela fez com que eles sentissem as dores do parto, deixando o lugar vulnerável ao ataque de inimigos, como acontece quando Maeve resolve mover suas tropas contra o Ulster.

As primeiras imagens do Mago foram as do xamã, do curandeiro e da bruxa ou feiticeiro da aldeia. Mais tarde tivemos o alquimista, procurando transformar o chumbo em ouro. Mais tarde ainda, tivemos os cientistas sondando os segredos fundamentais do Universo, os psicólogos estudando o funcionamento da consciência humana e os gurus se oferecendo para compartilhar os segredos do sucesso espiritual. O aspecto mais básico do Mago é o desejo de procurar as leis fundamentais que governam o funcionamento das coisas e aplicar esses princípios para que as coisas aconteçam. (MARK; PEARSON, 2001, p. 148)

As deusas celtas e os deuses também são os conhecedores da magia. Eles são as forças da natureza e a natureza é a fonte de poder da bruxaria. Os druidas foram uma das classes que mais buscou ativar o arquétipo tanto do Mago, quanto do Sábio. Por isso, são frequentemente representados como senhores idosos, os sábios com barbas longas. Já as mulheres sofreram mais com a passagem do tempo e, principalmente com o patriarcado, passaram pela transformação da bruxa conhecedora dos mistérios da natureza, para a velha horrenda e cruel que amaldiçoa e conjura malefícios.

A magia está presente em praticamente toda a mitologia celta. É algo natural para os deuses, sendo que muitos possuem caldeirões mágicos, fazem poções e feitiços para as mais diversas situações, desde curar um aliado, até criar um par perfeito. A maldição lançada por Macha foi necessária para que os homens compreendessem que para ser uma mulher é preciso ser forte de verdade, é preciso aprender que a dor muitas vezes é necessária para que a vida possa surgir, para as coisas possam renascer. Macha sofreu para que seus bebês pudessem nascer, mas logo se reergueu. Já os bravos guerreiros do Ulster ficavam de cama.

Crunchu ao perder tudo, deve ter percebido que as palavras realmente têm poder e que manter promessas é uma forma de demonstrar amor e lealdade. Quando ele decidiu vangloriar-se, jogou fora todos os benefícios que havia recebido da deusa. Ele provou que era indigno de ser o par de Macha. Uma das lições mais importantes que o mito de Macha contém é que relacionamentos nocivos não devem ser encorajados, que a violência não deve ter uma segunda chance e que as mulheres podem ser as donas de seus próprios destinos.

Tanto Morrigan, quanto Macha participaram, ou contribuíram de alguma forma para que o acontecimento mais famoso nos mitos celtas pudesse acontecer: “A rixa do touro de Cooley”. Que de acordo com Franchini, (2012, p.79) é a Ilíada dos celtas. O mito mostra uma das figuras mais importantes da mitologia, pois se Morrigan tinha o poder de fazer com que os deuses chegassem à coroa por meio da vitória em batalhas, Maeve também tinha o poder de tornar rei aqueles que se casaram com ela. Maeve é a rainha mais importante da mitologia celta, aparece em diversos mitos, e inspirou poetas como Yeats.



Figura 3 Macha The Irish Goddess of War - Jeremy McHugh

Neste capítulo foi possível explorar alguns eventos em que as deusas Morrigan e Macha participaram. As deusas celtas podem inspirar diversos movimentos artísticos e culturais, além de possibilitar o autoconhecimento por meio dos arquétipos. No próximo capítulo, discutiremos sobre uma personagem muito importante da mitologia celta, Maeve, a rainha que já foi considerada a deusa das propriedades, com ela é possível compreender que as mulheres possuem direitos à propriedades, à política e à liberdade de agir e de se manifestar na sociedade.

CAPÍTULO 3

A PODEROSA RAINHA MAEVE

Neste capítulo discutiremos sobre um dos principais mitos dos celtas, A Rixa do Touro de Cooley. Conheceremos a rainha Maeve, que é um símbolo de poder feminino. Considerada uma divindade por alguns, e uma rainha mortal por outros. A verdade é que alguns autores nos contam os mitos relacionados a ela de modo que nos conduzem a acreditar que Maeve era uma rainha má, semelhante à personagem dos contos de fadas, como a rainha de Branca de Neve por exemplo. É inegável que Maeve fosse mesmo muito poderosa, linda, dona de riquezas e tesouros maravilhosos. Sua personalidade era forte, comandava suas tropas com bravura, e não desistia de seus objetivos.

