

## ELEMENTAIS DA NATUREZA

No início dos tempos da civilização, a humanidade teve oportunidade de permanecer muito tempo em contato com a natureza e suas forças e estavam bem a par do relacionamento místico do homem com os "espíritos" da natureza. Essas presenças faziam parte da vida cotidiana e eram percebidas nos bosques, no fogo, na água, no ar, na terra e nas mãos curadoras de nossas avós. Muitas comunidades indígenas, ainda conservam a crença nestes seres espirituais que habitam os distintos elementos da Natureza. Sua perspectiva é tão atual, que hoje a chamamos de "ECOLOGIA", uma ciência que tenta explicar ao mundo os motivos pelos quais devemos respeitar a Mãe Natureza, pedindo também a nossa colaboração para protegermos tudo e todos que aqui vivem.

A magia é uma ciência milenar que é muito mais do que retirar coelhos de uma cartola, mas investiga as Fadas como "seres elementais" e cataloga-as como "elementais do Ar". Menciona Gnomos e Duendes como "elementais da Terra"; as Sereias e as Ondinas como "elementais da Água"; as Salamandras como espíritos que habitam o fogo e nos transmitem mensagens através das chamas das velas. A magia diferencia ainda, os anjos dos outros espíritos naturais, explicando que os últimos, pertencem ao reino celestiais.

Os investigadores do Mundo das Fadas, são hoje conhecidos como parapsicólogos, que comprovam através de experimentos sua existência e ação. Sabe-se ainda, que as fadas são difíceis de serem descritas, pois suas aparições são muito rápidas, como um ligeiro resplendor. Como são seres da natureza, gostam de fixar residência em bosques ou curso de rios, mas há fadas nas cidades, em parques, em jardins e podem chegar até dentro de nossas casas se soubermos chamá-las adequadamente.

Mas quem realmente crê nas Fadas? Além de mim, é claro!, poucas são as pessoas que têm a capacidade deste "pensar mágico". Não os culpo, pois nossos próprios filhos hoje, já não têm mais tanto contato com a Natureza como antigamente. É quase impossível arrancá-los do computador ou do vídeo-game, falo por experiência própria. Já os adultos, preocupados com o vai-e-vem do dólar e com as angústias do dia a dia, adormeceram suas mentes para perceber ou apreciar este tipo de energia tão sutil.

Mas o homem já foi um sujeito curioso, que um dia olhou para as estrelas e imaginou que podia tocá-las. Invadidos pelo "pensar mágico", criou telescópios para olhar mais de perto e desenhou mapas. Depois, desejou viajar pelo espaço, para ficar mais pertinho de Deus. Construiu, para tanto, foguetes e acabou alcançando a Lua. Todos estes avanços comprovam que qualquer coisa antes de existir na esfera física, deve primeiro ser criada em nosso pensamento mágico. É O MÁGICO PENSAR QUE CRIA A REALIDADE!

Proponho a todos alguns momentos de "pensar mágico". Vamos então, pedindo respeitosa permissão, navegar pelo Mundo Mágico dos Elementais da Natureza!

## **ELEMENTAIS DA NATUREZA**

Elemental significa "Espírito Divino". El = senhor; mental = vibração mental superior. Estes são os espíritos da natureza. Deus, concedeu a três Reinos, paralelamente, a oportunidade de evolução e estes três Reinos são: Elemental, Angelical e Humano.

Os Elementais são os dinamizadores das energias das formas e integram-se aos Elementos da Natureza.

Devemos a Paracelsus, Theophrastus Bombastus Von Hohenheim, químico e médico, nascido na Suíça em 1493, a criação da denominação classificatória dos elementais. De acordo com Paracelsus o Povo das Fadas conhecidos das lendas eram uma espécie de seres astrais que não poderia ser classificada propriamente de "espíritos" por possuírem corpos constituídos da quintessência a parte mais sutil de cada um dos elementos da Natureza chamada de éter.

1. OS ELEMENTAIS DA TERRA: Constituído de Duendes, Gnomos e Trolls.
2. OS ELEMENTAIS DA ÁGUA: Onde encontramos as Ninfas, Nereidas e os Duendes da Água.
3. OS ELEMENTAIS DA FOGO: As Salamandras
4. OS ELEMENTAIS DO AR: Constituído por Sílfides e Elfos

## **FADAS, QUEM SÃO ELAS?**

A literatura da Idade Média e os contos infantis maravilhosos, nos ensinam que as fadas são seres femininos dotados de poderes sobrenaturais. Fisicamente, aparecem sempre com traços de uma jovem dama de beleza excepcional, ricamente vestida com trajes cujas cores dominantes são o branco, o ouro, o azul e sobre tudo o verde. Sua varinha mágica com uma estrela na ponta é símbolo de seus poderes mágicos. Está ainda dotada de uma sedução a qual mortal nenhum pode resistir. As crianças a adoram como sua mãe; os jovens se apaixonam perdidamente por ela e lhe consagram corpo e alma.

A fada é o ideal feminino, símbolo do "anima", que encarna a virgem, a irmã, a esposa e a mãe. É a mulher por excelência, perfeita e inacessível. É também um agente da Providência, que distribuiu riqueza, fecundidade e felicidade, ajudando os heróis em perigo e servindo de inspiração para artistas e poetas. A fada, é ainda, uma fiandeira do destino, como as Parcas romanas e as Moiras gregas. São elas que tecem o fio da vida e assistem o nascimento das crianças humanas para presentear-los com dons. São elas também, quem rompem esse fio e anunciam a morte dos seres humanos, antes de levá-los a seus palácios encantados, no País das Fadas.

Mas a fada, é por último, uma divindade da natureza, associada especialmente as árvores, aos bosques, as águas das fontes e das flores dos jardins. Aqui

elas já aparecem com um aspecto não tão nobre e altivo das damas surgidas nas novelas da Idade Média e sim com a forma de uma pequena criatura, apenas vestida com telas translúcidas em tons pastel e dotada de asas de libélula.

Como podemos acompanhar, muito já se fantasiou a respeito das fadas, mas pergunta-se: mas quem são e como são realmente as fadas?

As fadas são uma raça de donzelas quase imortais, às quais os primitivos nativos da Itália davam o nome de "Fatae". O culto medieval siciliano das fadas, bem documentado pela Inquisição Espanhola, estava associado à Deusa Diana, que os italianos há muito tempo já chamavam de "A Rainha das Fadas". Diana era cultuada na Itália no Lago Nemi, onde outrora existira seu templo (500 a. C.).

As fadas italianas formavam grupos chamados de "Companhias" como a "Companhia dos Nobres" e a "Companhia dos Pobres". Tanto os homens quanto as fadas pertenciam a estas "Companhias", que eram essencialmente matriarcais, embora se encontrassem nelas elementos masculinos. Essas fadas, possuíam o poder de abençoar os campos, curar doenças e atrair a boa sorte. Somente através de preciosos presentes, podia-se aplacar a ira de uma fada e livrar-se de seus encantamentos. Tais oferendas só seriam aceitas se depositadas através das mãos de mulheres humanas.

Porém, o mais antigo registro das fadas, retratadas como pequenos seres alados, surgiram na arte etrusca à cerca de 600 a. C., na forma de "Lasa", espíritos do campo e das floresta. As Lasa eram descritas como pequenos seres humanos alados que flutuavam sobre um recipiente com incenso ou sobre uma bacia votiva. Estas primeiras fadas, estavam também associadas ao culto dos ancestrais e eram encontradas nos templos etruscos. Estavam ainda, identificadas com a vegetação e com todos os segredos da Natureza.

A palavra "fairy" (inglesa), conhecida hoje é bem recente e foi usada, as vezes, para denominar mulheres mortais que haviam adquirido poderes mágicos, tal como a usou Malory para Morgan le Fay. Mas "fairy" originalmente significava "fai-erie", um estado de encantamento e se transferiu do objeto ao agente. Se dizia que as próprias fadas desaprovavam essa palavra e gostavam de ser chamadas com termos eufemísticos como: "Os Bons Vizinhos" ou "Boa Gente". Ao longo das Ilhas Britânicas se utilizam muitos nomes para as fadas.

A palavra francesa "fai", procedia originalmente do italiano "fatae", as damas feéricas que visitavam as famílias quando havia um nascimento e se pronunciavam sobre o futuro da nova criatura, tal como faziam as Parcas.

As imagens das fadas só vieram a surgir na arte celta após a ascensão do cristianismo, ou seja, depois da ocupação romana.

Hoje, acredita-se que o povo de Tuatha de Danann está associado ao Reino das Fadas. Isto se deve a sua misteriosa aparição às Ilhas Britânicas envoltos em brumas. Lá encontraram o povo Fir Bolg, os quais derrotaram na batalha de

Moytura. Posteriormente, quando os celtas invadiram a Grã-Bretanha (600-500 a.C.), os Tuatha De Danann desapareceram nos montes e bosques. Esta é a origem da crença de que as fadas habitam as áreas rurais. As lendas dos mitos celtas foram preservados em textos como "Mabinogion", o "Livro Branco de Rhyderch" (1300-1325) e o "Livro Vermelho de Hergest" (1375-1425).

Todas as culturas européias, entretanto, possuem folclore envolvendo fadas. E, apesar das crenças sobre as fadas diferirem de uma cultura para outra, há dois conceitos básicos universais a todos: a distorção do próprio tempo e as entradas ocultas ao mundo das fadas.

## **DISTORÇÃO DO TEMPO E ENTRADAS SECRETAS**

A crença na distorção do tempo é comum às fadas de todas as regiões. Uma noite em seus domínios equivaleria a vários anos no tempo dos mortais. Há relatos de histórias de pessoas que ao posicionar-se em um anel de fadas, acreditam ter ali permanecido observando o Baile das Fadas por breves minutos, mas em nosso mundo só reaparecem após muitos anos.

Entradas secretas protegem o acesso aos domínios das fadas e geralmente estão localizadas em montes ou tronco de árvores. Acredita-se que as fadas possuem uma enorme repulsa ao ferro e este metal deve ser usado como proteção contra elas quando necessário. Alguns folcloristas crêem que esta lenda deu origem a utilização do ferro para arar a terra e derrubar árvores, representando o poder do homem em violentar a Natureza. Diz, esta lenda ainda, que deve-se sempre deixar um pedaço de ferro na porta de entrada do domínio das fadas, para evitar que ela feche. As fadas não tocariam no ferro, e assim não poderiam impedir que a pessoa regressasse quando quisesse.

Há, entretanto, métodos de resgate de cativos de fadas. Se alguém que você conhece desapareceu em um anel de fada, você deve retornar a este lugar um ano e um dia mais tarde. Coloque somente um pé dentro do anel e poderá ver as fadas bailarinas e a pessoa que pretende resgatar. Com ambos os braços, agarre-a fortemente e puxe com força para fora do anel.

Todo aquele que deseja imensamente encontrar-se com as fadas, é necessário primeiro, aprender o máximo possível sobre elas, pois todo o cuidado é pouco quando se pisa em território totalmente desconhecido.

Alerta-se para nunca se colocar ambos os pés em um anel de fadas, pois poderá ficar perdida no Mundo das Fadas. Um anel de fadas é um círculo redondo de cogumelos que pode ser encontrado em campos abertos e até em jardins e é o lugar onde as fadas dançam. Quem pisar dentro dele será capaz de ver o "Baile das Fadas", antes invisível e poderá também ouvir a doce e bela música, onde antes só havia silêncio. A música e a dança são tão contagiantes que os que a presenciam podem perder totalmente a noção do tempo.

Nunca coma da comida das fadas, não importa o quanto cortesmente lhe forem oferecidas. Quem a comer, pode ficar indefinidamente cativo em seu Mundo.

### **AS FADAS ESCURAS**

As fadas são chamadas de "Escuras" por viverem no subterrâneo, mais freqüentemente debaixo colinas e não por serem más. Elas também podem habitar lugares escuros das nossas casas como vãos de escadas e porões.

No lugar de temer estas fadas, devemos ser espertos e procurar sermos seus amigos. As que vivem dentro de nossas casas irão nos proteger e abençoar. As que moram fora, no pátio por exemplo (e elas estão em toda a parte!), cuidarão de nossa propriedade e ajudarão fazendo com que nossas plantas e árvores cresçam fortes, permitindo ainda, que encontremos alguma pedra ou tesouro que nos auxilie nos trabalhos de magia.

O Povo Pequeno serve de barômetro para aferir o estado de vibrações de sua casa. Se estiver atraindo ou enviando energias negativas, eles ficam quietos e se afastam. Eles também, atraem a sua atenção para o problema se você não o notar imediatamente.

### **ALIMENTO PARA AS FADAS**

Todas as fadas adoram gengibre, mel, leite, bolos, balas, biscoitos e sucos. Para atraí-las coloque a guloseima sobre uma pedra de pirita, prata, cristal, quartzo ou lunária. Apreciam também essências fortes como canela e pinho. Mas você deve dar de comer a elas sempre realizando um trato. Antes de conceder-lhes o alimento, diga:

"O QUE É MEU É SEU,  
O QUE É SEU É MEU."

Peça então para que elas tornem sua casa um lugar alegre e diga que sempre serão bem-vindas.

As fadas amam jardins bem cuidados e você pode transformar o seu em um altar para elas. Plante nele muitas flores azuis, lírio-do-vale, dedaleira, gesta e rosas. Crie também um pequeno lago escavando a terra e colocando pedras em sua borda, para atrair as fadas da água. Mas há também fadas que gostam de lugares selvagens, portanto deixe uma pequena parcela da área sem cultivo. Suas oferendas serão muito bem aceitas quando colocadas em uma cesta e depositadas neste jardim.

Se chamá-las para participar de um ritual, mantenha-o leve e alegre. Elas gostam de muita música e dança.

### **BANHO DE PÉTALAS DE ROSAS**

A essência de rosas é um forte atrativo de fadas, um banho com rosas lhe irá facilitar o contato com elas. Para a preparação do banho coloque 21 pétalas de

rosa cor-de-rosa em uma chaleira de cobre contendo água e uma tampa. Depois deve aguardar o espaçamento de uma Lua Cheia à outra Lua Cheia, só então poderá usar o seu conteúdo para banhar o corpo e os cabelos. Tome este banho antes de cada ritual mágico dedicado às Fadas.

## **ENTRANDO EM CONTATO COM AS FADAS**

Está na Natureza a essência de todas as crenças e religiões. O primeiro passo para vivenciarmos o "Divino" está em observarmos a Natureza e nos unirmos à beleza de sua Criação. A simples caminhada em parques que possuam muito verde, já nos dará sábios ensinamentos. Se tiver oportunidade, sente-se no topo de uma colina e contemple os campos e bosques. Deixe então sua mente voar livre para um outro tempo, imaginando como deveria ter sido este local há milhões de anos atrás. Tais pensamentos farão despertar sua memória ancestral genética que lhe foi transmitida e que agora está disponível e reverente. Lembre-se que você é descendente direto de um antigo pagão que já sabia o que deseja saber agora.

Se você possui um lindo jardim, considere-se uma pessoa com muita sorte, pois poderá realizar esta viagem astral no meio dele. Caso você more em apartamento, uma planta qualquer que dê flores, poderá lhe ajudar a se conectar com os ciclos da vida da Natureza. O pequeno ato de cuidar de uma plantinha ou de seu jardim já é capaz de gerar uma vibração em sua aura que pode ser detectada pelas formas de vidas silvestres. Através desta vibração, sua presença é percebida e as fadas por certo não ficarão indiferentes, pois elas são entidades mágicas envolvidas com a força vital das plantas e dos animais. Ao criar um elo mental com esse conceito através da emersão nos ciclos vitais da Natureza (e de suas caminhadas pelos parques), fica mais fácil alinhar-se com os espíritos da Natureza.

Acreditar nas fadas e nos espíritos da Natureza é parte integrante da consciência mágica de todo o pagão. Isso fortalece as forças que mantêm e direcionam a sincronicidade em nossas vidas.

Não somos viajantes sós, pois sempre temos ao nosso lado um guia espiritual, ou espíritos de familiares e um grande número de espíritos da Natureza. Através deles nos ligamos à própria fonte dos mistérios, nos ligamos a outros Mundos e outros Seres. Nos ligamos à Fonte Primordial, que é aquela que nos gerou e para a qual um dia retornaremos.

## **COMO NASCEM AS FADAS?**

É realmente bem difícil descrever a aparência de uma fada, pois elas vivem em um mundo paralelo ao nosso e segundo algumas pessoas que já as viram, dizem que para poder notar sua presença, temos que silenciar a mente, pois elas aproximam-se como uma suave melodia, ou mesmo um pequeno murmúrio.

Outra forma de percebê-las é quando de repente nos sentimos envolvidos com um doce perfume com uma fragrância indescritível.

Mas estas qualidades comuns ao mundo angelical podem confundir-nos e não saberemos discernir se estamos na presença de um anjo ou de uma fada. Só quando visualizamos a sua forma é que podemos diferenciá-los, dados que os primeiros adotam formas mais leves, mas apresentam-se com vestimentas mais corpóreas.

No caso das fadas, suas vestes possuem um grande diferencial: apresentam-se sempre ataviadas e cobertas por gases ou muselinas, quase transparentes com cores translúcidas, ocupando espaços fluídicos e seus graciosos corpos são esbeltos e femininos, possuem mãos alongadas, pés pequenos, tronco estilizado, cabelo com cor de arco-íris, que caem cobertos por véus transparentes. Algumas delas têm a cabeça coberta com uma touca cônica, muito parecida com a dos magos e como eles também utilizam varas mágicas com as quais produzem seus fenômenos.

Entretanto, a matéria da qual as fadas provêm é sutil e etérea, translúcida. Seu corpo é fluídico e pode se moldar com a força do pensamento. Sendo assim, a aparência dos seres feéricos, refletirá com frequência as idéias pré-concebidas que deles já tenhamos.

Em virtude da natureza de sua estrutura corpórea, a fada pode também variar seu tamanho.

Teósofos que estudam este tema, afirmam que a função das fadas é absorver "PRANA", na vitalidade do sol e distribuí-la em nosso plano físico.

Desde os primórdios da civilização, segundo nos contam livros muito antigos, as pessoas estavam mais em contato com a natureza e seus fenômenos, essas fantásticas "presenças" faziam parte da vida cotidiana, instaladas nos bosques, nos arroios, na cozinha, na cabeceira da cama das crianças doentes, etc. Depois que o homem trocou o campo pela turbulência dos grandes centros urbanos, elas deixaram de ser ouvidas.

## **ORIGEM DAS FADAS**

Existem muitas versões sobre a origem das fadas. Em um período pré-cristão, existia a crença que as fadas seriam os espíritos dos mortos. Já na era cristã, se afirmava que as fadas eram anjos caídos ou então almas pagãs que não estavam aptas para subir aos céus, nem descer ao inferno. Por isso, ficaram destinadas a passar toda a eternidade nas escuras regiões de um "reino intermediário", a nossa Terra. Acreditava-se ainda em Cornualles, uma região inglesa, que as almas das crianças mortas sem batismo, tornavam-se "PISKIES" (duendes) e apareciam no crepúsculo na forma de pequenas mariposas noturnas brancas. Os duendes "KNOCKER", das minas de estanho também eram considerados almas de mortos, mas nesse caso, eram os judeus que haviam sido transportados para lá por sua participação na Crucificação.