A disputa pelo touro castanho começou, segundo Léourier (2008, p. 125 -144). Quando Maeve decidiu dizer ao marido Aillil que ela havia trazido tantas riquezas a ele quando casaram, que nenhuma outra mulher seria capaz de trazer. Ele sentiu a insegurança lhe apertar a garganta, já que para a sociedade celta, a autoridade real, no casamento, cabia a quem tivesse mais posses. O destino do reino dependia disso, e Maeve não queria ficar em posição de comando inferior ao marido; ele tinha medo que ela pedisse o divórcio, já que ela havia sido casada diversas vezes antes. Além disso, Maeve tinha amantes mais belos e mais jovens. Para encerrar o assunto, decidiram fazer a contagem dos bens no dia seguinte.

Maeve ordenou que fizessem um levantamento sobre os bens dela e de Aillil, e descobriram que os dois possuíam a mesma quantidade de joias, armas, roupas, utensílios de cozinha, e a mesma quantidade de porcos, cavalos, carneiros, vacas e criados. Aillil venceu apenas porque tinha um touro que superava qualquer animal em beleza e força, que era conhecido como o Belo Cornudo. Maeve não gostou de ficar em segundo lugar no comando do reino por causa de um touro, então decidiu arranjar um animal melhor. Logo ficou sabendo sobre o famoso touro castanho de Cooley.

Ela enviou seus mensageiros até Ulster para negociar o animal diretamente com o dono, Daré. A rainha ofereceu muitas riquezas e até amizade ao proprietário do animal, que em um primeiro momento aceitou a oferta, contente com o que receberia com o negócio. Ofereceu um banquete aos homens, mas logo ficaram embriagados e começaram a falar mais do que deveriam: revelaram que se Daré não aceitasse a oferta de Maeve, eles teriam ordem para matar

toda a família dele e levar o touro de qualquer jeito. O homem ficou furioso e expulsou os mensageiros da rainha, e ofendido, não aceitou nenhum acordo.

Com medo do que aconteceria com eles, os homens decidiram mentir para Maeve, contando que Daré havia dito ofensas terríveis para ela e que afirmara que apenas um homem de Ulster, sozinho, era capaz de derrotar os exércitos de Connaught. Essas informações eram muito fortes para que ela suportasse sem fazer nada. Com o orgulho ferido, a rainha decidiu que conseguiria o animal por meio da força bruta. Convocou até mesmo as tropas vizinhas que vieram lutar ao lado dos guerreiros de Connaught. Então decidiram atacar no momento em que os guerreiros do Ulster estivessem acamados devido à maldição de Macha.

Maeve comandou as tropas ao lado de um guerreiro chamado Fergus, que havia nascido em Ulster, por isso conhecia bem o inimigo. Eles acabaram por encontrar Cuchulain, o cão de guarda do Ulster. Este não sofria as dores da maldição, já que havia nascido depois do evento que havia despertado a ira de Macha. O herói era muito mais poderoso do que um homem comum, por isso derrotou cada guerreiro que Maeve enviou, recusou qualquer negociação, defendeu as fronteiras sozinho e não demonstrava indícios de derrota. Os homens de Maeve começaram a ficar com medo da batalha, então ela ofereceu recompensas e até mesmo a própria filha para aquele que fosse capaz de derrotar Cuchulain. – Em algumas versões, Maeve oferece a filha para Cuchulain e ele a recusa por já ser casado com Emer.

Fergus era amigo de Cuchulain e por isso entraram em um acordo. O herói disse que Maeve deveria enviar um novo combatente a cada manhã, e enquanto eles lutavam, ela poderia atravessar o rio que levava para o Ulster com suas tropas, mas quando ele derrotasse o oponente e soltasse um grito de vitória, Maeve e seus guerreiros deveriam parar. A rainha aceitou a proposta e selecionou os melhores campeões, mas os combates eram tão curtos que ela mal pode avançar, e para piorar, Cuchulain era filho do deus Lugh, por isso se recuperava rapidamente dos ferimentos, bastava que se banhasse no rio em que seu pai derramava os remédios do deus médico Diancecht. Furiosa, buscou descobrir mais informações sobre o inimigo, soube que ele havia sido treinado pela deusa guerreira e feiticeira Scatach. Apenas os melhores heróis eram treinados por ela, mas Maeve conseguiu descobrir entre os seus homens, um que também havia sido treinado pela mesma deusa.