Na Irlanda, existiu a crença de que as fadas seriam anjos caídos, que foram expulsos do céu pelo Senhor Deus, em virtude de seu orgulho pecaminoso. Alguns caíram no mar, outros em terra firme e os que sobraram no mais

profundo do inferno. Esses últimos, receberam do diabo o conhecimento, poder e os envia para a terra, onde trabalham para o mal. Entretanto, as fadas da terra e do mar seriam em sua maioria seres belos e bondosos, que não causam nenhum dano, se as deixarem em paz e lhe permitirem dançar em seus anéis feéricos a luz da lua com sua doce música, sem ser molestadas com a presença dos mortais.

Os escandinavos contam de forma mitológica, que foram os vermes que surgiram do corpo em decomposição do gigante Ymir, que se converteram em: elfos claros, elfinas e elfos escuros. O verme é símbolo de vida que nasce da podridão. É ainda, símbolo da transição da terra para luz, da morte para a vida, do estado larvar para o vôo espiritual.

Todo o norte da Europa possui um rico conhecimento sobre as fadas, assim como as Ilhas Britânicas e de igual maneira, não são ignoradas na Alemanha, já que ali são conhecidas pelo nome de Norns, fiandeiras ao estilo das Parcas gregas.

Na França encontramos a Dame Abonde, uma fada, cujo o próprio nome já invoca a abundância. Na Itália é venerada como Abundita, uma Deusa da Agricultura. Em terra romana ainda, é muito conhecida a figura mítica da fada Befana, cuja função é estabelecer uma ligação das famílias atuais com seus antepassados, com uma troca de presentes. Ocupa, portanto a função de uma educadora-pedagoga que recompensa ou pune as crianças na época natalina.

Befana é a Grande Avó que preside várias fases de desenvolvimento das crianças.

A "meia natalina" que todos nós, mesmo aqui no Hemisfério Sul, penduramos nas portas ou lareiras, não é só um lugar para depósito de presentes, mas tem o poder de invocar Befana, que tal como Frau Holda e Berchta visita as casas no período do Natal, recompensando todo aquele menino ou menina que foi bem comportado durante todo aquele ano.

Conforme a tradição mítica, Befana chega voando em uma vassoura, intensificando sua associação com as plantas e os animais, que antigamente eram considerados sagrados e muito utilizados como tótems.

Befana voa do Reino das Fadas, para trazer presentes e alegria ao mundo dos homens.

Já dizia o inglês William Shakespeare, que há mais coisas nesta terra do que alcança a nossa precária percepção. Carl Jung complementa, ao afirmar que existe e sempre existiu, um realismo mágico contraposto a todo o mundo real.

É justamente através da dualidade destes opostos, é que se estabelece uma função reguladora. Se o ser humano não oscilar entre estas oposições, o espírito morrerá.

Entre o real e o mágico existe uma espécie de fluidez intemporal que se rege pelo inconsciente coletivo. O realismo mágico descrito por Jung, é regido por uma fonte que nos é mundo familiar e transcende a um mundo de contrastes entre os opostos. Isto é, toda a magia se nutre dos conteúdos do consciente coletivo, da nossa "memória ancestral". É através desta memória que ocorre a inversão do tempo.

A tradição celta possuía uma percepção admirável da maneira como o tempo eterno está entrelaçado com o nosso tempo humano. Existe uma história de Oisín, que era um dos Fianna, um grupo de guerreiros celtas, que sentiu uma grande vontade de aventurar-se a chamada Tír na n-óg, a Terra da Eterna Juventude, onde vivia o povo encantado.

Chegando ao seu destino, durante muito tempo viveu feliz com sua mulher Niamh Cinn Oir, conhecida como Niamh dos cabelos dourados. O tempo pareceu voar, por ser um tempo de grande felicidade. Mas um dia, a saudade de sua vida antiga passou a atormentá-lo. Tinha agora, curiosidade de saber como estavam os Fianna e o que estaria ocorrendo na Irlanda.

O povo encantado o desaconselhou, porque sabiam, que sendo ele um antigo habitante do tempo mortal linear, ele correria o risco de se perder ali para sempre. Apesar disso, ele resolveu voltar.

Deram-lhe um belo cavalo branco e disseram-lhe para que nunca o desmontasse. Se o fizesse, estaria perdido. Ele montou e seguiu até a Irlanda, mas chegando lá soube que os Fianna já tinham desaparecido. Ele consolou-se visitando as antigas áreas de caça e os locais onde junto com seus companheiros, haviam banqueteadado, cantado, narrado velhas histórias e realizado grandes festas de bravura. Neste ínterim, o cristianismo já tinha chegado a Irlanda.

Enquanto passeava, rememorando seu passado, avistou um grupo de homens que não conseguiam erguer uma grande pedra para construir uma igreja. Sendo um guerreiro, ele possuía uma força extraordinária e, então, desejou ajudá-los, mas não se atrevia a desmontar do cavalo. Ele observou-os de longe e depois se aproximou. Não conseguia mais resistir. Tirou o pé do estribo e enfiou-o por debaixo da pedra, a fim de erguê-la, mas assim que o fez, a cilha rompeu-se, a sela virou, e Oisín chocou-se com o solo. No exato momento em que tocou a terra da Irlanda, tornou-se um velho débil e enrugado.

Esta é uma excelente história para mostrar a coexistência dos dois níveis do tempo. Se se ultrapassasse o limiar que as fadas observaram entre estes dois níveis de tempo, terminava-se enredado no tempo mortal linear. O destino do homem neste tempo é a morte. Já no tempo eterno é a presença ininterrupta.

Todos os contos de fadas celtas sugerem uma região da alma que é habitada pelo eterno. Existe uma região eterna em nosso íntimo, onde não estamos sujeitos às devastações do tempo atual.

Tudo o que vivemos, experimentamos ou herdamos, fica armazenado no templo de nossa memória. Sempre que nos aprouver, podemos regressar e passear pelas salas desse templo para despertar e reintegrar tudo que já nos aconteceu. Será esta reflexão que irá conferir profundidade a todas as nossas experiências.

Hoje, início do terceiro milênio, com um mundo globalizado, com nações mais preocupadas em garantir seu poderio político-econômico, muito pouca atenção se dá a este tipo de memória.

Quero deixar bem claro, que a verdadeira experiência fantástica difere dessa visão genérica do imaginário das fadas composta por uma literatura sentimentalista com eternos finais felizes. Esse mundo do "Era uma vez..." que todos conhecemos, não é verdadeiro mundo das fadas. As fadas reais representam o "Poder", um poder incompreensível para os humanos, pois elas são criaturas com valores e ética muito distantes do gênero humano: não pensam e, o que lhe é mais singular, não sentem como os humanos. Essa é a essência que as separa dos mortais e a origem da grande parte da inquietude que causam, porque as fadas são em si criaturas da matéria prima da vida.

O reino das fadas é um mundo de misterioso encanto, de cativadora beleza, de malícia, de humor, júbilo e inspiração, de terror, de riso, amor e tragédia. Todavia, é um mundo para ser penetrado com extrema cautela!

#### **NOMES DADO AS FADAS:**

Fair family / Fair Folk : Apelido galês.

Verry Volk-Gower: Apelido galês.

Fees: Apelido dado no norte de Inglaterra.

Good Neighbors:Apelido Escocês e Irlandês.

Wee Folk: Apelido Escocês e Irlandês.

The Green Children: Apelido dado na literatura medieval.

Still-Folk : Apelido da região montanhosa Escocesa.

#### **BIBLIOGRAFIA:**

Hadas y Elfos - Édouard Brasey

Enanos y Gnomos - Édouard Brasey

La Mujer Celta - Jean Markale

Diccionario de Las Hadas - Katharine Briggs

El Gran Libro de la Mitología - Diccionario Ilustrado de Dioses, Heroes y Mitos - Editora Dastin; Madrid

Os Mistérios Wiccanos - Raven Grimassi  
Livro Mágico da Lua - D. J. Conway  
Explorando o Druidismo Celta- Sirona Knight  
O Livro da Mitologia Celta - Claudio Crow Quintino  
O Amor Mágico -Laurie Cabot e Tom Cowan  
Hadas - Jesus Callejo  
Os Mitos Celtas - Pedro Pablo G. May  
Diccionario Espasa - J. Felipe Alonso  
A Deusa Tríplice - Adam Mclean  
Hadas - Montena; Brian Froud y Alan Lee

## **ANÕES E GNOMOS**

Os anões e os gnomos são os donos da terra, do solo e do subsolo e seu aspecto muitas vezes repulsivo não é mais do que o reflexo da matéria bruta e primária de que são hóspedes e guardiões. Podem até serem qualificados de feios, mas são muito sábios.

Por sua etimologia, a palavra "gnomo" significa "o que sabe" e também "o que vive no interior da terra". Na Alemanha, a palavra "gnomem" foi tomada da França no século XIII. Entretanto, desde o século XI os montanhese balconese evitavam as cavernas exploradas pelos gnomos. Esse pequeno povo que habitava as moradas subterrâneas, assegurava a germinação das plantas, escavavam galerias em busca de minerais, vigiavam o crescimento das pedras preciosas e guardavam os tesouros enterrados. São tradicionalmente excelentes ferreiros, admiráveis fabricantes de jóias e artesãos de espadas tão fortes e rápidas que torna invencível quem as usa.

Nas lendas do folclore popular, são os anões e os gnomos que guiam e protegem os mineiros, os exploradores subterrâneos e metalúrgicos. São associados as divindades da forja e dos Infernos como o deus grego Hefesto, que forjou o raio de Zeus.

Gnomos e anões vivem no coração da matéria mais densa, mais pesada e sua missão consiste em organizar a matéria bruta, refiná-la, limpá-la e unificá-la antes de sua saída para a terra.

Seja qual for sua origem, real ou sobrenatural, elemental ou demoníaca, os anões e os gnomos existem, com nomes diferentes, em todos os países e todas as culturas, inclusive no Brasil. Na França chamam-se de "gobelins", na Escócia de "browales", na Irlanda de "cluricaunes", na Suécia de "taitters ou tomtes", na Islândia "trolls", na Noruega e na Dinamarca de "pruccas ou pwcca", no País de Gales de "klabbers, dauniessies, hobgoblis", na Espanha de "grasgos ou trasgos", na Suíça de "servants" e na Alemanha de "nis-kobolds".

Anões e gnomos são divindades minúsculas da forja e da mina, portanto, seres da noite e das cavernas.

## LENDA DOS GNOMOS E ANÕES

Na origem do mundo, segundo as lendas nórdicas reunidas em a "Edda", quando os deuses, os "Ases", desmembraram o corpo do grande gigante Ymir para fazer com ele o céu, a terra, as nuvens, os bosques e os oceanos, quatro anões foram dispostos nos quatro cantos do firmamento para sustentar a cúpula celeste durante todo o tempo que durar o universo.

O anões, assim como os elfos, tiveram origem nos vermes formigantes do cadáver em decomposição de Ymir e a maioria deles foi morar nas profundezas da terra, em Niflheim, a Morada dos Mortos e também em Svartalfaheim, o reino dos elfos negros que haviam abdicado da luz do sol e jamais abandonariam suas tenebrosas moradas subterrâneas. Esses anões originais eram ferreiros dos deuses, que possuíam a habilidade de fabricar ferramentas mágicas e armas invencíveis.

Para alcançar a sombria morada dos anões era necessário passar por cima de Bifrost, a ponte do arco-íris que unia Niflheim, o Reino dos Anões, Midgard, a terra, o "Reino Médio", e Asgard, o céu, a Cidadela Divina. Raro eram os que se aventuravam por este ponte multicolorida, cuja cor vermelha correspondia a barreira intransponível de um fogo ardente, que evitava que os gigantes das montanhas chegassem ao céu. Somente Loki, o deus do fogo, era um hóspede freqüente desse pequeno povo. Entretanto, Loki era astuto e pérfido e constantemente punha os deuses nas maiores dificuldades, tanto que era chamado de o "caluniador dos Ases".

Com a gigante Angrboda "a que anuncia a desgraça", Loki teve três filhos: um lobo monstro chamado Fenrir, a serpente Midgard, que vive no mar que rodeia a terra e Hel, a guardiã da morada dos mortos situada em Niflheim. Os deuses Ases, a princípio, acolheram o lobo em sua casa e o alimentaram. Entretanto, o lobo cresceu tanto em força e tamanho e umas profecias anunciavam que um dia devoraria o mundo com seus dentes de ferro. Por isso, os deuses decidiram amarrá-lo a fim de reduzir sua capacidade de destruição. Confeccionaram uma forte atadura, que se rompeu logo que o lobo foi envolvida nela. Então foi forjada uma segunda, que novamente não foi suficiente para imobilizar Fenrir. Os Ases começaram a se desesperar, pois não achavam possível dominar o lobo, cujo vigor só aumentava. Tiveram então a sábia idéia de recorrer aos anões, cuja a arte e habilidade associada a magia os tornavam insuperáveis. Eles, que sempre sofriam depreciação por causa de sua pequena estatura e feio aspecto, trataram de agradar os deuses e forjaram uma atadura mágica que chamaram de Gleipnir. Dizia-se que a Gleipnir foi criada com a utilização de seis ingredientes: o ruído do passo dos gatos, a barba das mulheres, as raízes das montanhas, os tendões dos ossos, o alento do peixe e a saliva dos pássaros. Esses ingredientes eram tão raros e impalpáveis como poderosos, pois sabemos que as mulheres não têm barba, o passo do gato não provoca ruído e não há raízes debaixo das montanhas.

A atadura mágica era lisa e flexível como uma cinta de seda, mas com uma solidez a toda prova e conseguiu prender o imenso e raivoso lobo Fenrir.

A lenda dos gnomos foi introduzida na Europa no princípio do século XVI por autores como Pico de la Mirándola, Marsilio Ficino, Paracelso, Jerônimo Cardam e Reuchlin.

## **DESAPARECIMENTO DOS ANÕES E GNOMOS**

Todos os relatos consagrados aos anões e os gnomos recordam seu desaparecimento progressivo ao longo dos séculos. O poeta alemão Heinrich Heine contava a história desse exílio, tal como havia lido em uma compilação de lendas tradicionais:

"No condado de Hohenstein, entre Walkenried e Neuhof possuíam um de seus reinos. Um dia, um habitante desse país, notou que haviam roubado sua plantação sem que pudesse descobrir o autor do tal roubo. Acabou por escutar o conselho de uma "mulher sábia". No crepúsculo, o camponês foi passear ao longo de seu campo, golpeando as plantas com uma varinha comprida. No primeiro golpe, viu ele logo adiante vários anões; a vara havia feito cair os gorros que os tornavam invisíveis. Os anões assustados, acabaram confessando que foi seu povo que teria despojado o campo, mas que haviam praticado tal ato em vista da total miséria em que se encontravam.

A notícia da captura dos anões desatou rumores em toda a comarca. O pequeno povo enviou representantes e ofereceu um resgate pelos irmãos que haviam sido presos pelos humanos. Uma vez realizada a troca, os anões prometeram abandonar a região para sempre. Entretanto, quando se tratou de organizar a partida, deu-se lugar para longas discussões. Os camponeses não queriam que os anões partissem com seus tesouros, mas por outro lado, os anões não queriam ser vistos. Acabaram por entender-se. Acordou-se que os emigrantes passariam por uma ponte estreita, perto de Neuhof, e cada um jogaria, em um tonel destinado para tal fim, uma determinada parte de sua fortuna, sem que nenhum camponês tivesse direito de se aproximar do lugar. E, acordo feito, acordo cumprido. Entretanto, alguns curiosos se esconderam debaixo da ponte. Durante longas horas ouviram as pisadas dos homenzinhos. Parecia que um interminável rebanho de ovelhas passava por suas cabeças."

E foi assim, que o Pequeno Povo foi expulso daquela região, que com sua partida, perdeu o encanto, que sem a presença benévola dos anões, tornou-se para sempre apagada e sem vida.

Na Europa, os anões e os gnomos são uma etnia muito antiga que está em vias de extinção. Já aqui no Brasil, com seu vasto território de florestas e campos, é o habitat perfeito para viverem e se multiplicarem. Nosso povo ainda

tem pouco conhecimento de sua presença e quando se tornam visíveis, são na maioria das vezes confundidos com extraterrestres.

Nossa civilização atual é um parte culpada pela perda quase total do contato com esse Povo Pequeno, pois nos tornamos demasiadamente racionais e cremos tão somente na ciência que nos levou a desacreditar nesses personagens da natureza. Infelizmente, o homem moderno perdeu o sentido do mistério e o gosto pela magia. De tanto querer explicá-lo e controlá-lo, nos deixou aleijados de nossa própria infância.

Os nomes e os rostos do Povo Pequeno, sempre foi para o homem de grande ajuda para dar nome aos seus medos e identificar seus sentimentos. Ao temer a dança das fadas, ao invocar a ajuda dos gnomos e anões, recorrer a proteção dos duendes e elfos, o homem não fazia outra coisa do que projetar no exterior de si mesmo os sentimentos que o asfixiava.

Os contos e lendas dos anões e gnomos são os últimos vestígios da Idade do Ouro, aquele tempo mítico que os homens compreendiam a linguagem dos pássaros e as portas do Mundo das Fadas estavam completamente abertas.

Entretanto, se ainda quisermos não morrer asfixiados nesse mundo de desencantos, devemos aprender a nos reconciliar com a parte de nós mesmos que há muitos séculos deram origem ao mundo das fadas. Somos e sempre seremos criaturas sonhadoras e portanto, tão imaginários quanto os gnomos, duendes ou os anões. Somos todos feitos de uma mesma "massa" que cresce graças ao fermento do espírito e da levedura da imaginação.

Deixe-se sonhar, pois sonhar é preciso!

## **DUENDES**

Os duendes habitam nossas casas e são conhecidos por suas travessuras e falta de seriedade, fazendo muito barulho a noite e causando transtornos ao nosso sono. Esses seres estão associados aos gnomos e são considerados emissários e operários etérios do fluxo de energia vital. Eles podem viajar através das dimensões o que lhes permite aparecer e desaparecer.

Segundo a crença popular, o pequeno tamanho que apresentam quando tornam-se visíveis aos olhos humanos, é unicamente uma aparência que os duendes podem adquirir voluntariamente.

Esses pequenos seres possuem grande apreço pela música, pelo canto e bailes.

Igual aos gnomos, os duendes são elementais da terra, cujas vibrações são tão próximas da terra física que influenciam as estruturas minerais, exercendo poder sobre as pedras, a flora e a fauna.

É o reino mineral que dá sustentação ao reino vegetal e tem ligação com todos os outros reinos, pois é o constituinte químico de todos os compostos físicos e

espirituais que compõe a terra em todas as suas realidades. Conseqüentemente, os duendes e os gnomos são muito importantes, pois possuem o poder e a capacidade de direcionar energias a planos abrangentes e dinâmicos.

O contato com um duende é bem interessante, mas devemos nos preparar para recepções divertidas ou desagradáveis, de acordo com a nossa egrege interna. Eles podem nos ajudar muito no aprendizado com plantas e ervas.

Os duendes possuem hábitos noturnos e geralmente têm uma atitude benévola com os seres humanos, para os quais realizam pequenos trabalhos domésticos se forem devidamente respeitados e alimentados.

A maioria deles moram nos bosques ou campos, no interior de alguma árvore ou no subsolo da terra.

Cada país tem suas próprias peculiares tradições no que se refere aos duendes. No Brasil, o duende mais popular é o Saci-Pererê, um assombroso negrinho de uma perna só, cuja responsabilidade é evitar a depredação da natureza e a matança desordenada dos animais. Cooperam com ele, o curupira, o caapora, entre outros, todos com o mesmo propósito. O nosso Saci, como qualquer duende, pode ser vingativo e cruel para todo aquele que desobedecer suas leis.

Os duendes podem viver vários séculos, ultrapassando 500 anos, mas não são imortais.

## **COMUNICANDO-SE COM DUENDES E GNOMOS**

Em primeiro lugar, quero deixar claro, que são nossos bloqueios mentais que nos leva a pensar que para manter contato com os seres da natureza, precisamos de um grau de altíssimo desenvolvimento espiritual, ou que precisamos estar livres, isentos de falhas ou conflito pessoais ou de termos o dom da clarividência. Com exceção de alguns (como os silfos), as portas da comunicação com os espíritos elementais (Devas), estão abertas a todos que sentem amor pela Natureza. Entretanto, sempre é bom obedecer-se alguns passos para que o contato se estabeleça com sucesso:

1. Ter um interesse verdadeiro no trabalho com os espíritos da Natureza, de um ponto de vista que supere a satisfação do "ego".
2. Abordar a Natureza com um sentimento de admiração, curiosidade e respeito.
3. Estar aberto às possibilidades em termos energéticos, psicológicos, mentais e espirituais que a comunicação com os Espíritos da Natureza podem trazer.

4. Cultivar uma consciência e sensibilidade com relação ao mundo natural que nos permitam "entrar em sintonia" com as energias dévicas de todos os reinos da Natureza, animais, vegetais, minerais e dos outros elementos: água, ar, fogo, terra.

A ligação com o Reino Dévico ajuda-nos a encontrar o nosso própria lugar no mundo natural com o objetivo de ajudar e proteger o meio ambiente e de favorecer a evolução humana. A nossa verdadeira compreensão dos problemas da Vida Natural, cria uma forte ligação com a Mãe Terra (Gaia), ajudando os elementais em seu serviço criativo para renovar e assegurar a sobrevivência dos homens.

## **FADAS DO AR**

As fadas do ar possuem uma energia sutil e fluídica. Em termos místicos, estes seres alados são tão rápidos quanto o pensamento e trazem mensagem dos Deuses. De acordo com a Alquimia, as fadas apresentam a mesma forma volátil do mercúrio, ou uma forma terrena de energia lunar: nem sólida, nem totalmente fluídica. O mercúrio é considerado a representação terrena do verdadeiro estado mágico feérico.

As fadas do ar são as mensageiras da alma, representando a liberdade espiritual. São ainda, criaturas de aspirações e transcendência, voando entre o céu e a terra, entre o corpo e o espírito liberto. Todas as tormentas e ventos estão associados com os Seres do Ar, desde a mais suave brisa, generalizada como um suspiro de na Ilha de Man (Irlanda), até os grandes e destrutivos poderes das Monções Árabes, causadas pelo furioso Jinn. Em diferentes relatos folclóricos, desde os desertos árabes até a América do Norte e as Ilhas Britânicas, há referências que os tornados seriam produto de uma horda de espíritos feéricos enfurecidos.

Na Lituânia, uma fada chamada Vejopatis é a mestra fazedora dos gelados ventos carregados de água e neve. Na Finlândia, o antigo Ukko é o responsável pelos fenômenos climáticos, comandando os ventos e a chuva, as nevoas, as tempestades, os raios e os relâmpagos, tudo com um só movimento de suas gélidas mãos. Aqui na América, os espíritos dos ventos e os pontos cardeais são invocados em inúmeras práticas xamânicas. Ga-Ho, um benevolente manipulador de ventos, propicia e tranquiliza as correntes de ar para facilitar a vida dos homens das Montanhas. Vive no Norte e dali dirige os quatro ventos primordiais, o clima e as estações.

Na mitologia grega encontramos a hárpia, como a primeiras criatura alada descrita como desapiedada, cruel e violenta. Seu aspecto é horrendo e raptava pessoas e as torturava a caminho do Tártaro. As vezes era representada sobre as tumbas, apoderando-se do espírito do morto. As hárprias personificavam os ventos violentos e as tempestades capazes de arrastar os homens para as mansões subterrâneas.

## **TIPOS DE FADAS DO AR**

### **FYLGJAR**

Estas fadas aéreas, só podem ser vistas pela pessoa a qual protegem. São pertencentes a ampla mitologia nórdica e ensinam o caminho de Valhalla, o Salão dos Mortos escolhidos, onde permanecem junto de seu protegido, até que esse se sinta confortável com sua nova condição. Tais fadas são oriundas da Islândia, uma ilha situada no atlântico norte, entre a Noruega e a Groelândia, onde segundo dizem, cada vez que uma criança islandesa nasce e escuta-se um grasnido, ela será especial e terá durante toda a sua vida a companhia de uma fada, uma presença conhecida pelo nome de Fylgiar.

### **SILFOS**

Os silfos são provenientes da mitologia grega. Os silfos são espíritos que vivem tanto no ar como na água. Na raça dos silfos encontramos os Wallotes, pertencentes ao sexo masculino e as Arienes, pertencentes ao sexo feminino. Embora apresentem sexos diferenciados, não se reproduzem, pois são compostos em sua totalidade de ar e luz.

Os silfos são responsáveis pela purificação do ar e por manterem a pressão atmosférica. Esse trabalho é percebido nas mudanças alquímicas do tempo e ciclos de fotossíntese e precipitação. Esses seres são mestres, que expandem e contraem seus corpos de ar de níveis microcósmicos à macrocósmicos. Sempre mantendo a chama para o reino da mente, que corresponde ao plano ou corpo de ar.

O rei dos silfos é conhecido como Paralda.

Os silfos nos ajudam a conservar e desenvolver corpo e mente e estimulam a inspiração e a criatividade. Trabalham também para elevar nossos pensamentos e inteligência, equilibrando o uso conjunto das faculdades racionais e intuitivas.

### **FADAS DA ÁGUA**

Numerosos e variados são os espíritos da água que moram nas fontes, nos lagos, nos rios, nas cachoeiras, nos mares. Esses espíritos marinhos da natureza apresentam características diferentes de uma parte do mundo para outra. Os do Pacífico diferem dos do Atlântico, e uns e outros do Mediterrâneo. As espécies que se apresentam em azul luminoso nos mares tropicais são muito distintas das que saltam nas espumas dos grises mares do Norte.

As formas das fadas marinhas são variadíssimas, em geral, tendem a tomar formas mais amplas que as fadas dos bosques e das montanhas, entretanto, como essas apresentam tamanho diminuto.

No folclore brasileiro temos algumas dessas fadas, como é o caso da Uiara, nossa ninfa da água doce, a lendária nereida Açaí, as formosas Juruás, entre outras. Temos ainda, o Boto, que é o senhor absoluto dos mares e do grande mar doce, que é o Rio Amazonas. Uiara também exerce grande poder, porém, somente nos rios e lagos. Especialmente no sagrado Tapajós, o rio dos suspiros. Outros são os rios sacros: Xingu, o rio de fogo; Tocantins, o rio do esquecimento onde bebem as almas solitárias; Juruá, o rio das dores; Itajaí, o rio fecundo; Japurá, o rio das virgens e das ilusões; Ipiranga, o rio dos trovadores; Jaguaribe, o rio dos ventos; Tubarão, o rio da felicidade; e muitos outros.

Em quase todas as tradições, assim como as brasileiras, esses seres fantásticos estão relacionados com a sedução que sempre acaba com o rosário da aurora, a maioria das vezes, de forma trágica.

Do mesmo modo que nossa Uiara, as fadas aquáticas universais buscam deliberadamente o contato com o homem para seduzi-lo, e quando não são correspondidas acabam com a vida do homem. Porém há mais pontos em comum:

- Vivem no fundo de uma fonte, cisterna, rio, onde flua água doce, pura e transparente.
- Possuem o aspecto de mulheres muito belas, de longa cabelos e as vezes, possuem uma estrela gravada na testa.
- Podem ser grandes benfeitoras como letais. As vezes profetizam acontecimentos, e graças a sua influência produzem riquezas.
- Seus olhos são da cor verde esmeralda, com um olhar extremamente sedutor que enfeitiça o ser humano.
- Vivem em fabulosos palácios, ocultos da vista humana, em lugares subterrâneos ou aquáticos, ricamente decorados e iluminados nos quais guardam grandes tesouros e riquezas.
- Muitas dessas fadas até podem casar com um humano por amor, porém sempre com uma condição, de não revelar sua condição de "mulher da água".

A origem das ninfas procede de velhos cultos pagãos, onde se buscava o apoio desses seres para dar às águas virtudes mágicas e medicinais, sendo em primeiro momento adoradas como Deusas, passando o culto mais tarde a centrar-se em seu próprio habitáculo, que se tratava de uma fonte, estanque, remanso ou similar.

Existem vários nomes, ou classificação para referir-se a esses seres femininos das águas, os mais conhecidos são: as ninfas (conhecidas também por ondinas), sereias e nereidas.

Grande parte da confusão que existe sobre o mundo das sereias se explica porque embaixo desse termo se englobam personagens sobrenaturais diferentes entre si. Dentro das águas oceânicas há as mulheres marinhas (mer-women, mer-maids, nereidas, morganas, etc.), que não apresentam o rabo de peixe como as sereias. Portanto, as nereidas se diferenciam das sereias por não terem o rabo de peixe e também, por habitarem os mares interiores ou menores.

Mitologicamente, as nereidas são consideradas como seres nascidos da união do mar com seus rios, em uma época que não existiam os homens e foram relegadas a um papel secundário no reino dos mares, devido a supremacia do Deus Poseidon. Se apresentam como belas mulheres jovens e nuas, rodeadas permanentemente de tritões. O nome "nereidas" significa "molhadas" e eram elas que salvavam os marinheiros dos perigos, diferente das sereias que os provocavam.

Independente da forma que apresentam, ninfas, nereidas ou sereias, todos teremos a sensação embriagadora ao escutarmos na negrura da noite, os cantos, os risos e o chamado com que afirmam sua presença imortal nas águas doces ou salgadas. Esses mesmos murmúrios, nas noites da humanidade recém-nascida, foram o firme testemunho das divindades da natureza.

As Fadas da Água estão presentes nas tradições de quase todos os povos e estudá-las nos fará contemplar o mundo de uma forma holística, que nos fará devolver a consciência de que vivemos em um Universo, do qual ignoramos suas raízes mais profundas.

A única forma verdadeiramente possível de entrarmos em contato com esses seres é nos banharmos dessa magia que unirá a todos com esse passado. É através da nossa integração instintiva com esse estranho mundo de pequenas criaturas, que personificam o espírito vivo e latente da Natureza, que sentiremos que não somos "donos" ou "senhores" de nada, mas sim fazemos parte dessa Natureza e que qualquer agressão à ela haverá de repercutir no desenvolvimento de todo o Universo.

## **FADAS-ANIMAIS**

As fadas são partes integrantes da natureza e são capazes de se comunicar com esse vasto reino, sejam animais, plantas ou outros seres encantados. Mas seu poder pode ir muito além e podem adotar qualquer forma corpórea, seja uma flor, uma planta, uma árvore, um ser humano ou um animal, entretanto quase sempre escolhem aquela a qual mais se identifica. Nos mitos greco-romanos e dos celtas, quase sempre se transformavam em lobo, cavalo, urso, serpente, cisne, foca, todos os animais muito familiares para esses povos.

Uma lenda muito conhecida, afirma que a Constelação da Ursa Maior foi, em um tempo distante, uma ninfa dos bosques chamada Calisto. Zeus, Senhor dos Deuses, se apaixonou por ela e para protegê-la da ira da Deusa Hera, sua esposa, primeiro a transformou em uma urso e posteriormente em constelação.

Outras fadas, sobretudo as aquáticas, tinham a virtude de transformar-se em gigantes serpentes, enquanto que em alguns mitos celtas aparecem com o aspecto de cisne, nadando placidamente sobre as águas.

A partir do século XII-XIII, e sempre seguindo a tradição, se tem notícia de fadas que tomam a forma de javalis, cervos, cabras, falcões, águias, animais paradigmáticos de uma civilização mais aristocrática e aficionada pela caça. Também certos animais domésticos, como os cachorros e gatos, foram considerados animais que mantinham contato com o mundo feérico. Os gatos, em particular, eram considerados elfos, mas havia um gato feérico em Highlands, o "Cait Sidt". Cachorros e pôneis são encontrados na história de Elidor de Giraldus Cambrensis.

Entre outras diversas classes de animais, os mais famosos eram o povo das focas, os "Selkies" e "Roane". Certas trutas e salmões eram considerados animais feéricos e inclusive alguns insetos. O conjunto das Ilhas Britânicas é rico em zoologia feérica.

## **POVO DAS FOCAS**

O povo das focas é considerado o mais bondoso dos espíritos marinhos e as donzelas focas se encontram entre as tradições mais recentes como noivas feéricas. Há algumas famílias cujos membros possuem uma protuberância calosa entre os dedos que é um caráter hereditário e que se crêem herdada de uma antepassada foca. Histórias sobre donzelas focas são contadas em Shetland, onde as focas são chamadas de "Selkies", assim como em Highland, onde recebem o nome de "Roane". Conta-se que:

Um pescador viu algumas dessas lindas donzelas dançando a beira-mar. Se arrastando até elas, sem ser visto e escondeu uma das peles das focas-donzelas que se encontrava estendida sobre uma rocha perto da água. Mas, quando perceberam a presença do homem estranho, correram para pegar suas peles de focas para vesti-las e submergir rapidamente na água. Somente uma ficou para trás, buscando desesperadamente sua pele. Rogou em vão para que o pescador a devolvesse, mas esse desejava casar-se com ela. E foi o que aconteceu, a donzela-foca tornou-se uma boa esposa para o pescador, até que um dia encontrou sua pele de foca e correu para o mar, voltando a viver novamente com seu primeiro marido. Diziam que de vez em quando ela voltava para transmitir seus conhecimentos médicos aos filhos que teve com o pescador.

Como todos os relatos de esposas fadas, a união de mortais com imortais estão sempre destinadas a rupturas e aflições.

## **ENCONTRO COM OS MESTRES ANIMAIS**

Os animais se inserem em nossas vidas, queiramos ou não! E que poder e influência exercem sobre nós, como partilham de nosso conhecimento,

comunicam visões e nos ensinam formas instintivas da terra. As pessoas que vivem uma vida mágica cultivam animais domésticos porque eles enriquecem nossas vidas.

Existe uma forma simples de você encontrar o seu mestre-animal. Procure um local reservado, tente relaxar, como faria em outros trabalhos de profunda consciência, usando qualquer tipo de estado de transe que lhe vier facilmente.

Quando estiver bem concentrada e quieta, visualize uma paisagem que contenha terra, ar e mar; uma escarpa sobre o mar ou uma praia com brisa. Vá até esse lugar e torne-se consciente de todos esses três domínios, experimentando-os com o máximo de sentidos possível e tornando-se consciente da profusão de vida animal que lá habita: pássaros e todos os seres alados; animais de pêlo que correm ou galopam; peixes e criaturas do mar, e todos os que nadam nas águas da terra; os animais com chifres e com cascos que viajam em grandes manadas.

Conscientize-se de sua presença. Muitas pessoas que fazem essa viagem ficam espantadas com o grande variedade de espíritos animais. Se você experimentar isso, participe de sua dança, mental e fisicamente. Torne-se parte do grande fluxo de vida animal que atravessa a terra desde os tempos mais remotos. Celebre seu espírito e poder. Você acabará sendo atraída por um animal, pássaro ou peixe específico. Vá até ele ou permita que ele venha até você e fique um pouco com ele. Converse, dê-lhe boas-vindas, apresenta-se, diga-lhe por que veio e pergunte-lhe se deseja ser seu mestre animal. O animal se fará entender de alguma forma e se sua resposta for não, espere por outro, até encontrar o seu animal especial.

Depois que você e seu mestre animal tiverem se encontrado e passado algum tempo juntos, dançando ou passeando, agradeça-o, dizendo-lhe que você entrará em contato novamente, e volte ao seu estado normal de consciência.

## **TERRITÓRIO DAS FADAS**

Entre os latinos, os celtas, os germanos, e romanos, as divindades da natureza e dos elementos eram chamados de "genius loci", o "gênio do local".

Os altares e templos consagrados as ninfas, as ondinas e aos silfos não eram edificadas em qualquer parte, e sim em determinados locais precisos. Do mesmo modo, as cidades se construía em territórios eleitos entre todos pelas qualidades dos "espíritos dos lugares" que habitavam neles.

Os antigos temiam os poderes das fadas, do mesmo modo que se maravilhavam com eles. Assim, os camponeses e pastores nunca se aventuravam no interior de grutas construídas por fadas sem praticar uma oferenda aos gênios do local. Essa oferenda podia resumir-se em um pequeno galho de determinada árvore, um pedaço de pão ou algumas gotas de leite. Acompanhando a oferenda, devia ser feito um voto, para ganhar a confiança delas.

Muitas dessas grutas existiam, como: as grutas druídicas de Plombières; a "Cova das fadas", na cercania das ruínas do castelo de Urfè; entre outras.

Corneille de Kempen nos assegura que, nos tempos de Lotario, havia em Frisia numerosas fadas que moravam em cavernas, em torno das montanhas, e que só saíam com a luz da lua. Olaus Magnus disse que se viam muitas na Suécia em seu tempo: "Têm por morada grutas escuras no mais profundo dos bosques; as vezes me mostram, falam para aqueles que as consultam e desaparecem subitamente."

As colinas, os túmulos e as pedras druídicas também são consideradas obras das "boas damas". A alguns quilômetros de Blois, entre Pont-Leroy e Thenay, se observa uma "Pedra da meia-noite" que, ao que parece, gira sobre si mesma todos os anos na noite de Natal. Perto de Tours existe outra pedra giratória; se diz que as fadas a depositaram ali sustentando-a com a ponta dos dedos.

Supunha-se que os menires (pedras sagradas) atraíam as fadas, que dançavam ao seu redor durante noites inteiras, a maneira das sacerdotisas celtas das quais eram descendentes.

Também se contava, no norte da Europa, que as fadas se reuniam a noite em torno das pedras sagradas com instrumentos musicais fabulosos para interpretar uma dança chamada "chorea Elvarum", a "Dança dos Elfos". Mas as fadas detestavam ser observadas durante esses festejos e ao menor ruído desapareciam em uma fração de segundos.

## **CRUZADA CONTRA AS FADAS**

Quando se produz a expansão do cristianismo, todos os altares consagrados aos gênios locais, aos deuses campestres, aos elfos e as fadas, assim como os cultos à eles celebrados, foram em primeiro momento condenados e proibidos pelo clero.

No vigésimo terceiro concílio de Arles, que se celebrou em 442, proibiu o culto das árvores, das pedras e das fontes. Essas proibições foram repetidas por concílios posteriores, como o Tours, em 567, o Leptines, em 743.