Ferdiad era o nome do herói que foi convocado, mas ele também era amigo de Cuchulain e se recusou a lutar. Maeve então enviou três bardos até ele, se o herói continuasse se recusando

a lutar, os bardos cantariam por toda a Irlanda, o quanto Ferdiad era covarde. Para não perder a honra, ele acabou aceitando a ordem e partiu para enfrentar o amigo. Os dois lutaram de todas as formas que conheciam, sempre empatavam, a batalha durou alguns dias, até que os dois tiveram que testar suas habilidades secretas recebidas no treinamento de Scatach. Cuchulain sofreu um ferimento grave, mas derrotou o oponente.

Maeve fez um grande progresso e confiante de que venceria, esqueceu o touro e decidiu conquistar logo todo o Ulster. Sabendo que Cuchulain estava ferido, enviou o próprio Fergus para enfrentar o herói. Fergus foi até o amigo, mas não lutaram, decidiram que era melhor esperar pelo fim do período de resguardo dos homens do Ulster, eles também tinham o dever de defender o reino. A batalha durou sete dias e foi terrível. Fergus que estava escapando da matança de seus compatriotas não escapou da avaliação severa de Maeve, ela ordenou novamente que ele entrasse em combate e que desse um jeito em Cuchulain.

Maeve perdeu a batalha para o Ulster, mas conseguiu o touro. Fergus foi derrotado por Cuchulain, houve muitas mortes para os dois lados, mas a rainha ficou satisfeita por ter o animal mais incrível em sua coleção de tesouros, no entanto, ela não esperava que o touro dela e o de Aillil fossem inimigos, os dois animais começaram a lutar logo que se encontraram e por onde passavam destruíam tudo o que estivesse no caminho. Ninguém conseguiu parar os animais, até que o touro branco de Aillil morreu devido aos ferimentos. O touro castanho farejou o inimigo morto e então voltou para o Ulster, onde tombou morto.

Maeve e Aillil continuaram empatados, mas a rainha decidiu que logo daria um jeito em Cuchulain, já que ele havia derrotado tantos guerreiros dela. Maeve não tolerava nenhum tipo de humilhação, por isso deveria punir o guerreiro que ousou despertar o seu ódio e a punição era a morte. De acordo com Franchini, (2012, p. 141) a rainha conseguiu arquitetar uma forma de derrotar o herói, procurou todos os inimigos dele, disse que depois que o derrotassem, o Ulster ficaria muito mais vulnerável. Ela não teve dificuldades para encontrar quem quisesse eliminar o cão do Ulster. Também convocou três bruxas para enfeitiçar o herói. Cuchulain sabia que teria uma vida curta, mesmo reconhecendo os sinais que indicavam sua morte, decidiu lutar com bravura pela última vez, enfrentou Lugaid um antigo inimigo e foi finalmente derrotado.

O arquétipo que descreve Maeve é o de O Governante. Ela é a rainha guerreira, manter o poder é tudo o que importa. Maeve estava disposta a grandes ações e sacrifícios para manter sua posição, como muitos reis e rainhas da história e da literatura, ela tinha um imenso poder

de manipulação e sedução, além de recursos e tesouros. Pessoas que se identificam com Maeve, ou com O Governante, são líderes por natureza, não aceitam a derrota, podem recuar, mas sempre tentarão novamente.

A persistência e o pensamento estratégico são fundamentais para os que nasceram para governar. “Quando imaginar o arquétipo do Governante, pense no rei, na rainha, no diretor-executivo da grande empresa, no presidente de um país [...] ou em qualquer pessoa que tenha um estilo dominador e autoritário.” (MARK; PEARSON, 2001, p. 251) Os mitos de Maeve mostram que ela era uma grande estrategista, sempre tentava negociar antes de partir para uma guerra aberta, mas nunca media esforços para obter o que desejava. Ela não demonstrava sentimentos por sua filha ou marido, ela era fiel a ela mesma e ao poder que conquistara.