Um capitulo de Aquisgrás, escrito no ano de 789, qualificou de sacrílegos todos os pagãos que seguiam acendendo fogueiras a noite perto das árvores, dos menires e das fontes, em homenagem as entidades feéricas. As leis de Luitprand renovaram a proibição.

Entretanto, todas essas medidas resultaram ineficazes. O povo, por muitos séculos, continuou desafiando as proibições para ir render homenagem ao pequeno povo das fadas. Por isso, os clérigos pouco a pouco se viram obrigados a reconverter esses templos pagãos em lugares em culto cristãos.

A maioria dos centros cristãos importantes foram edificados em antigos lugares de cultos pagãos. Assim, o monte Tombe, antigo lugar de peregrinação celta,

foi transformado em Mont-Saint-Michel. A catedral de Paris se elevou sobre um antigo templo galês consagrado a Lug, o Deus da Luz. E os altares campestres, as árvores sagradas, as cavernas habitadas por fadas foram convertidos em lugares de adoração da Virgem Maria, que por essa razão, se converteu a padroeira das fadas. Alguns afirmam inclusive, que um bom número de milagres ou aparições que tiveram lugar nesses antigos lugares pagãos, não eram, senão manifestações das fadas.

A crença nas fadas, não se opõe em nada a crença cristã, ao contrário, a anuncia em muitos pontos. Recordemos, por exemplo, a importância do número três nas manifestações feéricas. O três é igualmente símbolo da Trindade cristã. As Igrejas cristãs primitivas o compreendiam perfeitamente: assim, se pode ver na Grécia um ícone ortodoxo em que Cristo aparece com criaturas aladas que se parecem tanto com os elfos como os anjos.

Foi a imagem da Virgem Maria que os sacerdotes colocaram em cima das árvores sagradas. O velho carvalho de Loupe, parece ter sido um desses antigos monumentos de culto druídico metamorfoseado pela religião cristã, pois hoje em dia o chamam de carvalho da boa Virgem. Os dolmens foram transformados em calvários; as fontes mágicas e os grandes carvalhos dos druidas foram consagrados a Virgem, e as plantas e ervas medicinais de virtudes maravilhosas, que as bruxas iam colher a luz da lua, foram colocadas debaixo do patrocínio dos santos. Mas, por baixo do manto da religião, as fadas continuaram a exercer sua função de madrinhas dos homens.

## **ELFOS**

Em todas as épocas, os homens sempre acreditaram em forças, poderes e seres ocultos. Ao contemplarem o azul celeste, viram deuses e os descreveram. Ao olharem o mar e mergulharem em suas águas, encontraram um estranho habitante coberto de escamas. A curiosidade entretanto, levou-os a pesquisar mais a fundo e descobriram então, um mundo de corais, arrecifes, seres com variadas formas, inclusive com dorso humano e rabo de peixe. E, por último, os olhos humanos voltaram-se para a terra, aventurando-se nos bosques, nas montanhas, nos lagos e nos rios. Ali sussurravam um universo de presenças invisíveis. Eram eles: fadas, ninfas, gnomos, elfos, gigantes e anões.

Foi então, que os homens, fascinados com a existência destas criaturinhas, foram em busca de um maior conhecimento de toda esta gama de magníficos seres.

É na península escandinava (formada pela Finlândia, Noruega e Suécia), que encontramos as mais belas descrições dos Elfos, considerados membros de uma antiga cultura, amantes da música, da dança e das artes. Dominam também, os segredos da natureza e de ervas mágicas, conhecem os astros, viajam sobre os raios do sol, podem atravessar qualquer elemento, entretanto, preferem a cercania das águas.

Os Elfos só se popularizaram a partir das descrições e imagem do filme "O Senhor dos Anéis", mas eles já faziam parte de mitos e lendas de muitas outras culturas.

Estes seres são uma raça ancestral, que quando as tribos humanas primitivas se dedicavam a lutar entre elas, eles já navegavam pelos oceanos e traçavam cartas estelares.

Ao negar a crença em fadas e elfos, o homem moderno também renega sua própria infância aqui na terra. Será que o ideal racionalista e materialista do século atual tem razão contra os vários milênios de crenças? Em nome de que razão estreitamente cartesiana haveria de se negar a presença de entidades intermediárias que asseguram a relação entre o homem, a natureza e o divino?

A resposta não está só na Igreja com seus dogmas monoteístas, que muito fizeram, é bem verdade, para demonizar os representantes do Pequeno Povo, mas também no homem que, para industrializar a sociedade teve primeiro que negar os espíritos guardiãs da natureza. Hoje colhemos os frutos dessa decisão: contaminação do ar e das águas, superaquecimento do planeta que estão provocando furacões e catástrofes ecológicas, epidemias, etc. Se o homem temesse a vingança das ondinas e das sereias, se atreveria a encher de detritos e nitratos os rios e os oceanos? Contaminaria a atmosfera com as chaminés das fábricas?

Muito embora o homem não creia nos elementais da natureza, isso não impede que esses elementos façam a natureza enlouquecer. Não seriam a multiplicação dos tremores de terra uma advertência dos gnomos? O nascimento de inúmeros furacões, um grito de alerta dos silfos? Os tsunamis, agora tão devastadores, uma reação das ondinas e das nereidas? E os incêndios florestais da atualidade, uma condenação das salamandras?

O homem atual, tão sábio e poderoso, poderá agora encontrar solução para esses problemas que ele mesmo criou? Para quem não crê em magia, mas só na ciência e em seu convencimento político, vai ser bem difícil conter a fúria da natureza, pois os devas da natureza não são previsíveis e muito menos corruptíveis, não se vendem, nem aceitam receber "mensalões", estão pouco ligando para o poder ou para riqueza material. Os elementais só nos ajudarão se também forem ajudados, se tivermos como meta, assim como eles, a preservação da vida.

## **MITOLOGIA NÓRDICA**

É a "Edda de Snorri", que nos relata que o mundo nasceu do choque de uma matéria quente com uma fria em um espaço mágico conhecido pelo nome de Ginnungagap. Os primeiros seres que habitavam este mundo eram os gigantes dos céus e o mais velho deles era o Ymir. Do suor condensado de Ymir,

nasceu Bruni, que será o pai de Borr, que por sua vez, se casará com Bestla, filha de outro gigante. Os três primeiros filhos do casal, serão os primeiros Ases: Odin, Vili e Ve, que mataram o gigante Ymir, formando com seu sangue o mar e os lagos, com seus ossos as montanhas, com seus dentes as rochas, com seus cabelos as árvores. Com a parte côncava do crânio criaram o céu, com o seu cérebro as nuvens carregadas de neve e granizo e com as faíscas que provinham da terra quente, criaram-se os astros.

Com a testa de Ymir, os deuses formaram a Midgard (Terra Média), destinada a tornar-se a morada do homem. No centro desta terra fizeram muralhas com os cílios de Ymir. Para si, os Ases criaram outra fortaleza, o Asgard.

Por decisão dos deuses, dos vermes que surgiram do corpo em decomposição de Ymir, nasceram os elfos. Alguns desses elfos eram claros, criaturas muito boas e belas, também conhecidos por "elfinas", habitavam o ar. Já outros, eram escuros, justamente por serem malignos, passaram a habitar as regiões subterrâneas da terra, longe da luz do sol.

Os elfos claros ou de luz, vivem nos grandes bosques, vestem roupas verde para camuflar-se entre as folhas das árvores, motivo pelo qual nunca conseguimos vê-los. Seus olhos são claros, sempre da cor azul ou verde e seus cabelos são quase brancos. Suas orelhas são pontiagudas como as dos duendes.

Esses elfos adoram celebrar grandes banquetes e suas festas são animadas com alegres músicas. Eles preferem passar breves momentos felizes do que longos períodos tristes. Vivem o agora, desfrutando da melhor maneira possível cada momento que passa.

Os elfos escuros são considerados malvados e perigosos. Se divertem causando dano aos seres humanos. Muitas das enfermidades e defeitos físicos dos homens da Antigüidade, eram atribuídos aos elfos escuros.

## **ASPECTO FÍSICO**

Os elfos possuem mãos e pés grandes em comparação ao resto de seu corpo. Suas pernas são extremamente finas e apresentam orelhas e narizes pontiagudos. Suas bocas também são muito largas. Já sua pele é geralmente rugosa, mas sua cor vai variar segundo a tribo que pertence. Eles são de uma natureza intermediária entre o homem e o anjo, apresentam espírito inteligente e curioso, corpo fluídico e são mais visíveis no crepúsculo.

Os elfos da tradição escandinava e celta medem cerca de 25 a 30cm. Entretanto, não são todos iguais, pois alguns são conhecidos como elfos de luz e outros como elfos escuros. Os elfos luminosos possuem o corpo transparente e, como tais, podem atravessar qualquer corpo sólido. Inclusive podem demorar-se sobre o fogo, sem que esse chegue a afetá-los. Os elfos, portanto, podem viver no interior de qualquer lugar, mas preferem construir suas casas, muito ocultas e saindo somente a noite para evitar de serem vistos.

Os elfos escuros são em maior número que os luminosos e habitam o interior dos troncos das árvores, em cujas imediações adoram viver. Mas como também são amantes da música, podem ser vistos nas correntes dos rios, no mar e nos saltos das cascatas, que possuem seu próprio ritmo. Dos sensuais lábios dos elfos, desprendem-se doces canções, que encantam os ouvidos de qualquer mortal.

## **ORGANIZAÇÃO SOCIAL**

A organização élfica varia dependendo de cada povoação que estão dispersas pelo mundo inteiro e vão desde pequenos assentamentos até grandes cidades. A estrutura social de cada povoado dependerá de diversas opções, normalmente são governados por um conselho de sábios, feiticeiros e militares ou algum regente. Os elfos possuem uma variedade de ocupações que vão de guerreiros a agricultores e até construtores. Destacam-se ainda pelo grande conhecimento sobre artes.

Todas as cidades élficas são dotadas de grande beleza, pois são seres muito habilidosos em todas as tarefas que empreendem. Seus gostos são refletidos em suas obras e suas casas. Se interessam pela beleza da natureza, pela dança, pelo canto e pelo jogo. Não fazem amigos com facilidade, pois são muito reservados. Procuram manter-se afastados dos humanos.

Os elfos são temidos por outras raças, pois são excelentes guerreiros e caçadores. Acreditam que qualquer forasteiro é um inimigo em potencial, que poderá roubá-los e enganá-los. Entretanto, os ataques dos elfos contra inimigos, raramente são sangrentos.

Exatamente igual as fadas, os elfos desempenham um papel no equilíbrio, na saúde e no crescimento das plantas. Enquanto os gnomos cuidam da semente subterrânea, as fadas do broto da planta fora do solo, os elfos cuidam de que o sol a toque e do mecanismo da fotossíntese.

Os elfos recebem os nomes de: "nis" na Alemanha, "nis-god-dränge" na Dinamarca e Noruega, "tylwithes" na Inglaterra, "duende" na Espanha, "esprit follet" na França. Na Escócia se distinguem os "dun-elfen" (elfos das dunas), os "berg-elfen" (elfos das colinas), os "munt-elfen" (elfos das montanhas), os "wudu-elfen" (elfos dos bosques) e os "woeter-elfen" (elfos das águas). Na Irlanda são conhecidos com o nome de "Daoine Síde", os "habitantes das colinas das fadas", pois esses espíritos ocupam, se diz, magníficos palácios subterrâneos dissimulados nos interior dos verdes montes das pradarias irlandesas.

Com o passar dos séculos, o povo dos elfos e dos homens se afastaram progressivamente um do outro, evoluindo em universos separados e paralelos que só se encontram excepcionalmente. Espera-se que um dia, os elfos saiam de seus esconderijos subterrâneos e estabeleçam uma nova aliança com os homens, no seio de uma natureza reencantada.

## **AS ILHAS FEÉRICAS**

Não há mapa que nos conduza até as ilhas e regiões fééricas. Os meios de chegarem até elas não é dado a todo mundo e a viagem de regresso não sempre está assegurada.

Nos relatos da Idade Média há muitos relatos sobre o mundo das fadas e dos elfos. Esses reinos se denominam ilhas Encantadas, ilhas Bem-aventuradas, ou ilhas Afortunadas. Frente à costa de Bristol, em Somerset, se encontra, ao que parece, uma ilha feérica, chamada de "Terra Verde do Encantamento", que é invisível ao olho humano. E, ainda acredita-se que exista várias ilhas invisíveis frente a costa galesa.

Mas, há ilhas reais que também são ilhas feéricas, como é o caso da ilha de Man, antiga morada do Deus Manannan Mac Fir, cujas freqüentes brumas são fruto de um encantamento. Essa ilha alberga numeroso contingente de fadas e elfos, assim como espíritos terríveis, os "sangres", que têm por costume de deslocar suas moradas subterrâneas na noite da festa de São Martim, em 11 de novembro. Se aconselha a não passear só nessa noite.

É nessa ilha, onde a Wicca, organização oficial das bruxas do século XX, elegeu em 1951, uma "Rainha das Bruxas", Monique Wilson. Essa fundou um museu de bruxaria em Castletown e propagou durante toda a sua vida a prática do naturalismo, fundamento de um contato harmonioso entre o ser humano e a natureza.

Entretanto, a ilha feérica mais conhecida é a de Avalon, um paraíso acessível unicamente a seres do Reino das Fadas e aos valentes cavaleiros que, por sua pureza e seu amor, se tornam dignos de ser admitidos nela. O lendário rei Artur, a quem o poeta Lydgate do século XV descreve com um "rei coroado no país das fadas", foi levado mortalmente ferido para que o assistissem quatro rainhas fadas.

Dessa ilha veio o povo élfico de Tuatha De Dannan, ou seja, a "tribo de Dana". Esse povo foi expulso da ilha pelos Firbolgs e foram para a Irlanda, onde reinaram por longo tempo, até que novos invasores da raça humana, os expulsaram da superfície da terra e os condenaram a invisibilidade, como resultado da batalha de Tailtenn. Os nobres elfos edificaram suas novas moradas embaixo das colinas e nos lagos da Irlanda a fim de perpetuar sua espécie longe dos humanos.

Os elfos também são chamados de "Daoine Sidhes", o povo das colinas. "Sidhe" quer dizer "colina" em gaélico.

Evans Wentz, nos indicou: "Dois povos que co-habitam hoje na Irlanda: um povo visível, ao qual chamamos de celtas, e um povo invisível, que chamamos de elfos. Existem relações constantes entre esses dois povos, inclusive hoje em dia; pois os videntes irlandeses dizem que podem perceber os belos e majestosos Sidhes, e segundo eles o povo dos Sidhes é diferente do nosso, igualmente vivo e sem dúvida mais poderoso".

## **COMUNICANDO-SE COM OS ELFOS**

Os elfos não são seres que possam ser subjugados para se obter algo, pois sua natureza é bem diversa dos outros elementais. Eles são muito independentes e jamais alimentarão desejos humanos torpes e egoístas. Para entrar em contato com os elfos, deve-se dirigir a lugares onde costumam habitar: bosques, dólmene, templos abandonados, rios, lagos, lugares que não costumam ser visitados pelos seres humanos. Ao se chegar ao local, deve-se sentar-se no solo ou em uma pedra e chamá-los com amabilidade. Se for possível, deve-se recitar algum poema, realizar um rito ou cantar uma canção élfica. Pode-se também levar alguns presentes como doces, cervejas, etc. Não peça nada, apenas desfrute da mágica companhia dos elfos. Se conseguir despertar atenção, já será uma grande vitória.

## **REINO SUBTERRÂNEO DOS ELFOS**

Quando não residem em suas ilhas encantadas, os elfos vivem embaixo da terra, especialmente na Irlanda, Escócia, a ilha de Man e o País de Gales. Parece que em certas épocas do ano, e em determinadas circunstâncias, é possível ver os "sidhes" e entrar em contato com eles.

Em função das fases da lua, as moradas ocultas dos elfos de Highlands surgem da terra e permanecem sustentadas na cúspide de colunas. Então é possível distinguir as silhuetas de seus habitantes e perceber o som de sua voz e da sua música.

Para se ver a entrada das casas dos sidhes, é recomendável realizar nove vezes a volta na colina e na noite de lua cheia. Então a porta de sua morada se abrirá. Senão, é possível colocar a orelha no solo. Se estiver dotado de boa audição, poderá perceber os ecos das diversões que animam ao Povo Pequeno.

As "Colinas Ocas" servem de residência para os elfos, de esconderijo para os tesouros dos anões, de cemitério das fadas, e também de campos santos. Tem-se notícia de que o rei Artur, assim como o rei Sil, costuma cavalgar sobre seu cavalo, vestindo uma armadura de ouro, na colina de Silbury, em Wiltshire. Há uma lenda parecida que envolve uma colina em Bryn, perto de Mold, Clyd Flint, onde também foi visto um cavaleiro que vestia uma armadura de ouro.

O povo comenta que as casas dos elfos são muito grandes e belas, embora invisíveis para os olhos ordinários, mas como em outras ilhas encantadas, possuem luzes de abeto, lâmpadas que ardem sem interrupção e fogos que não têm nenhum combustível que os mantenha acesos.

Entretanto, os elfos da colina não gostam de ser molestados e não permitem serem vistos por simples humanos. Os observadores devem ter paciência e serem discretos. Se conseguirem ganhar a amizade e a cumplicidade do povo invisível, tudo irá bem. Dormir no alto da montanha enquanto os elfos celebram suas festividades era um meio muito bom de obter um passaporte para o seu país.

## **A CORTE DOS ELFOS**

Giraldus Cambrensis, autor galês do século XII, descreve os elfos como um pequeno povo de cabelos claros, belos rostos e porte digno, que vivem em uma região escura em que não há sol, nem lua, nem estrelas. Falam pouco e sua maneira de expressar-se é através de um sibilo claro. As mulheres fiam habilmente, tecem e bordam.

Os Sidhes da "tribo de Dana" possuem em sua corte magníficos palácios subterrâneos sepultados embaixo das colinas da Irlanda. Dagda, o soberano supremo dos Thuatha De Dannan", vivia no mais belo deles, o palácio de "Brug na Boinne", no qual se dizia conter três árvores que davam frutos em todas as estações, um copo cheio de um néctar delicioso, um caldeirão mágico e dois porcos, um vivo e outro assado a ponto de ser comido a qualquer hora do dia e da noite. Nesse palácio nada envelhecia ou morria. Imortais e eternamente jovens, os Thuatha De Dannan não conheciam a doença e a velhice.

Se diz que os mortais que têm acesso aos seus palácios encantados, podiam saborear a plenitude do eterno presente e da primavera permanente. Assim foi o que aconteceu com o célebre herói irlandês Finn e seus seis companheiros quando foram atraídos para um dos palácios secretos por uma fada que havia se metamorfoseado em cervo quando eles estavam caçando. Nesse palácio viviam belas ninfas e seus apaixonados. Se tocava uma música maravilhosa, havia abundante comida e bebida, e os móveis eram feitos de cristal. As vezes, esses palácios estavam dissimulados no fundo dos lagos; quando a água estava clara e pura, podia-se ver na superfície os reflexos das torres das belas construções submarinas.