Maeve é sempre descrita como uma mulher extremamente linda e sedutora, mas seu orgulho e vaidade eram imensos na mesma proporção, tanto que ela não aceitava nenhuma mulher bela por perto, nem mesmo sua filha Findabair que morreu jovem depois de sofrer nas mãos da rainha. Deirdre, também sentiu na pele como Maeve era terrível para as outras mulheres, como podemos observar no seguinte excerto,

Deirdre e os filhos de Usnach foram então até a rainha Maeve, que com prazer os recebeu. Qualquer inimigo de seu ex-marido era seu amigo. Mas Maeve odiava ser ofuscada, e ao lado de Deirdre, sua beleza desapareceu como o orvalho na luz do sol. Deirdre, Naoise e seus irmãos ficaram cada vez mais incomodados na corte de Maeve, quando chegou a notícia de que Conor os havia perdoado e que os convidou de volta ao Ulster. (ROBBINS, 2004, p. 43¹⁵)

Maeve não estava no trono para agradar, ela estava porque podia estar, porque era a rainha que escolhia seus reis. Nenhuma outra mulher poderia desejar ofuscar sua beleza e poder, ela via a si mesma como um ser superior. Trazendo o arquétipo de Maeve para a nossa realidade, podemos pensar nas mulheres que enxergam as outras como rivais em beleza, riqueza e poder. Este comportamento pode trazer o isolamento social como consequência. O Governante quase sempre vem acompanhado do arquétipo do Amante, o que gera vaidade excessiva, narcisismo e egoísmo,

As pessoas com fortes tendências do arquétipo do Governante se preocupam com assuntos ligados à imagem, ao status e ao prestígio – não por serem superficiais, mas porque compreenderam que a aparência aumenta o poder. Elas agem com um senso natural de autoridade que torna fácil aos outros segui-las. No melhor dos casos, os

¹⁵ Deirdre and the sons of Usnach then went to Queen Maeve, who gladly took them in. Any enemy of her ex-husband was her friend. But Maeve hated to be outshone, and next to Deirdre, her beauty faded away like dew in sunshine. Deirdre, Naoise, and his brothers were growing more and more uncomfortable in Maeves court, when word reached them that Conor had forgiven them and was inviting them back to Ulster. (ROBBINS, 2004, p. 43)

Governantes são motivados por um desejo de ajudar o mundo. No pior dos casos, eles são apenas dominadores ou controladores. (MARK; PEARSON, 2012, p.252-253)

As mulheres que se identificam com Maeve são as que assumem posições de liderança, pessoas que buscam ter o controle sobre as mais diversas situações, são pessoas pragmáticas, que tentam se precaver de possíveis adversidades. São organizadas, competitivas, detestam imprevistos e situações caóticas que possam interferir em seus planos.

Maeve é uma rainha tão poderosa que por meio de suas estratégias, conseguiu derrotar o invencível Cuchulain. Além disso, ela conseguiu aterrorizar o Ulster e tomar para si o fabuloso touro castanho. Ela despertava o amor e também o temor, Maeve não se intimidava diante dos obstáculos e das derrotas momentâneas. Ela persistia e sabia que em alguns momentos deveria esperar e então atacar quando fosse o momento adequado. A rainha guerreira pode ser uma fonte de inspiração para aqueles que querem realizar algum sonho difícil. Maeve é um símbolo de independência feminina, podendo inspirar todas aquelas que lutam para conquistar seus bens materiais.



Figura 4 Maeve -Eva Moreno Ruiz

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A herança ancestral dos mitos é uma força poderosa que pode nos ajudar a compreender quem somos através dos arquétipos. Estudar os mitos celtas torna possível entender a relação entre as deusas e as mulheres contemporâneas. As deusas ensinam que é possível superar as adversidades e batalhar pela realização dos sonhos, sem ter que pedir permissão, sem ter que se anular em favor do outro. Além disso, os mitos celtas inspiram artistas diversos a criar novas roupagens para veicular suas mensagens, seja através de músicas, poemas, ou até mesmo jogos eletrônicos.