## **A MÚSICA DOS ELFOS**

Os maravilhosos palácios dos elfos servem de morada para poetas e músicos extraordinários. O próprio São Patrício que cristianizou a Irlanda declarando uma verdadeira guerra contra os sidhes, escutava maravilhado a música dos elfos. Um dia, sentado em um monte, em companhia do rei de Ulidia e alguns nobres, viu aproximar-se um homem vestido com um manto verde com pregas presas a uma fivela de prata e uma camisa de seda amarela, carregando uma espécie de harpa.

- "De onde vens?" - lhe perguntou o rei.

- "Do palácio subterrâneo de Bodhb Derg, do sul da Irlanda".

- "E quem tu és?"

- "Meu nome é Cascorach, filho de Cainchinn, e eu sou como meu pai, bardo da corte dos Tuatha De Dannan".

De imediato pegou sua harpa e dela saiu sons tão belos que tanto o rei como toda a sua corte caíram em um sono mágico. Ao despertar, São Patrício confessou ter apreciado muito o concerto da Cascorach:

- "Era uma música verdadeiramente bela, por desgraça infestada com alguns sortilégio feérico, fora isso, nenhuma música me parece mais próxima da harmonia celestial."

Essa música encantada dos elfos era tão famosa na Irlanda que mais de um humano tentou ser admitido na corte dos Tuatha De Dannan, só para poder receber educação musical. Ao que parece, os melhores violinistas e gaiteiros da Irlanda obtiveram seu saber entre os elfos.

O povo conta a história de um violinista medíocre que tinha o costume de ir até às sombras das colinas encantadas, só para aprender melodias novas. Quando regressava ao povoado, retirava de seu violino uns tons endiabrados que faziam dançar as moças e os moços durante noites inteiras. Inspirado pelas fadas e os elfos, esse músico tornou-se uma grande celebridade, porém não tardou a ficar deprimido e desejar morrer. A música dos elfos é belíssima, mas melancólica e desperta naqueles que a escutam uma nostalgia tão profunda que acabam perdendo o gosto pela vida normal.

Os elfos e as fadas tocam vários instrumentos musicais: o violino, a harpa, o pandeiro, o címbalo e a guimbarde (harpa de boca). Acredita-se que toda a música acompanhada de canções teve sua origem no mundo feérico.

## **O TEMPO DO AMOR**

As fadas são grandes apaixonadas como nós. E uma estranha fatalidade faz com que experimentem suas maiores paixões por simples mortais, bem mais que por outros seres do Reino das Fadas. Desse modo, os homens que por azar do destino, venham a conhecer uma fada, não podem escapar do amor louco que ela desperta neles.

Mas de onde vem esta atração mútua e irresistível? Ninguém sabe, mas as lendas, relatos ou crônicas populares abundam em histórias de amor que colocam em cena o homem e a fada.

Eis aqui o testemunho, coletado no ano de 1849, de uma senhora que vivia em Arinthod (região pertencente a França):

"Um de nossos criados, chamado Félicien, foi levar os cavalos para o pasto no prado da ilha onde vivo e avistou pequenas senhoritas brancas. Era época da seca do feno.

Havia pilhas de feno amarrados e soltas na pradaria e lindas sílfides dançavam ao seu redor, tão rápidas, de um modo tão gracioso, que era uma maravilha. Nosso bom Félicien ficou fascinado com o grande espetáculo. Voltou para casa com um ar de encantamento inexplicável e nos descreveu o melhor que pode a beleza, a graça e a natureza diáfana daquelas pequenas criaturas de Deus; e tão belas eram que havia se apaixonado por elas no ato. De bom grado havia pedido uma em casamento, por seus traços, por sua elegância, pelos diamantes de todas as cores que brilhavam em seus dedos, seus braços, no pescoço, na cintura...."

Os amores que ligam as fadas e os homens a maioria das vezes, estão fadados ao insucesso, pois os seres dos Reinos das Fadas e os humanos pertencem a universos diferentes e só podem encontrar-se em lugares incertos que determinam a fronteira entre esse mundo e o outro.

Nos relatos e contos novelísticos, a fada sempre aparece ao herói no coração de um bosque sombrio, perto de uma fonte ou de um arroio. O homem está sempre só, perdido, debilitado, e não tem nenhuma possibilidade de resistir a ela, bela como nenhuma, e se oferecendo desse modo. No mesmo instante esquece qualquer outra paixão terrena e se entrega de corpo e alma a sua nova Dulcinéia. Pede sua mão e nada parece poder desfazer o sucesso dessa mútua paixão.

O amor da fada por seu companheiro humano é total, e é de uma fidelidade a toda prova. Pode permanecer com seu eleito até o final dos tempos. Evans Wentz evoca um caso de uma fada que não vacilou a acompanhar seu amante mortal até a América do Sul.

## **REGRAS FEÉRICAS**

Entretanto, a felicidade dos apaixonados em geral, é de curta duração. A aliança com a fada está sujeita a condições que os mortais costumam desrespeitar. Não que sejam particularmente complexas ou difíceis de satisfazer, ao contrário. As regras que regem o Reino das Fadas são banais e inclusive insignificantes. Os mortais as tomam como caprichos da fada e não lhes prestam muita atenção. Não demoram muito para transgredi-la, sem se darem conta, violando assim seu juramento, perdendo para sempre o amor da fada e deixam de ter acesso definitivamente ao Reino das Fadas, que lhes havia entreaberto a porta de seus domínios encantados. De volta a sua condição primitiva de simples mortais, vagam pelo mundo como almas penadas antes de morrer de tristeza e nostalgia.

Entre os tabus que regulam as relações entre fadas e mortais podemos citar a proibição de chamar o ser do Reino das Fadas pelo nome, de evocar sua existência diante uma terceira pessoa, de pronunciar certas palavras ou aludir a certas pessoas em sua presença, de recordar-lhe suas origens, pegá-lo ou tocá-lo com um objeto de ferro. A menor infração, a fada desaparece e abandona seu amante de carne e osso a sua triste sorte.

## **O AMOR ÉLFICO**

Também os elfos buscam ardentemente o amor das mortais. Na Irlanda se conhece um elfo chamado Ganconer, nome que significa "o que fala de amor", jovem de olhos negros e brilhantes, cujas belas palavras seduzem as jovens que andam sozinhas pelos bosques, ao cair da noite. Pobre daquelas que se deixam abraçar por ele, pois não tardarão a morrer de languidez, depois que seu amante élfico a saciar de carícias! Um provérbio irlandês afirma: " Quem encontra Ganconer pode tecer seu sudário".

Outro elfo, esse originário da Escócia, se vingou cruelmente de uma mortal que havia lhe jurado amor. O elfo desapareceu por sete anos, contando com a fidelidade de sua amada. Entretanto, essa terminou por cansar-se de esperar e casou com outro homem, do qual teve um filho. Ao seu regresso, o elfo fez de tudo para seduzir novamente a jovem. Propôs raptá-la e fugir em um navio de ouro que navegaria empurrado por um vento mágico. A mulher abandonou o marido e o filho para embarcar com o amante. Mas, assim que zarparam, o elfo suscitou uma terrível tempestade. O barco afundou e a mulher infiel com ele.

Os elfos nem sempre são belamente jovens, muitas vezes possuem alguma deformação física, podem apresentar os pés tortos ou voltados para trás, orelhas pontiagudas, rabo de vaca, não terem nariz ou serem estrábicos.

Desde os primeiros tempos clássicos, as lendas das visitas de deusas e ninfas a mortais humanos e sua relação com amorosa com eles sempre comoveu a humanidade por sua tragédia e esplendor; pois o final de todas essas relações entre imortalidade e mortalidade têm sido trágico.

## **FADAS**

**2006**

As Fadas do Fogo, Farisilles (masculinos), Smallores (femininas) , ou ainda, as Salamandras (elemento fogo), as Fadas da Natureza(elemento terra) e as Domésticas, governarão o ano de 2006.

Quando se apresentam fisicamente, algumas Fadas do Fogo tomam a forma de um pequeno réptil, chamado de Salamandra, de cor negra com manchas amarelo-ouro. Sua relação com o fogo vem dada porque, se o colocar perto de uma fonte de calor, segrega um líquido que lhe permite durante algum tempo suportar altas temperaturas.

O solo das Salamandras é a terra e seu céu o ar, e seu fogo seu gás (energia vital).

As Salamandras são as fadas mais poderosas e respeitadas dos elementais e são conhecidas como as Guardiãs do Sul. São elas que através do calor da sua chama intensificam nossa espiritualidade e colorem nossa percepção. Entretanto, como esse ano teremos uma proximidade intensa com elemento fogo, poderá acarretar um certo descontrole generalizado. Haverá tendência à inquietude e um excesso de atividades, tanto para o homem, como para a terra em geral.

As Fadas do Fogo de mãos dadas com as Fadas da Terra, abrem o ano de 2006 com a missão de anunciar e nos ensinar algo novo. Entretanto, essa associação, indica que algo grave poderá cair sobre os homens.

É a nossa Mãe-Terra que nos alimenta, purifica e nos mantém vivos. Se seguirmos suas leis e trabalharmos de comum acordo com elas, tudo transcorrerá bem. Caso contrário, nosso planeta pode adoecer, reagindo com febris terremotos, maremotos ou com erupções de vulcões e a ocorrência de furacões devastadores.

Nós somos (seres vivos) e não somos o que está à nossa volta. Saiba avaliar o milagre do "agora", mas sempre com equilíbrio.

### **UMA FADA PARA CADA MÊS DO ANO**

MÊS: JANEIRO

FADA: FIEMME

Fiemme é a fada protetora das crianças, amante do fogo, que adora fazer fogueiras com ervas aromáticas.

Ritual: recolha fios de cabelo de seu filho ou filha de uma escova. Confeccione uma vela derretendo parafina em banho-maria, colocando dentro os fios de cabelo e invocando a fada Fiemme para protegê-lo(a). Quando terminada a vela leve-a até o quarto de seu filho(a), quando ele(a) não estiver, mas ainda não a acenda. Somente no quinto dia deve acendê-la quando seu filho(a) não estiver em casa. A vela se consumirá rapidamente e você nesse momento deve mentalizar todo seu amor por ele(a) e pedir que a fada o(a) proteja de qualquer dano físico.

Para adicionar mais proteção à toda sua família, visualize um dragão adormecido com seu luzidio corpo verde enroscado em torno da sua casa.

Dias propícios para iniciar o ritual: 8 e 14 do mês.

MÊS: FEVEREIRO

FADA: HOLDA

Holda é uma fada doméstica que ajuda as famílias que habitam as casas onde escolhe para viver. Ela é a fada protetora contra intrusos, falsos amigos e energias negativas que possam afetar a saúde da família.

Ritual: compre um sininho de metal e ate-o com uma fita azul no alto da porta de entrada. Toda vez que uma visita indesejada for a sua casa, basta soar três vezes o sino para invocar Holda. Depois, debes limpar o sino com essência de frutas em sinal de agradecimento por sua proteção.

Dias propícios: qualquer dia do mês de fevereiro.

MÊS: MARÇO

FADA: RUCHELLA

Ruchella é uma fada muito pequena e gulosa. Ela circula em torno da casa, espiando nas janelas com medo de entrar. Quando, por fim, entra, vai direto para cozinha, procurar algo doce para comer. Quando tratada com carinho, essa fada protegerá toda a mulher grávida que habita a casa. Cobrindo-a com seu manto, não deixará que nada altere o bom desenvolvimento do feto até o parto.

Ritual: deve ser invocada meses antes do parto, preferencialmente três meses antes, oferecendo-lhe todas as noites de lua cheia dos respectivos meses, um pratinho com leite, acrescentando algo doce como: mel ou chocolate em pó. Coloque o prato em um canto da cozinha. Todas as manhãs jogue fora na pia a oferenda da noite anterior e recoloque uma nova.

Dias propícios: de 14 até 21 do mês.

MÊS: ABRIL

FADA: NUNUI

Nunui é uma fada da Amazônia que possui um lindo rosto, mas é bem fofinha de corpo. Ela cuida da natureza e dos animais. Devemos invocá-la sempre que nosso jardim ou animais domésticos estejam doentes.

Ritual: para convocá-la basta chamar seu nome e deixar um pequeno presente em qualquer jardim. Jogue balas de mel, ou moedas de chocolate em qualquer vaso florido.

Dias propícios: 2, 9, 16 e 23 do mês.

MÊS: MAIO

FADA: ANJANA BRANCA

Anjana é a fada que personifica a bondade. É descrita como uma linda mulher que possui cabelos compridos e dourados, pele branca, mede cinquenta

centímetros, veste-se com túnicas brancas, calça sandálias e leva nas mãos um bastão de arco-íris, que possui propriedades mágicas. Adorna sua cabeça com guirlandas de flores silvestres. Ela habita as covas secretas da terra, onde guarda fabulosos tesouros. Anjana pode ser invocada quando se deseja obter boa dose de generosidade de alguém.

Ritual: Ofereça a Anjana mel, morango, pêssegos em calda ou outros frutos do bosque. A oferenda pode ser colocada na entrada de uma caverna, ou então deve ser enterrada na terra. Depois diga:

"Anjana branca, tem piedade de mim,  
Guiar-me pela escuridão e bosques da vida,  
Livra-me do perigo e  
dos maus pensamentos."

Dias propícios: 7, 14, 21 do mês.

MÊS: JUNHO

FADA: JOAN

Joan é uma fada muito serviçal e ajuda todas as pessoas que se perdem no campo, ajudando-os a encontrar o caminho. Ela pode ser invocada ainda, quando necessitarmos fazer uma escolha ou tomarmos uma decisão na vida, do tipo escolher uma profissão, trocarmos de emprego, etc. É Joan que dita o melhor dos destinos e nos acompanha nas difíceis escolhas.

Ritual: frite um pastel de queijo e passe-o em uma calda de mel. Depois coloque-o em um pratinho branco e deposite-o como oferenda em qualquer praça ou jardim de sua casa. Depois é só aguardar e ouvir a voz de seu coração, ou seja, da voz soprada pela fada Joan.

Dias mais propícios: 11 e 23 do mês

MÊS JULHO

FADA: GIRLE

Girle é uma fada doméstica, que aparece unicamente à noite para ajudar a completar os trabalhos que os fazendeiros deixaram de concluir durante suas tarefas diárias. Está diretamente associada com a prosperidade das famílias que escolhem para viver. Deve ser invocada sempre que estivermos passando por um grave problema financeiro.

Ritual: faça ou compre um pão pequeno coberto com sementes de gergelim e deixe sobre a mesa da cozinha em uma cestinha ou prato branco. Mas antes, chame-a pelo nome e conte-lhe sobre as dificuldades que passa no momento.

Dias propícios: 25, 26, 27, 31 do mês



MÊS: AGOSTO

FADA: CLIODHNA

Clíodhna é uma fada de rara beleza e longos cabelos loiros que gosta de ajudar os enfermos e aliviar sua dor. Ela possui três pássaros mágicos, os quais cantam nos sonhos dos doentes, fazendo-os melhorar.

RITUAL: Entre em alfa e visualize três pássaros dourados voando sobre você. Escute o som de seu canto e depois peça saúde e proteção para você e toda a sua família. Como oferenda jogue sementes de girassol ao ar livre para que os pássaros possam comê-las.

TÉCNICA PARA ENTRAR EM ALFA:

Laurie Cabot nos ensina a técnica da "Contagem Regressiva do Cristal", um processo de visualização que combina cor e número:

"Feche os olhos, respire profundamente algumas vezes e visualize um número sete vermelho ou o número sete em um fundo vermelho. Detenha-se nessa imagem por alguns segundos e depois visualize um seis laranja. Prossiga visualizando um cinco amarelo, um quatro verde, um três azul, um dois púrpura e um número um lilás orquídea. Quando sua atenção concentrar-se no lilás orquídea, diga:

- Agora estou em alfa e tudo o que fizer será preciso e correto. Que assim seja!

Aprofunde o estado ainda mais, contanto regressivamente de dez a um sem qualquer componente cromático. Depois, pode realizar a projeção."

Os dias mais favoráveis para realização de seus rituais são 21, 23 e 25 do mês.

MÊS: SETEMBRO

FADA: HABUNDIA

Habundia é uma fada rainha da água, responsável pela chuva, neve e a umidade da terra. Pode ser vista na beira dos rios e lagos. Ela era considerada

uma fada associada à fertilidade humana e a prosperidade, pois protegia as colheitas e os rebanhos do povo rural.

**RITUAL:** para invocar Habundia faça você mesma um bolo qualquer, corte um pedaço e encha um cálice com água e mel, procure uma grande e velha árvore e deposite a oferenda. Saia sem olhar para trás.

Os dias mais propícios para realização desse ritual são: 14 e 21 do mês.

**MÊS:** OUTUBRO

**FADA:** ANNA

Anna é uma fada rainha cigana do povo húngaro. É descrita como uma linda mulher de longos cabelos negros e olhos verdes. Habita o recôndito de seu castelo oculto onde guarda grandes riquezas. Essa fada nos presenteia com muita prosperidade e sucesso profissional.

**RITUAL:** para esse ritual, você precisará de uma pedra, uma vela vermelha e um galho de árvore grosso de uns 25 cm. Acenda a vela e observe a chama queimando por alguns instantes, depois pegue o galho e talhe nele as palavras: SUCESSO, DINHEIRO, ou aquilo que se dispõe a conseguir de bem material. Agora apanhe a vela e cubra a pequena pedra e as palavras que escreveu no galho com cera quente. Experimente então, a fronteira da consciência onde se encontram a cera quente (elemento fogo) e os objetos que representam a terra. Para encerrar o ritual, enterre a vela o galho e a pedra.

Dias propícios: 1, 2, 22 e 31 do mês.

**MÊS:** NOVEMBRO

**FADA:** COINTREACH/DAMA BRANCA

Cointreach é uma fada que se mantém unida a família com que vive de geração à geração. Ela é sempre invisível e tem por objeto anunciar a próxima morte de algum membro da família. Não possui forma definida e é descrita como uma luz branca, de pequeno tamanho, que quando se toca é suave e branda.

**RITUAL:** como novembro é o mês escolhido para homenagearmos os mortos, o ritual a ser feito é uma visitação aos túmulos de nossos ancestrais e adorná-los com lindas flores, agradecendo a fada Cointreach por acompanhar com carinho nossa família e pedir que quando for a nossa vez de acompanhá-la, que nosso sofrimento seja breve.

Dia propício: 2 do mês.

**MÊS:** DEZEMBRO

**FADA:** MBRINA

Mbrina é uma fada doméstica que pode adotar a forma de uma mariposa noturna ou uma lagartixa e gosta de viver nas zonas mais escuras e escondidas de nossas casas. É uma fada de transmutação, que igual aos gatos sagrados, transmutam energia negativa em positiva.

RITUAL: nosso ritual se constituirá na confecção do "açúcar das fadas".

Você precisará dos seguintes materiais:

3 copos de açúcar comum branco  
Extrato de vanilla 1 colher de chá  
um pouco de corante alimentar vermelho  
1 recipiente de vidro limpo.