Neste trabalho pudemos observar que as narrativas mitológicas carregam as tradições e crenças de um povo. Indo além, esses mitos estão repletos de imagens arquetípicas que nos tocam profundamente, tanto emocionalmente quanto psicologicamente. Por este motivo, é relevante o estudo da relação entre os diversos arquétipos que expressam as características das deusas celtas e as características das mulheres contemporâneas. Morrigan, Macha e Maeve representam a independência da mulher, estão presentes no cotidiano de todas as que lutam por seus direitos, por todas que buscam realizar seus sonhos sem desistir diante dos obstáculos.

Os arquétipos repousam no inconsciente coletivo. Alguns predominam na personalidade dos indivíduos, enquanto os outros permanecem inativos, ou exercem uma influência menor. Conhecendo os arquétipos é possível compreender melhor as nossas vidas, é como viajar para dentro de si mesmo, é como assumir o papel do herói que sai em uma jornada de autoconhecimento. Os mitos nos fornecem pistas sobre quem somos, sobre a nossa essência, sobre como a vida funciona, quais são seus ritos de passagem. Todos nós temos O Herói, O Amante, O Fora-da-Lei e todos os outros arquétipos, dentro de nós. Esses arquétipos aparecem em praticamente tudo o que nos cerca, desde os livros que lemos, até os alimentos que escolhemos.

Este trabalho analisou os mitos de três grandes deusas da mitologia celta, Morrigan é aquela que faz com que as coisas aconteçam, é o movimento, é o impulso que busca o amor e também a vitória. Ela é uma das deusas mais famosas e homenageadas na contemporaneidade, isso acontece porque muitas pessoas sentem a necessidade de se reconectar com a natureza, além de vencer seus obstáculos pessoais. Morrigan pode ser o caos e a destruição que precedem o renascimento de uma nova era. Macha representa a superação, ela nos mostra que a confiança

e a lealdade são importantes para os nossos relacionamentos e que a violência não deve ser perdoada. Pessoas que sofreram com relacionamentos nocivos, mas que conseguiram se reerguer, podem se identificar com a deusa. Maeve é o símbolo da liderança e da persistência. Ela é a estrategista, ela é aquela que analisa as situações, que negocia, que busca a melhor forma de obter o que quer, mas que não desiste quando recebe alguma resposta negativa. As pessoas persistentes e com o dom da liderança, podem se identificar com a rainha guerreira.

Sabemos que muitas outras divindades celtas também merecem a nossa atenção, já que também trazem lições importantes sobre adaptabilidade, resistência, renascimento e persistência, pretendemos expandir este trabalho em pesquisas futuras. Deusas como Deirdre, Brigit, Epona, Arianrhod, Aine etc. podem nos inspirar a pesquisar com mais profundidade os arquétipos contidos em outros mitos celtas, buscando compreender o fascínio que o Bom Povo ainda exerce na nossa sociedade. As imagens arquetípicas despertam em nós um sentimento profundo, pois estão relacionadas às nossas emoções e desejos mais íntimos. É por esse motivo que existem tantas obras literárias e artísticas que resgatam a essência dos mitos.