Misture o açúcar com o extrato e em seguida, adicione corante suficiente para tornar o açúcar cor-de-rosa. Tampe o vidro e etiquete como "Açúcar das Fadas". Agora você terá um açúcar especial para fazer bolos e bolinhos e ofertá-los as fadas. Quando se sentir muito esgotada ou precisar acrescentar um pouco de magia a sua vida, coma uma colherinha de chá. O efeito é surpreendente!

Dias mais favoráveis para realização deste ritual são: 7, 14, 21 e 28 do mês

### **CALENDÁRIO ANUAL DAS FADAS FLORES**

A função das fadas é absorver PRANA, ou a vitalidade do sol e distribuí-la no plano físico. Assim, as fadas das flores proporcionam um vínculo vital

entre a energia do sol e os minerais do solo.

Certas fadas são responsáveis pela estrutura e cor das flores; outras atuam debaixo da terra em torno das raízes; e outras mais, a nível molecular, possuem relação com o crescimento da célula.

As fadas possuem um corpo feérico que compreende os mais diferentes estados da matéria física. Quando as fadas são visíveis, os são, a nível ETÉREO (um estado mais sutil do que o gasosos), e quando são invisíveis, estão em nível ASTRAL (um estado mais puro do que o etéreo). A maneira como são formadas é tão sensível e fluídica que podem ser moldadas por coisas tão tênues como o pensamento e o sentimento.

Assim, pois, a aparência dos seres feéricos refletirá com freqüência as idéias pré-concebidas que tenhamos deles. Por isso, é normal que suas formas sejam numerosas e variadas. São as energias que fluem no corpo das fadas que contribuem para criar uma cabeleira ondulante e umas asas abertas de matizes brilhantes.

Se a vida, em sua essência é mágica, pontuada de instantes de iluminação, é tudo graças as obras das fadas. Elas são as guardiãs de nossa "Lenda

Pessoal" e dos nossos desejos. Não devemos invocá-las em vão, pois elas sempre respondem. E também, devemos estar muito atentos aos nossos desejos, pois as fadas não estão ao serviço da ambição, do poder ou de riqueza material. As fadas só nos ajudarão na única meta que importa na vida: chegar a sermos nós mesmos.

Um grupo de fadas foram agrupadas em uniões simbólicas com as diferentes flores das estações anuais pela artista e estudiosa Cicely Mary Braker (1895-1973). Assim, a cada tipo de flor e em cada mês do ano, corresponde uma fada guardiã:

MÊS: JANEIRO

FLOR: TREVO AMARELO

FADA: MAYA

Maya é a fada do trevo amarelo que compõe um grupo de fadas de flores silvestres. É descrita como uma menina de olhar compreensivo, que expressa harmonia em seus olhos, enquanto deixa entrever um tímido sorriso em sua boca. Maya representa toda a doçura do mundo natural das flores do campo.

Invoque-a com o seguinte poema:

"Por tuas loiras flores,  
trevo amarelo te chamamos,  
Mostra-te fada Maya,  
Entre a resplandescência de suas folhas,  
para o meu deleite e de toda a natureza."

MÊS: FEVEREIRO

FLOR: AMOR PERFEITO

FADA: PANSY

Amor Perfeito é uma flor muito bela para compor um jardim. É também, uma flor muito amada pelas fadas e por elas utilizada para fazer poções de amor. O chá de suas pétalas, segundo a crença popular, cura o "coração partido".

É ainda, a flor mais ofertada entre apaixonados. Entretanto, nunca devem ser colhida quando ainda houver orvalho sobre ela, pois causa ruptura do relacionamento antes da chegada da próxima lua cheia.

Na Europa essa flor é conhecida pelo nome de Pensamento e está relacionada com a morte e os entes queridos perdidos.

A fada Pansy que habita nessa flor, geralmente é descrita como uma menina sorridente que aparece vestida com as cores do amor perfeito. Se mostra muito otimista e feliz e transmite um grande bem-estar.

Ela gosta que recitem o poema-canção:

"Amor Perfeito, Petúnia,  
Poejo, Primavera...  
É difícil, penso,  
selecionar a melhor delas,  
e deixar de lado o resto.  
Não quisera esquecer nenhuma,  
passiflora, peônia,  
e piorno, de flores amarelas...  
Porém não é Pansy

a mais bela das  
que por P começam?  
Negro, marrom e aveludado,  
Roxo, amarelo, vermelho.

MÊS: MARÇO

FLOR: LAVANDA

FADA: LAURA

A lavanda foi muito usada pelos gregos e romanos em óleos e sais de banho com valores terapêuticos. Era usada também como anti-bacteriano que ajudava na cicatrização de cortes e queimaduras.

Durante a Idade Média foi considerada uma flor do amor, por causa de seu perfume e por suas propriedades de anti-repelente de insetos. Porções de lavanda era dada aos recém-casados para trazer boa sorte e pétalas secas da flor eram polvilhadas sobre o leito nupcial.

Dizia-se ainda, que ao carregar ou inalar lavanda permitia que se visse almas do outro mundo (fantasmas). É ainda, considerada como protetora do "olho grande" ou "olho gordo".

A fada Laura é considerada a lavadeira de sua comunidade, já que é quem recolhe, lava e perfuma as roupas de suas companheiras. Ela pertence ao grupo de fadas de flores de jardim e é descrita como uma menina de rosto doce, magra, vestida com um traje curto da cor malva como a lavanda e uma saia feita de flores dessa planta. Seu sorriso é de otimismo e afeto. Ela gosta que cantem ou recitem o poema:

"Ding, don, lavanda azul,  
diz a canção.  
Sobre suas flores, ding, dang,

as borboletas voaram  
(elas a adoram  
e também as abelhas).  
A lavanda, alegre, se agita,  
balançada pela brisa.  
Azul de lavanda, ding, dang,  
e verde de lavanda.  
Os vestidos lava e perfuma, ding, dong,  
e deixa bem limpos  
os lençóis e os lenços."

MÊS: ABRIL

FLOR: TANACETO

FADA: TANSY

O nome dessa flor deriva da palavra grega "immortal", justamente porque ela dura muito. Acreditavam ainda, que as possibilidades de concepção eram realçadas quando as mulheres comiam essas flores. Outros povos colocavam suas folhas dentro dos sapatos para evitar o mau cheiro.

Tansy faz parte a série de fadas das flores silvestre dentro de uma lista criada pela estudiosa e artista inglesa Cicely Mary Barker (1895-1973). É descrita como uma menina de olhar atento, cujo rosto inspira confiança e serenidade. Considerada muito trabalhadora, ela gosta de viver em comunidade. Se veste com roupas feitas das folhas do tanaceto, levando na cabeça uma coroa feita também com as folhas da planta.

Ela gosta que se recite ou cante os seguintes versos:

"Antigamente, nas cozinhas,  
o tanaceto tinha múltiplos usos.  
Bem triturada e moída  
pudins e pastéis com ela se faziam,  
e chá e bebidas de leite, e até medicina.  
Assim relata gente entendida.  
Isso ocorreu em dias antigos,  
agora me encontro em outros caminhos reais,  
quando o ar do campo é fresco e suave,  
com minhas folhas e lindas flores  
amarelas, diminutos botões  
que de três em três coso  
nos verdes vestidos dos elfos."

MÊS: MAIO

FLOR: TREPadeira CAMPAINHA BRANCA

FADA: BIANCA

A fada Bianca é descrita como uma menina de cabeleira ruiva coberta com um gorro de folhas com forma triangular. Seu corpo é de uma criança e veste-se com roupas singelas. Ela é considerada a fada protetora dos bebês. Ela gosta muito que cantem a canção cuja letra é:

"Oh, talos trepadores  
que os suaves brotos abraçais.  
Oh, minha formosa campainha branca  
pois não há outra com igual semelhança,  
de límpida e efêmera beleza,  
pois um só dia vive a flor aberta.  
Oh, branca grinalda de verdes folhas  
que os caminhos delicadamente adornas.  
Escuta esse canto à tua pureza."

MÊS: JUNHO

FLOR: GERÂNIO

FADA: GERALDINE

O gerânio é uma planta ornamental de jardim que se encontra sob a proteção de uma fada que se adorna com suas flores e folhas, conhecida como Geraldine. É descrita como uma jovem menina morena, de rosto ovalado que denota sua delicadeza e sensibilidade. Apresenta-se sempre vestida com as cores do gerânio. Essa flor, unida às fadas, é símbolo de fidelidade, vigilância e longevidade.

Os gregos associavam essa flor à cegonha, porque o fruto dessa flor lembra o bico da ave. Acredita-se que os gerânios brancos afastam serpentes e se plantados perto de janelas, impedem que as moscas entrem na casa.

A Fada Geraldine protege as crianças que brincam em seu jardim e desperta sentimentos positivos em todos que vivem em suas proximidades. Gosta muito que recitem o poema:

"Não há flor no mundo tão maravilhosa,  
que tenha tão radiante escarlate.  
Ali onde cresce é feliz,  
em vasos ou solo de jardins.  
Nada há lugar que a flor gerânio  
não goste de habitar.  
Plante-me, diz ela,  
Que eu também te faço feliz".

MÊS: JULHO

FLOR: ROSA

FADA: ROSE

A rosa, flor de agradável fragrância e talo espinhoso, que desde sempre é muito apreciada pelas fadas por ter um efeito purificador.

A fada das rosas está descrita como uma menina de cabelos curtos loiros, que revela em seu rosto uma delicada sensibilidade capaz de despertar o carinho de todo aquele que a contempla. Suas roupas surgirem uma sensualidade carregada de doçura. Ela gosta que cantem a seguinte canção:

"A rosa,  
a flor mais bela e amada;  
as palavras jamais poderão expressar  
sua beleza e sua bondade.  
Pétala a pétala, os brotos se abrem ao sol,  
tão pura e branca sua cor,  
delicada rosa, o vermelho em todo seu esplendor.  
Doce fragrância, profunda, embriagadora,  
Que delícia ser a fada da rosa!"

MÊS: AGOSTO

FLOR: PAPOULA

FADA: POPPY

A papoula é a planta oriental que contém o ópio, usado há séculos. Foram encontradas nos túmulos dos egípcios há três mil anos atrás.

De acordo com uma lenda grega, a papoula foi criada por Somnus, deus do sono, para ajudar Ceres, a deusa do milho, que completamente esgotada pela busca de sua filha perdida, não conseguia mais fazer o milho crescer. As sementes da papoula ajudaram-na a dormir e após o descanso, o milho cresceu outra vez. Os gêmeos Hypnos e Thanatos (sono e morte) foram representados coroados com papoulas ou as carregando nas mãos. Por certo, os gregos já tinham o conhecimento que o sono induzido pelo ópio pode causar a morte.

A fada poppy se apresenta com aspecto de uma moça madura, cujo rosto reflete uma seriedade interior que pode assustar a todo aquele que a vê, entretanto na realidade, se trata de um espírito sonhador que está concentrada em seus próprios sonhos. Se veste de vermelho e sua pele é negra, e gosta de rodear-se das pétalas da papoula. Sua canção preferida é a seguinte:

"Aqui estou, elegante e esbelta

e entre o verde trigo espigado,  
cantando a minha seda escarlate,  
como a cotovia trina no alto.  
Agora está pelado o trigal,  
pois a colheita chegou ao seu fim,  
todavia, esplêndida e jovial,  
eu ainda permaneço aqui.  
Quer me ver?  
Então aproxime-se!"

MÊS: SETEMBRO

FLOR: BOTÃO DE OURO OU RANÚNCULO

FADA: ÁUREA

um vestido feito com sedosas pétalas amarelas e apresenta duas asas duplas de borboleta.

Essa fada proporciona melhoria aos enfermos e ajuda a aumentar o amor próprio. Conta com a particularidade de ter em suas asas um pó semelhante aos dos lepidópteros e sem o qual não poderiam voar.

Para invocá-la, recite o seguinte poema:

"Sou a flor que mais ama as crianças,  
para elas é todo meu tesouro,  
a elas ofereço meu cálice formoso  
de pétalas douradas e talo vigoroso.  
Vejam, meus amados companheiros,  
o azul do céu do estio  
e os campos repletos de botões de ouro,  
que abrem, para ti, um por um.  
Venham até mim, meus pequenos amigos,  
que eu sempre os protegerei!"

MÊS: OUTUBRO

FLOR: COLOMBINA, ERVA-POMBINHA, SOLDADOS, AQUILÉGIA, LUVAS-DE-NOSSA-SENHORA

FADA: CLAIRE

A aquilégia é uma flor muito bela e pode ser plantada em lugares secos e sombrios. Evoca a imagem do Espírito Santo, pois a flor possui o formato de um sino. Simboliza também, a inocência da Virgem Maria.

A fada Claire é descrita como sendo uma menina de suave movimentos e que gosta muito de dançar. Mantêm o olhar sempre atento e uma expressão serena, símbolos de sua timidez e de sua ternura.

Ela gosta que recitem o poema:

"De todas as fadas  
que começam com C,  
vamos eleger uma.  
ah...e veja se acertas!  
Está a saudável calêndula,  
a campainha trepadeira,  
o crisântemo, a gravínea  
e a columbina, a mais bela bailarina.  
Sim, Columbina é a eleita!  
e ao seu lado toca flauta um elfo,  
uma doce melodia para seus pés ligeiros  
que dançam entre as flores  
de meu jardim belo e soberbo."

MÊS: NOVEMBRO

FLOR: MARGARIDA DE JARDIM

Áurea é a fada que habita a flor conhecida como botão de ouro. É descrita como uma menina de cabelos loiros e aspecto sonhador e romântico. Usa

FADA: DAVEY

A fada Davey possui um rosto infantil e seu olhar revela os impulsos elementares de sua atividade. Se adorna com uma coroa de pétalas de margarida e um colar das mesmas flores. Possui grande energia que é capaz de compartilhar com quem a vê. Gosta que recitem o seguinte poema:

"São altas demais para mim,  
magnólias e malvas silvestres.  
Não há uma pequena flor por aqui  
que comece com a letra M?  
No pequeno leito verde  
se projeta a margarida de jardim,  
e ela sorri para o sol, para ti,  
para mim e para todos os presentes.  
Bem me queira margarida,  
pois  
sempre quero estar junto a ti".

MÊS: DEZEMBRO

FLOR: MARGARIDA DO CAMPO

FADA:DAISY

Segundo uma lenda celta, as margaridas se formaram do espírito das crianças que morriam após o nascimento. Essa é a razão pela qual a flor possui aspecto tão inocente.

Na Idade Média as margaridas foram usadas para curar insanidade, tumores e doença de pele. O rei Henrique VIII comia margaridas para aliviar sua úlcera de estômago.

A fada Daisy é descrita como uma menina de rosto infantil e loira. Usa uma blusa da cor verde, graças a qual pode camuflar-se entre as folhas e ervas. Representa a beleza, a fidelidade e a pureza.

Ela gosta que recitem o seguinte poema:

"Vem, chegue-se para brincar comigo;  
Eu sou a flor das crianças.  
Em um bonito colar trespasso minhas cores,  
junto todas ao longo do dia,  
Até que o sol se despeça.  
Devo ir descansar agora:  
Amanhã voltaremos a brincar.  
Minhas pétalas fecham-se  
tão suaves e brancas.  
até o sonhado amanhecer."

### **HORÓSCOPO DUENDES**

Duendes, Gnomos e Fadas, não são frutos de nossa imaginação, pois hoje já é possível inclusive fotografá-los, entretanto, todos os relatos e crônicas, nos fazem perceber que eles estão desaparecendo progressivamente ao longo dos séculos. Isso porque, nossa civilização perdeu o respeito e o afeto por esse Povo Pequeno.

Os Gnomos e os Duendes, foram descritos, pela primeira vez, como Elementais da Terra, por ParaCelsus (1493-1531). A palavra "Gnomo", tem sua origem na grega "genomos", que pode traduzir-se como "da terra". Já a palavra "duende" é uma abreviação de "dono da casa".

Os quatro elementos (Terra, Ar, Fogo e Água) que constituem o universo, já estavam presentes muito antes do homem ser criado e o pensamento gnóstico e cabalístico reconhecem sua grande importância. Para os rosa-cruzes, os espíritos elementais da natureza possuem vida própria e independente que, apesar de serem compostos por matéria astral e etérica, evoluem no plano físico através dos reinos mineral, vegetal, animal e humano, de acordo com a família que pertençam (duendes, gnomos, fadas).

Os seres elementais são quase invisíveis para a visão do homem, pois apresentam um corpo sutil, sempre composto com as mais puras partículas do elemento que habitam. Possuem sempre um espírito coletivo, formando uma "alma grupal". Quando morrem, desprendem-se do elemento coletivo. Portanto, carecem de uma alma imortal, assunto que preocupou os teólogos de toda Europa dos séculos XVI e XVII.

A alma mortal dos elementais deve-se ao castigo infligido por Deus, em consequência de tomarem partido na rebelião dos Anjos. De acordo com a tradição cabalística, eles foram condenados à "Terra do Nada", que fica a meio caminho entre os homens e os anjos, entre a "Terra e os Céus", confinados a uma "alma coletiva". Mas Deus, em sua infinita misericórdia, apiedou-se e lhes concedeu a possibilidade de unirem-se com um deva astral, que constitui um degrau de evolução imediatamente superior, ou o de casarem-se com um humano. Dessa maneira, poderiam obter uma alma individualizada e imortal.

De posse dessa informação, fica fácil entender porque duendes, gnomos e fadas, buscam desesperadamente um contato carnal com os seres humanos, oferecendo um amor apaixonado e bens materiais.

Para concluir, os seres elementais constituem o lado "Vivo" da Natureza, que estimula o crescimento, proporciona o colorido das flores, despontando nos recantos mais belos, brincando no salto das águas e nas ondas, dançando ao vento ou à luz da Lua, eles constituem uma ordem de evolução que transcorre paralelamente e combinada à nossa própria evolução.

### **DUENDE GUARDIÃO**

Não só os Anjos se preocupam com o nosso bem-estar, mas também os duendes e gnomos. O Duende Doméstico, nome dado àqueles duendes que habitam o interior de uma casa junto a uma família, que ele mesmo escolhe, é um dos encarregados de tão gloriosa façanha. Muito embora sejam um tanto travessos, os duendes domésticos possuem a função de ajudar os humanos em sua vida cotidiana.

Os Gnomos, mais sábios e mais velhos, comandam os duendes e são extremamente fiéis às famílias com quem convivem, considerando-as como parentes.

Em qualquer lugar do mundo, onde os corações sejam puros, são comuns os testemunhos da existência desse " Povo Pequeno". É a tradição popular, com sua doutrina secreta que preenche, uma vez mais, as lacunas e, de fragmentos dispersos, forma uma teoria inteligível.

São os espíritos da Natureza, os duendes, os gnomos que nos indicam o caminho a seguir. A humanidade só conquistará a Natureza quando obedecer às suas leis fundamentais e aprender a respeitar e acreditar nos seres elementais. E, muito embora, o espírito cético da atualidade questione a validade de semelhante evidência, os espíritos arejados continuarão essa fascinante busca, tão rica de promessas para o bem do planeta.

Para todo aquele que acredita, como eu, nos espíritos da Natureza, não existe "matéria-morta" em lugar algum, sendo assim, toda a rocha palpita com vida, toda pedra possui a sua respectiva consciência, por mais minúscula que ela seja. Até as árvores pulsam ao contato de pequenos agentes, cujos corpos magnetizados atuam como a matriz a partir da qual se tornam possíveis os milagres do crescimento e da coloração. Quando entendemos e partilhamos da exuberância vital da Natureza, os seres elementais transformam-se em verdadeiros e amistosos colaboradores e, em sua companhia, podemos compreender algo da missão que nos cabe. Na medida em que deixamos de ignorar as atividades dos espíritos da Natureza e reconhecemos sua dependência parcial em relação à mente humana e a surpreendente resposta que daí advém quando se faz esse reconhecimento, muitos dos nossos problemas e dificuldades serão resolvidos e a vida será muito mais bela do que qualquer coisa que já tenhamos concebido.

### **GNOMOS, DUENDES E SIGNOS**

ÁRIES (de 21 de março a 19 de abril)

Áries é um signo muito ativo, energético, entusiasta e é regido pelo gnomo "HARUMH" que assessora o duende "VERNY".

As pessoas nascidas sob signo de Áries são guerreiras, decididas, que sempre olham para o futuro. Possuem também um caráter colérico, emotivo, ansioso e extrovertido, que se traduz na constante necessidade de ação e pela impaciência, aspectos que são compensados por uma atitude moralista face à vida, às vezes exclusivista, intransigente ou, em certas ocasiões, até sectária.

Psicologicamente, Áries é o signo da ação. Entusiasmo cego, falta de perspicácia, precipitação, que levam a crises de desânimo, porém é nessas horas que deve pedir ao gnomo HARUMH para estar contigo, pois é ele que ajudará no aprendizado do controle da impulsividade e da impaciência. Já o duende VERNY, é mestre na arte de encontrar saídas positivas e criativas a tua agressividade natural.

É importante para a evolução espiritual dos arianos aprender a pensar nos demais e deixar de ter atitudes tão arrogantes, intolerantes e desagradáveis em sua vida.

Para invocar o gnomo HARUMH e o duende VERNY, acenda uma vela da cor violeta e queime um incenso de limpeza.

TOURO (de 20 de abril a 20 de maio)

Touro é o signo da tranqüilidade, dos pés assentados na terra e é regido pelo gnomo "ZOCOSS" e pelo duende "JEFYTE".

As pessoas do signo de touro nasceram para criar raízes, manter costumes e tradições. De fato, não suportam mudanças. Aspiram a viver em condições confortáveis e estão sempre procurando uma segurança material que lhes permitam viver com toda a tranquilidade. Como ZOCOSS é o gnomo administrador do dinheiro, sua ajuda será muito valiosa para que todo o taurino seja bem sucedido nessas questões. Já o duende JEFYTE deve ser invocado quando se procura um novo trabalho.

Para invocar o gnomo ZOCOSS e o duende JEFTE, acenda uma vela amarela, chame-os pelo nome e depois enterre 3 moedas douradas.

#### GÊMEOS (de 21 de maio a 21 de junho)

Gêmeos é o signo do poder de adaptação às circunstâncias mais variadas, da inteligência flexível e viva, da comunicação, da eloquência e da sociabilidade, que é regido pelo gnomo "GIAFAR" e o duende "CLION".

Entretanto, os nascidos sob signo de gêmeos, possuem temperamento melancólico, nervoso e emotivo. Despreocupação e frivolidade que engendram muitas vezes um comportamento irresponsável. Possuem também, a tendência para jogar com a sua vida muito mais do que vivê-la, tudo para não levar nada a sério e permanecer um eterno adolescente. Identificam-se com os outros por mimetismo, por jogo ou com a esperança de descobrir sua verdadeira identidade. Mais do que qualquer outro signo, Gêmeos precisa do olhar dos outros para saber quem é.

O gnomo GIAFAR é o guardião amigo que lhe estenderá a mão no momento em que for invocado. Juntamente com o duende CLION lhe ajudarão a aprender a dominar a impaciência, a ansiedade e o nervosismo que as vezes não permitem que se concretize adequadamente seus planos.

Para contatá-los lhes ofereça pedaços de pão de centeio com mel, que podem ser colocados em um pequeno prato e depositado em qualquer cantinho escuro da casa. Acenda, em seguida, uma vela verde e chame-os pelo nome.

#### CÂNCER (22 de junho a 22 de julho)

Câncer é o signo do sonho, da sensibilidade, da ternura, da doçura, da imaginação e da memória tenaz que fixa e idealiza as recordações, acontecimentos e sentimentos ocorridos no passado para se proteger contra as incertezas do futuro.

Esse signo é regido pelo gnomo "PAN" associado ao duende "YARK".

Psicologicamente, os nascidos à luz desse signo, permanecem à nível do período da infância, carnal e sensitiva, aspirando sempre a reencontrar ou a preservar. Para os cancerianos, o amor é um conto de fadas, com príncipe e princesa encantada, mas também existe muitos monstros ameaçadores que devem ser enfrentados.

O gnomo PAN será um grande auxiliar quando importantes decisões na vida referem muita meditação e calma. Será o duende YARK que entrará em ação para a calma se estabelecer, podendo-se assim, alcançar o pleno entendimento.

Para invocá-los acenda uma vela marrom e deixe uma oferenda de pão molhado no leite em qualquer jardim florido.

LEÃO (23 de julho a 22 de agosto)

Leão é o signo da ambição por excelência, do feliz e radiante domínio das circunstâncias, das aparências, da necessidade de admiração, da aspiração à supremacia, características que podem dar lugar ao orgulho e à tirania.

Esse signo é regido pelo gnomo "RASCHIB" associado ao duende "EDOSS". O leonino é muito autoconfiante, justamente por ter como guardiões esses dois seres elementais. RASCHIG é o gnomo que trabalha aumentando a auto-estima e realizando a limpeza do campo aúrico. Em seguida, o duende EDOSS complementa esse trabalho banhando a aura com seus raios de arco-íris.

Sempre que precisar uma dose extra desse tratamento que conduz à total harmonia, invoque-os acendendo uma vela de mel que deve ser colocada em cima de um desenho ou imagem de um arco-íris. Depois que a vela se apagar, queime a figura de papel do arco-íris e jogue suas cinzas em um jardim.

VIRGEM (23 de agosto a 22 de setembro)

Virgem é o signo da ordem, da organização, da precisão, do espírito de serviço, da preservação dos bens adquiridos, da modéstia ou da humildade, que conduzem às vezes a pessoa nascida sob esse signo a sub-valorizar-se ou sub-valorizar os demais. Possui ainda, um temperamento interiorizado, com uma forte tendência de se fechar dentro de si mesmo.

Esse signo é regido pelo gnomo "MOBARAK" associado ao duende "OLDH".

Como os nascidos sob à luz desse signo almejam alcançar a perfeição, sempre haverá um desgaste físico e energético muito importante. Arrastados por seus sentimentos, os nativos desse signo podem inclusive perder a razão. Portanto, será necessário periodicamente, invocar seus espíritos guardiões para auxiliá-los. O gnomo MOBARAK será de muita utilidade, principalmente quando o problema é com a saúde. Seu associado, o duende OLDH, deve ser invocado quando o comprometimento é na região abdominal.

LIBRA (23 de setembro a 22 de outubro)

Libra é o signo da justiça, da procura de equilíbrio, da harmonia, características que podem levar a pessoa nascida sob esse signo a responsabilizar-se por compromissos excessivos.

Esse signo é regido pelo gnomo "JENNY" associado ao duende "PYLOO".

Psicologicamente, esse signo corresponde à tomada de consciência da independência e das opções que essa implica. A partir daí, é como se o nativo desse signo tivesse de se preparar para transformar-se em um ser independente, preservando ao mesmo tempo suas experiências. JENNY será um grande auxiliar para caminhar ao seu lado nessa jornada, pois ele trará equilíbrio no que se refere à relacionamentos amorosos. PYLONN, por sua vez transmutará todas as energias negativas para positivas com seus raios violetas. Para invocá-lo basta acender uma vela da cor violeta e deixar ao lado um pratinho com um pouco de mel.

#### ESCORPIÃO (23 de outubro a 21 de novembro)

Escorpião é o signo da paixão, dos impulsos, dos instintos, das forças psíquicas às vezes exaltadas, características que fazem do nascido sob esse signo uma pessoa idealista, extremista, indomável, às vezes excessivamente empírica, destrutiva ou auto-destrutiva.

Esse signo é regido pelo gnomo "HARUKO" associado ao duende "SMARK".

Os nativos de escorpião possuem um temperamento impulsivo, agressivo, instintivo, apresentando um gosto acentuado pelos mistérios, segredos, enigmas para resolver, estudos e análises profundas. Gosta de dominar intelectualmente e quando ama, aspira possuir o corpo e a alma do outro. Para os nascidos à luz desse signo não há meias medidas, e portanto, podem atrair para si muitos inimigos e muitas energias negativas. HARUKO e SMARK podem ser grandes auxiliares, pois eles zelam pela proteção da pessoa que os invoca, encerrando-a em uma bolha dourada e não permitindo que nenhuma energia negativa a atinja. Para invocá-los acenda uma vela dourada e chame-os pelo nome.

#### SAGITÁRIO (de 22 de novembro a 21 de dezembro)

Sagitário é o signo da aventura, dos jogos da vida e da sorte, da expansão natural, da alegria de viver, que às vezes fazem do nascido sob esse signo uma pessoa que se deixa enganar, por ela mesma ou pelos outros, inconsciente ou pouco realista.

Esse signo é regido pelo gnomo "OTBAT" associado ao duende "BASY".

Os nativos de Sagitário são viajantes que aspiram a ampliar seus horizontes, sociais, geográficos e espirituais. Como são grandes jogadores, encontrarão no gnomo OTBAT toda a orientação necessária no que se refere ao tema de dinheiro. Já o duende BASY lhe dará toda a ajuda nos jogos e em tudo que se refere a azar. Para invocá-los acenda uma vela verde, chame-os e ofereça pedacinhos de pão de centeio com mel. Depois enterre 3 moedas douradas no jardim ou em um vaso bem florido.

#### CAPRICÓRNIO (22 de dezembro a 19 de janeiro)

Capricórnio é o signo da vontade ambiciosa, tenaz, lúcida, concentrada num objetivo único; do sangue-frio, do espírito lógico, racional e friamente calculista, características que fazem da pessoa nascida sob esse signo um ser distante, insensível e hermético.

Esse signo é regido pelo gnomo "MAGREBIN" associado ao duende "VIKRAN".

Psicologicamente, esse signo corresponde à tomada de consciência da independência do "EU", revelada pela faculdade de discernimento. Essa faculdade empurra o nativo desse signo a isolar-se para poder explorar todos os seus recursos interiores. MAGREBIN é o gnomo que com seus sete raios de poder revigora e dá entusiasmo para encarar a vida, para todos nascidos à luz desse signo. O duende VIKRAN complementa esse trabalho afugentando todo o mal. Para invocá-los, na noite de Natal ofereça-lhes uma taça de vinho, mel e avelãs.

AQUÁRIO (de 20 de janeiro a 18 de fevereiro)

Aquário é o signo da liberdade individual, mas também das preocupações sociais e humanitárias, da solidariedade, da cooperação, das idéias originais, que fazem do nascido sob esse signo uma pessoa rebelde a qualquer disciplina, instável ou excêntrica.

Esse signo é regido pelo gnomo "IGOR" associado ao duende "RIMON".

Os nativos desse signo possuem ausência total de ambição e, portanto, encontrarão no gnomo IGOR um guardião da prosperidade e da harmonia. Outro grande aliado também será o duende RIMON, que do mesmo modo que todo o sagitariano, gosta de movimento e muitas brincadeiras, o que torna o ambiente a sua volta leve e alegre. Para invocá-los plante 3 sementes de girassol, juntamente com três moedas douradas em um vaso de barro ou no jardim.

PEIXES (de 19 de fevereiro a 20 de março)

Peixes é o signo da receptividade psíquica, da intensa sensibilidade emocional, anda em busca de fusão, de entrega, do amor absoluto, romântico, místico ou religioso, que fazem da pessoa nascida sob esse signo um ser idealista e irracional.

Esse signo é regido pelo gnomo "ELIO" associado ao duende "WULL".

O nativo de peixes é idealista e inspirado, mas tem a tendência de alimentar angústias irracionais, de refugiar-se no auto-engano e de fugir do contato ou do enfrentamento. ELIO será o gnomo que irá auxiliar que ajudará os nativos desse signo a superar as grandes desilusões, dando-lhes todas as condições para saírem dessas depressões. WULL também será de grande valia, pois ajudará no aumento da auto-estima. Para invocá-los pegue uma casca de noz e coloque ali três grãos de milho, três trevos de três folhas e um cristal. Enterre esse tesouro e ofereça-o para WULL e ELIO.

## **2006, ANO DOS GNOMOS**

2006 é um ano em que os gnomos estarão mais ativos e mais próximos de todos nós, portanto é uma boa oportunidade para você adquirir o seu.

Existe uma lenda que diz que para cada imagem ou boneco de um gnomo que tenhas em casa, surgirão 7 gnomos reais. Para mantê-los bem entretidos, coloque-os no jardim, ou se for apartamento, decore o espaço com plantas, uma mini-fonte com algumas moedas douradas. Os gnomos adoram mel, açúcar, pão, leite e vinho para se alimentarem. Já a espécie feminina adora tudo que brilha como espelhos, glitter, pedrinhas. Não custa fazer um agrado, pois com certeza serás bem recompensado posteriormente.

Se quiseres pedir-lhes um favor, fale suavemente sobre teus desejos e ofereça-lhes uma moeda para cada pedido e verás que eles te ajudarão.

Desfrute-os, convoque-os e peça proteção, pois os gnomos, neste ano, abandonaram os bosques para trazer aos homens a mensagem de paz e esperança da nossa Mãe Natureza e só poderão escutá-los todo aquele que possui coração nobre...

## **ORAÇÃO PARA CONVOCAR OS GNOMOS**

"Oh, Lugh, duende mágico,  
por intermédio de todos os poderes mágicos da natureza,  
converte nossas poderes arcas  
em transbordantes caldeirões da prosperidade.  
Toque-me com a tua vara da abundância  
e me revele teus segredos mais secretos".

Essa é uma possível invocação, mas você pode fazer a sua, convocando o duende mais indicado para resolver o seu problema. Se tiver uma estátua de gnomo em seu jardim, escreva em um papel branco, que deve ser dobrado em três, a graça que estás necessitando e ao término de sete dias queime-o para liberar o pedido. Atire as cinzas na água e não agradeça antecipadamente a atenção.

O mundo dos duendes, gnomos, fadas, ou seja, de todos os elementais da natureza, é tão antigo quanto a própria terra. E, embora, muitos teimem em negá-los, eles são tão reais quanto os anjos e os espíritos. Eles existem em suas próprias dimensões e exploram nossos domínios, sem termos possibilidade de vê-los.

São mencionados no Egito como entidades que apareciam no momento do nascimento de uma criança e tinham o poder de prever seu futuro. Igualmente, na literatura sânscrita, cinco mil anos antes da nossa era, já eram conhecidos estes pequenos personagens, classificados hoje como duendes e gnomos.

A "Cabala", faz referências a pequenos gênios que vivem debaixo da terra, que ajudaram Salomão na construção do Templo de Jerusalém. O "Talmud, por sua vez, afirma que as plantas eram habitadas por diminutas criaturas.

Okuninushi, uma das deidades do Shinto japonês, descreve um deus que habitava no alto de uma árvore que navegou sobre a crista de uma folha e veio em sua ajuda. Era um anão chamado *Sukuna-bikona*, o qual cabia na palma de sua mão, cujo poder era tal, que ambos decidiram construir o mundo para o bem da humanidade, dedicando-se em primeiro lugar, a erradicar todas as enfermidades.

Na atualidade, estes pequenos seres, são investigados pela parapsicologia e são chamados de ECNI (Entidades coexistentes não identificadas).

Há pessoas, que devido a uma especial sensibilidade, percebem este mundo sutil (no sensorial) e quando conseguem comunicar-se com eles, podem nos transmitir novas informações.

### **GNOMOS E DUENDES**

Gnomos é uma denominação extraída do grego, *genomos*, cuja significação é: "o que vive dentro da terra". Os gnomos são mais velhos e mais poderosos do que os duendes. Preferem viver em ambientes naturais e tranquilos.

São os gnomos que comandam os duendes, que vão e vem constantemente para ajudar os humanos.

A palavra "duende" é a apócope de "dono de casa". E realmente, estes personagens quando se instalam em algum lugar, ali permanecem. Os duendes se contrapondo as fadas, são todos masculinos.

Os gnomos e duendes estão em harmonia com a natureza e seus tesouros. As pessoas que têm acesso a eles, e conseguem estabelecer um vínculo amigável, são agraciadas com muita sorte.

Para contatá-los, devemos ter um conhecimento prévio da afinidade energética e de como vibram no decorrer dos doze meses do ano.

### **CALENDÁRIO ANUAL**

MÊS DE JANEIRO

GNOMO: "IGOR"

DUENDE: "RIMON"

PROPRIEDADES: Bem-estar - Proteção - Alegria.

IGOR é um gnomo muito poderoso e ao iniciar um Novo Ano, é interessante chamá-lo para nos trazer prosperidade e harmonia.

Melhoria financeira é um direito de todos nós. Viemos para este mundo para tornarmos vencedores, por isso não contente-se com pouco, pense grande, pois seu pensamento já é a materialização de um futuro promissor.

Esse gnomo sempre é acompanhado pelo Duende RIMON, que é muito brincalão e alegre e pode ser visualizado à margem dos rios, confeccionando vasos de barro.

MÊS DE FEVEREIRO

GNOMO: "ELIO"

DUENDE: "WULL"

PROPRIEDADES: Depressão - Tristeza - Beleza - Sedução

ELIO é um gnomo que nos ajuda a melhorar a auto-estima, nos transbordando de forças e energias, necessárias para sairmos de depressões ou superarmos grandes desilusões.

Também no amor e sedução é um grande aliado da mulher.

Este gnomo pode ser invocado, em qualquer época do ano, mas é no mês de fevereiro que sua vibração torna-se maior.

MÊS DE MARÇO

GNOMO: "HARUMH"

DUENTE: "VERNY"

PROPRIEDADES: Liberação

Esse caudilho sempre vem acompanhado pelo duende VERNY, que nos auxilia a nos libertar de forças de baixo astral e limpar nossa casa e negócios.

Se fazem presentes, chamando-os pelos nomes e acendendo um incenso de limpeza.

Tanto HARUMH como VERNY são poderosos para limpezas.

ABRIL

GNOMO: "ZOCOSS"

DUENDE: "JEFTE"

PROPRIEDADES: Trabalho - Dinheiro

ZOCOSS é o caudilho do dinheiro, ao qual devemos pedir trabalho. Ele é um grande protetor e administrador monetário que nos orienta com a administração de nosso dinheiro.

Dinheiro ainda, não "cai do céu", nem "cresce em árvores", portanto precisamos ganhar o dinheiro. Para ganhá-lo, precisamos trabalhar.

A nossa natureza anseia pela possibilidade de expressão que denominamos "trabalho". Sem ele, sofreremos uma grande perda da nossa dignidade.

Invocando esse gnomo e o duende JEFTE, eles nos ajudarão de imediato a acomodar todo o tipo de situações referentes a trabalho e dinheiro.