Os mitos celtas mostram que a figura feminina não deve ser reduzida à princesa que precisa ser resgatada por um herói, ou à vítima fraca que não sabe defender-se. As deusas e heroínas dos mitos celtas são exemplos do verdadeiro poder da mulher. Elas são as rainhas guerreiras, bruxas, deusas da vida e da morte, tanto surgem como fadas inspiradoras, quanto como corvos de batalha ávidos pela carne do inimigo. Elas mostram que as mulheres devem reconhecer o próprio poder que possuem em sua essência, para viver uma vida plena com conquistas e com orgulho de serem mulheres. As deusas mostram que as mulheres são mais fortes do que imaginam, mostram que sempre é possível encontrar um meio de superar-se e de renascer quando que for necessário.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, E. *Marcas celtas na literatura irlandesa contemporânea (em House of splendid isolation de Edna O'Brien)*. English Literature, UFRRJ. Rio de Janeiro, mar. 2016. Disponível em: <
https://www.researchgate.net/profile/Elisa_Abrantes4/publication/268339587_Marcas_celtas_na_literatura_irlandesa_contemporanea_em_House_of_splendid_isolation_de_Edna_O'Brien/links/56f1237d08ae519284fbd876.pdf>. Acesso em: 18/06/2017
- BLANC, C. A Magia da Mitologia Celta: Os Tuatha De Danann, Magos, Fadas, Gnomos e Duendes. **Revista Guia da Mitologia Celta**. São Paulo: Ed. On Line, v.1, 2014.
- _____. O Povo Celta, Sociedade, Religião, Deuses, Deusas e Heróis. **Revista Guia da Mitologia Celta**. São Paulo: Ed. On Line, v. 2, 2016.
- BRADLEY, Z, M; PAXSON, L, D. *Os Corvos de Avalon*. Tradução de Rute Rosa da Silva. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.
- CALDECOTT, M. *Women in Celtic myth: tales of extraordinary women from the ancient Celtic tradition*. Rochester: Inner Traditions, 1992.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Palas Athena, 1997.
- _____.; MOYERS, B. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- FRANCHINI, S. A. *As Melhores Histórias da Mitologia Celta*. Porto Alegre: Ed. Artes e Ofícios, 2012.
- HALL, S. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/Open University, 1997.
- HARTEN, J; HARTEN, E, S. Morrigan. In: OMNIA. Sine Missione. Totentanz Records. Faixa 5, 2000.
- HI-REZ STUDIOS. *Smite: Battleground of the gods*. Hi-Rez Studios. 25 Mar. 2014. Jogos eletrônicos. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Mac OS Classic.
- Irlanda Celta: Entre os druidas e os grandes reis. Tradução de Angela Zarate, et al. **Coleção Grandes Civilizações do Passado**. Barcelona: Ed. Folio. 2007.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. V. IX/I. Tradução de Maria Luízia Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *A Natureza da Psique*. V. III/2. Tradução de Pe. Dom Mateus Ramalho Rocha. Petrópolis: Vozes, 2000.

LAUNAY, O. *A Civilização dos Celtas*. Ed. Ferni, 1978.

LÉOURIER C. *Contos e Lendas da Mitologia Celta*. Tradução de Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LOPES, J.R. *Mitologia Nórdica: As origens perdidas de Game of Thrones, O Senhor dos Anéis e outros universos fantásticos*. São Paulo: Ed. Abril, 2017.

MARQUETTI, Flávia Regina. O Espelho de Dana. **Revista Eletrônica Brathair**. n. 2, 2002, p. 22 a 27.

O'CONNELL, M; AIREY, R. Símbolos: Origens, significados, utilização e revelações os códigos secretos dos mistérios, magia e sabedoria de todos os tempos. Tradução de Débora Ginza. **Almanaque Ilustrado**. São Paulo: Ed. Escala, 2010.

PEARSON, C. S.; MARK, M. *O Herói e o Fora-da-lei*. Tradução de Merle Scoss. São Paulo: Ed. Cultrix, 2001.

ROBBINS, T. *Wild Irish roses: tales of Brigits, Kathleens, and warrior queens*. Newburyport: Conari Press, 2004.

ROBERTS, N. *A Cruz de Morrigan*. Trilogia do Círculo v.1. Tradução de Ana Beatriz Manier. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

_____. *O Baile dos Deuses*. Trilogia do Círculo v.2. Tradução de Ana Beatriz Manier. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

_____. *O Vale do Silêncio*. Trilogia do Círculo v.3. Tradução de Ana Beatriz Manier. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

SCLIAR, M. C. *Entre a feiticeira celta e a bruxa má: como o imaginário coletivo (trans) formou-se através do tempo*. Instituto de Letras UFRGS, 2010. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10183/26362> >. Acesso em: 18/06/2017

SERBENA, A, C. Considerações sobre o Inconsciente: Mito, Símbolo e Arquétipo na Psicologia Analítica. **Revista da Abordagem Gestáltica** – XVI(1): 76-82, jan-jul, 2010

YEATS, B, W. A Canção de Hanrahan Vermelho sobre a Irlanda. 1996.

ANEXOS

Tabela 1 Arquétipos por Mark e Pearson

Arquétipo	Características importantes
O Inocente	<p>Desejo básico: vivenciar o paraíso.</p> <p>Meta: ser feliz.</p> <p>Medo: fazer algo errado ou ruim que provocará punição.</p> <p>Estratégia: fazer as coisas direito.</p>
O Explorador	<p>Desejo básico: liberdade para descobrir quem você é, mediante a exploração do mundo.</p> <p>Meta: experimentar uma vida melhor, mais autêntica, mais gratificante.</p> <p>Medo: cair numa armadilha, conformidade, vazio interior, inexistência.</p> <p>Estratégia: viajar, buscar e experimentar coisas novas, escapar das armadilhas e do tédio.</p> <p>Armadilha: vagar sem meta, tornar-se desajustado.</p>
O Sábio	<p>Desejo básico: a descoberta da verdade.</p> <p>Meta: usar a inteligência e a análise para compreender o mundo.</p> <p>Medo: ser enganado e iludido; a ignorância.</p> <p>Estratégia: buscar informação e conhecimento; autorreflexão e compreensão dos processos de pensamento.</p> <p>Armadilha: pode estudar os assuntos durante toda a vida e nunca agir.</p>
O Herói	<p>Desejo básico: provar o próprio valor por meio da ação corajosa e difícil.</p> <p>Meta: exercer a mestria de modo a melhorar o mundo.</p> <p>Medo: fraqueza, vulnerabilidade, “amarelar”.</p> <p>Estratégia: tornar-se tão forte, competente, e poderoso quanto lhe for possível ser.</p> <p>Armadilha: arrogância, desenvolver a necessidade de que exista sempre um inimigo.</p>
O Fora-da-lei	<p>Desejo básico: vingança ou revolução.</p> <p>Meta: destruir aquilo que não funciona (para ele próprio ou para a sociedade).</p> <p>Medo: não ter poder; ser comum ou inconsequente.</p> <p>Estratégia: rebentar, destruir ou chocar.</p> <p>Armadilha: passar para o lado sombrio, criminalidade.</p>
O Mago	<p>Desejo básico: conhecer as leis fundamentais do funcionamento do mundo ou do universo.</p> <p>Meta: tornar os sonhos realidade.</p> <p>Medo: consequências negativas inesperadas.</p> <p>Estratégia: desenvolver uma visão e vive-la.</p> <p>Armadilha: tornar-se manipulador.</p>
O Cara Comum	<p>Desejo básico: conexão com os outros.</p> <p>Meta: pertencer, adequar-se.</p>

	<p>Medo: destacar-se ou parecer que está dando ares de importância, e por isso ser exilado ou rejeitado.</p> <p>Estratégia: desenvolver sólidas virtudes comuns, o toque comum, mesclar-se.</p> <p>Armadilha: abrir mão de si mesmo para se mesclar, em troca de uma conexão superficial.</p>
O Amante	<p>Desejo básico: conseguir intimidade e experimentar o prazer sensual.</p> <p>Meta: manter o relacionamento com as pessoas, o trabalho, as experiências que ama.</p> <p>Medo: ficar sozinho, “tomar chá de cadeira”, ser indesejado, não ser amado.</p> <p>Estratégia: tornar-se cada vez mais atraente – em termos físicos, emocionais e todos os outros.</p> <p>Armadilha: fazer de tudo para atrair os outros e agradá-los, perder a identidade.</p>
O Bobo da Corte	<p>Desejo básico: viver no momento presente, com alegria total.</p> <p>Meta: divertir-se e alegrar o mundo.</p> <p>Medo: aborrecer-se ou ser maçante.</p> <p>Estratégia: brincar, fazer piadas, ser engraçado.</p> <p>Armadilha: desperdiçar a própria vida.</p>
O Prestativo	<p>Desejo básico: proteger os outros do mal.</p> <p>Meta: ajudar os outros.</p> <p>Medo: egoísmo, ingratidão.</p> <p>Estratégia: fazer coisas pelos outros.</p> <p>Armadilha: auto martírio; enganar os outros ou ser enganado por eles.</p>
O Criador	<p>Desejo básico: criar algo de valor duradouro.</p> <p>Meta: dar forma a uma visão.</p> <p>Medo: ter uma visão medíocre ou ser medíocre na execução.</p> <p>Estratégia: desenvolver controle e aptidão na área artística;</p> <p>Armadilha: perfeccionismo, criação equivocada.</p>
O Governante	<p>Desejo básico: controle.</p> <p>Meta: criar uma família.</p> <p>Medo: caos, ser destituído.</p> <p>Estratégia: exercer a liderança.</p> <p>Armadilha: tornar-se mandão, autoritário.</p>