MÊS DE MAIO

GNOMO: "GIAFAR"

DUENDE: "CLION"

O gnomo GIAFAR, nos dará forças quando nossa energia decaí, vítima dos avatares da vida.

É bom invocá-lo, quando estamos com nossa defesas muito baixas, muito estressados ou quando tivermos diante de uma delicada decisão de negócios.

GIAFAR nos enviará então CLION, que nos acompanhará, protegendo-nos e nos envolvendo com um círculo magnético que nos energizará.

MÊS DE JUNHO

GNOMO: "PAN"

DUENDE: "YARK"

PROPRIEDADES: Paciência - Entendimento

O gnomo PAN é um caudilho que se todo invocar em qualquer momento de nossas vidas que nos for exigido calma. A ansiedade e o nervosismo pode nos levar à atos impulsivos e indesejados. PAN também nos ajuda para alcançarmos o entendimento, principalmente o âmbito familiar.

É YARK que nos trará como presente a vibração necessária para a calma se estabelecer.

MÊS DE JULHO:

GNOMO: "RASCHIB"

DUENDE: "EDOSS"

PROPRIEDADES: Confiança - Segurança - Zelo

Esse gnomo nos ajuda a trabalharmos a falta de confiança de nós mesmos, como também, os sentimentos de inveja e ciúmes que obscurecem nossa aura. O descrédito pessoal pode levar-nos à desejos destrutivos. Todos nós nascemos com algum dom que é inigualável.

RASCHIB, quando chamado, virá em nosso auxílio, limpando nosso campo áurico e nos outorgando confiança e segurança.

Seu colaborador, o duende EDOSS, enviará então seus raios com cor de arco-íris para uma total harmonia.

MÊS AGOSTO:

GNOMO: "MOBARACK"

DUENDE: "OLDH"

PROPRIEDADES: Saúde - Gestação - Fé

Este gnomo conhece todos os poderes mágicos-alquímicos deste planeta. Devemos chamá-lo em casos de qualquer tipo de problema de saúde, dores e proteção do feto durante sua gestação.

MOBARACK possui um grande poder energético e ao ser chamado, virá imediatamente desferindo luz para as partes doentes de nosso corpo. É necessário, entretanto, que tenhamos em nossa mão uma pedra de cristal de quartzo.

O duende OLDH é quem aliviará os males de dor de cabeça e problemas estomacais.

MÊS DE SETEMBRO:

GNOMO: "JENNY"

DUENDE: "PYLOO"

PROPRIEDADES: Amor - União - Harmonia

JENNY é o gnomo do amor, caudilho dos apaixonados, mas que detesta mentiras e enganos. Só o chame quando houver problemas de índole amorosa ou de desunião, com o seu cônjuge ou familiar.

PYLOO é o duende que virá em nosso auxílio, com seus raios violetas para transmutar as energias negativas para positivas, que cercam nossos entes queridos.

MÊS OUTUBRO

GNOMO: "HARUKO"

DUENDE "SMARK"

PROPRIEDADES: Proteção - Afugentar todo o mal

Esse caudilho possui um efeito de proteção incrível. Zela pelos humanos não permitindo que nada de mal lhes aconteça.

Tanto HARUKO como SMARK, nos encerram em uma bolha de cor dourada, rebotando todas as energias negativas que tentem nos atingir.

Eles amam muito crianças e velhinhos.

MÊS NOVEMBRO:

GNOMO: "OTBAT"

DUENDE: "BASY"

PROPRIEDADES: Dinheiro - Azar - Juízos

O gnomo OTBAT é o caudilho que cuida do caldeirão de ouro. É ele que nos orienta no que se refere ao tema de dinheiro e juízos.

Ao chamá-lo, virá para iluminar nossa mente para não nos equivocarmos no caminho do dinheiro e da justiça.

O duende BASY já nos ajuda em jogos e em tudo o que se refere a azar.

MÊS DE DEZEMBRO:

GNOMO: "MAGREBIN"

DUENDE: "VIKRAN"

PROPRIEDADES: Fortaleza - Entusiasmo - Saúde - Dinheiro - Amor

Esse caudilho exerce efeito de limpeza tanto no interior como no exterior. Afugenta todas as ondas de negatividade que nos rodeiam.

Como é o último mês do ano, dezembro exige demais de todos nós e o gnomo MAGREBIN ao escutar nosso chamado, virá para nos envolver com os seus

raios dos sete poderes, que nos deixará mais revigorados e entusiasmados para encararmos as festividades desse mês.

O duende VIKRA, que vem para assessorar MAGREBIN, afugentará todo o mal de nossas vidas.

No dia de natal seria muito bom, depositarmos no jardim uma taça com vinho, mel e avelãs como agradecimento a este povo pequeno, que tanto nos ajudou durante todo o ano.

### **CALENDÁRIO DE AUTORIA DE:**

**LILIANA CHELLI (foi assessora da Xuxa em seu filme sobre Duendes)**

### **GNOMOS E DUENDES E PARA QUE INVOCÁ-LOS**

Do mesmo modo que os homens possuem nome, os gnomos e duendes também os têm. A diferença é que para os últimos, o nome possui especial relação com a matéria da qual se ocupam e graças a essa, podem conceder determinados desejos. Sempre haverá um gnomo ou duende que se encarregará da saúde, outro do dinheiro ou amor, e assim por diante...

Quando necessitar da ajuda desse "Povo Pequeno", sempre chame-o pelo nome, peça o que deseja e como agradecimento lhe ofereça pastéis de mel, pão de centeio, leite, nata e cerveja (preta ou branca).

Mas não esqueça que para contatá-los é preciso acreditar que eles existam. Depois, ache um local tranquilo, preferencialmente em meio a natureza. Deve então sentar-se confortavelmente ou deitar-se e entrar em sintonia com a vibração do ambiente. Feche os olhos, respire lentamente, tentando entrar bem devagar na mesma freqüência da natureza.

Comece assimilando os cheiros, o sons do vento acariciando as árvores, sinta o calor aconchegante do sol... Relaxe por uns 5 minutos e em seguida chame mentalmente os queridos amigos para conquistar sua amizade e fazer seus pedidos.

### **NOME DOS DUENDES E GNOMOS**

BASY: É o duende do dinheiro, que nos ajuda nos jogos de azar e nos protege da justiça. Se tuas preferências são jogos ou possui questões na justiça, ele te protegerá de inimigos e dívidas.

**BERGFOLK:** É um duende doméstico escandinavo de diminuto tamanho. Possui um comprido nariz e pode tornar-se invisível, ou por vontade própria, adotar a forma de um animal ou objeto. É de grande ajuda com as tarefas domésticas. Em toda a casa que existe um Bergfolk há muita alegria, ordem e boas energias.

**BERGMALLEN:** É um duende que habita nas montanhas Suíças. Possui uma estatura muito diminuta e é invisível para o olho humano. É um perito em ervas medicinais e gosta de dançar à luz da lua. Com um Bergmallen morando em seu lar, seguramente ele será muito alegre. O duende também ajudará a tomarmos boas decisões e a encontrar um bom terapeuta.

**BOGGART:** É um duende inglês doméstico. É muito travesso e aficionado em assustar as famílias movendo objetos da casa. Gosta de apresentar-se na forma de animais. Possui a virtude de conceder desejos.

**BROWNIE:** Esse é o nome de um dos duendes domésticos mais clássicos das ilhas Britânicas. Recebe diversos apelidos segundo a região ou local onde habita. Possui o aspecto que um homenzinho muito pequeno, é muito peludo, apresentando pele escura, rosto enrugado, por vezes, não apresentam nariz e não possuem os dedos separados. Somente o polegar separa-se dos outros quatro dedos que estão unidos em um só. Ele é muito serviçal e gosta de brincar com os cachorros. Adora comer pequenos pedaços de pão de centeio e beber cerveja preta. O Brownie possui a virtude de atrair boas energias e converter uma situação desfavorável em favorável.

**BUSGOSU:** É um duende dos bosques asturianos, aparentado do clássico e mitológico fauno. Seu rosto, tronco e mãos são de aparência humana, mas da cintura para baixo é similar a uma cabra. É um ser inofensivo que possui propriedades protetoras para o bosque e ajuda todo aquele que se perde nele, indicando-lhes a saída. Ele é a personificação da bondade. Com um Busgosu ao seu lado não terá medo de seguir em frente, pois ele sempre lhe indicará o melhor dos caminhos.

**CLION:** Esse duende nos outorga muita força e nos protege com seu círculo magnético que nos energiza.

**DRAGAMM:** É o duende que se dedica à proteção e cuidado dos minerais e metais preciosos. Possui a virtude de atrair bens e valores materiais, esse dentro de seu estado natural. Com Dragamm conseguirás bens materiais e alcançará uma boa posição social.

**EDOSS:** É o duende que nos ajuda a trabalharmos a falta de confiança de nós mesmos, como também, os sentimentos de inveja e ciúmes que obscurecem nossa aura. O descrédito pessoal pode levar-nos a desejos destrutivos. Edoss com seus raios de arco-íris nos traz harmonia e segurança.

**ELIO:** É um gnomo que nos ajuda a melhorar a auto-estima, nos transbordando de forças e energias, necessárias para sairmos de depressões ou superarmos grandes desilusões.

**EUNSECH:** É um duende muito poderoso, que tem por atributo afastar pessoas maliciosas de nossas vidas. Possui uma grande força interior e uma paciência infinita, ajudando-nos nos momentos mais difíceis. Com Eunsech sempre obterás muita paz.

**GINN:** É um duende árabe que se alimenta de fumo. É muito útil aos homens, ensinando-lhes ciência e medicina ou inspirando-lhes poesia. Com Ginn encontrarás inspiração e criatividade.

**GORGO:** Desde que São Patrício o curou, Gorgo dedicou sua existência para nos libertar do mal. Ele nos ajuda nas tarefas de purificação e libertação. Gorgo te ajudará a libertar-te de toda a negatividade.

**HERSHEY:** É o duende que cura nossas dolências físicas, espirituais e psíquicas, atuando com o poder ancestral da Deusa Danann. Com Hershey sentirás bem-estar físico e mental que permitirá desenvolver tudo que desejas.

**IGOR:** É um gnomo da abundância muito poderoso e ao iniciar um Novo Ano, é interessante chamá-lo para nos trazer prosperidade e harmonia.

**JEFTE:** É o duende que deve ser invocado para acomodar situações de trabalho e dinheiro.

**JENNY** é o gnomo do amor e dos apaixonados, mas que detesta mentiras e enganos. Só o chame quando houver problemas de índole amorosa ou de desunião, com o seu cônjuge ou familiar.

**KOBOLD:** É um duende germano no interior das árvores sagradas. Entretanto, quando escolhem uma casa para viver, se escondem nos lugares mais escuros e não se movem dali. Ele dedica-se à proteger as dinastias duêndicas da raça humana. Adotando um Kobold encontrarás a força de vontade para alcançar as tuas metas, inteligência para aplicar em teus estudos, atrair riquezas e amores.

**LUGH:** É o rei dos duendes que usa um bastão como vara mágica. Ele nos ajuda no trabalho e converte nossas pobres arcas em caldeirões de abundância e prosperidade. Com Lugh nunca de faltarás dinheiro.

**MAGREBIN:** Esse gnomo exerce efeito de limpeza tanto no interior como no exterior. Afugenta todas as ondas de negatividade que nos rodeiam. **MAGREBIN** ao escutar nosso chamado, virá para nos envolver com os seus raios dos sete poderes, que nos deixará mais revigorados e entusiasmados.

**MOBARACK:** É o gnomo que possui um grande poder energético e ao ser chamado, virá imediatamente desferindo luz para as partes doentes de nosso corpo. É necessário, entretanto, que tenhamos em nossa mão uma pedra de cristal de quartzo.

**MOICO:** É o duende amigo das mulheres, auxiliando nos chamados de amor e fidelidade e em tudo que se refere ao cônjuge. Com Moico florescerá o amor, existirá fidelidade entre casais e melhoram as relações afetivas de todo o tipo.

NAOMO: É o duende que possui a missão de proteger e cuidar de pessoas e animais. É um poderoso guardião que detesta a aspereza, a mediocridade e a grosseria. Ajuda também para solucionar depressões e angústias. Com Naomo, obterás proteção para teus entes queridos e ajuda nos estudos.

OLDH: É o duende que propicia a saúde, a gravidez e aumenta a fé. Alivia o mal-estar, as dores de cabeça e problemas gástricos.

OTBAT: É o gnomo que cuida do caldeirão de ouro. É ele que nos orienta no que se refere ao tema de dinheiro e juízos. Ao chamá-lo, virá para iluminar nossa mente para não nos equivocarmos no caminho do dinheiro e da justiça.

RIMON: Duende brincalhão e alegre que pode ser visto à margem dos lagos, confeccionando vasilhas de barro. Com Rimon terás bem-estar, proteção e muita alegria.

RUSTY: É um duende que trabalha a terra incansavelmente. Passa muito tempo cuidando seu território, nos ajuda na troca de trabalho e cuida das plantas. Com Rusty não lhe faltará trabalho e terá suas plantas de jardim protegidas.

SMARK: É um duende de proteção que afasta todo o mal. Ele nos coloca em uma bolha dourada fazendo com que as más energias não nos afetem. Ele é muito especial, pois cuida e amo todos os idosos e as crianças.

RUPALO: É o duende que se invoca para problemas de dinheiro, cobranças e justiça. Com Rupalo obterás proteção para todas as questões econômicas e judiciais.

PAN: É um gnomo que se todo invocar em qualquer momento de nossas vidas que nos for exigido calma. A ansiedade e o nervosismo pode nos levar à atos impulsivos e indesejados. PAN também nos ajuda para alcançarmos o entendimento, principalmente o âmbito familiar.

PHOOKA (PUCK): É um duende irlandês que adota diversas formas de animais. Algumas vezes, aparece na figura de um cão, um cavalo, um touro ou uma cabra. Vive em ruínas ou em casas abandonadas, porém à noite pode realizar trabalhos domésticos na casa de alguma família. Phooka pode nos ajudar a redesenhar nosso lar, tornando-o mais funcional.

PYLOO: É o duende que propicia o amor, a união, a harmonia entre casais e famílias. Ele nos ajuda prontamente, enviando seus raios violetas que transmutam todo o negativo em positivo.

VERNY: É o duende que nos ajuda a nos libertarmos do baixo astral e limpa nosso lar ou casa de negócios. VIKRAN: É o duende que outorga força, entusiasmo, saúde, dinheiro e amor eterno. Ele está sempre afugentando todo o mal de nossas vidas. Na noite de Natal é sempre bom presentear-los com uma taça de vinho, mel e avelãs.

YARK: É o duende nos presenteia com muita paciência e entendimento. Só ele nos envia a vibração necessária para lograr a calma.

ZOCOSS: É o gnomo do dinheiro, ao qual devemos pedir trabalho. Ele é um grande protetor e administrador monetário que nos orienta com a administração de nosso dinheiro.

WULL: É o duende que afasta a tristeza e depressão. Outorga também, a beleza e a sedução.

### **DAMAS BRANCAS, BANSHEE**

As "boas" fadas velam pelos lares, os nascimentos dos seres humanos e também pelos seus falecimentos. Estão na origem da vida e da morte e ajudam os mortais a passar de uma dimensão para outra.

O emprego da expressão "Damas Brancas" para designar algumas fadas é uma indicação da estreita ligação existente entre as fadas e os mortos.

Na Alemanha, um dos feitos mais conhecidos é a aparição da Dama Branca, onde recebe o nome de "Weisse Fragën", e que se deixa ver quando a morte chega às portas de algum príncipe. Essas Damas Brancas vivem em zonas próximas dos castelos antigos. São altas e esbeltas e possuem um aspecto agradável. Possuem uma grande luminosidade em torno delas e por isso se diz que possuem um corpo imaterial. Aparecem sempre vestidas de branco e com um véu comprido que cobrem a cabeça, também da cor branca. Enquanto alguns as consideram fantasmas de fadas, está aceito o seu caráter benévolo e sua identificação com as fadas boas.

Esse espectro tem aparecido desde os primeiros tempos da história dos nobres de Neuhaus e Rosenberg e se mostra até hoje.

Como "Damas Brancas", são conhecidas também, as fadas da Espanha que habitam as zonas próximas aos mananciais, as fontes, aos rios e os lagos.

### **BANDHEE**

A função fúnebre está relacionada com a "banshee" irlandesa, espécie de fada doméstica vinculada a certas famílias de origem antiga e prestígio elevado, para os quais aparecia, com o rosto muito aflito, para anunciar a morte próxima de um dos membros da família. Quando várias choravam juntas, era indicação que iria morrer alguém muito importante ou santo.

A Banshee possui o cabelo comprido e ondulado e chega com uma capa cinza sobre um vestido verde. Seus olhos são de vermelho ardente e sempre choram.

Nas Terras Altas da Escócia, as Banshee recebem o nome de Bean-Nighe, ou Pequena Lavadeira do Valo.

Esse tipo de espectro que freqüenta os arroios solitários da Escócia e a Irlanda, lava as vestes manchadas de sangue dos que estão a ponto de morrer. Se diz que esses espíritos são fantasmas de mulheres que morreram de parto e portanto, tiveram uma morte prematura, e estavam fadadas a realizar esse trabalho até o dia em que deveriam morrer de morte natural.

Em as "Memórias da Lady Fanshawe", que viveu entre 1625 a 1676, há um relato de primeira mão acerca de uma banshee que apareceu para essa dama, quando se hospedava na casa de Lady Honor O'Brien:

"Permanecemos ali três noites. A primeira noite se surpreendi quando, perto de uma da madrugada, uma voz me despertou. Afastei a cortina e, no marco da janela, vi a luz da lua uma mulher inclinada sobre a janela, vestida de branco, com a pele vermelha e um rosto cadavérico e pálido: em voz alta, e em um tom que nunca havia ouvido antes, disse três vezes:

-"Um cavalo", e depois, com um suspiro mais parecido ao vento que o alento, desapareceu e seu corpo me pareceu mais semelhante a uma nuvem espessa dotada de substância.

Estava tão assustada que me arrepiou todos os cabelos do corpo. Sacudi a teu pai, que não acordou enquanto eu passava por esse transtorno; porém a final se surpreendeu muito de ver-me tão assustada, e mais quando lhe contei o sucedido e lhe mostrei a janela aberta. Nenhum dos dois voltou a dormir aquela noite, porém me entreteve contando-me como essas aparições eram muito mais recorrentes nesse país que na Inglaterra; e chegamos a conclusão que a causa dela era a grande superstição dos irlandeses e a ausência da fé instruída que lhes defenderia do poder do Diabo, que está muito ativo entre eles.

As cinco da manhã, a dona da casa veio vermos dizendo que não tinha dormido a noite toda, porque um primo seu O'Brien, cujos antepassados haviam sido proprietários da casa, havia querido que ela ficasse com ele em sua casa, e que haviam morrido os dois, e disse:

"Espero que não haja nenhum aborrecimento, porque é costume do lugar que, quando alguém da família está morrendo, uma forma de mulher aparece em uma das janelas todas as noites até que aquela pessoa tenha morrido. Essa mulher, há muitíssimos anos, ficou grávida do dono desse lugar, que a assassinou no seu jardim e a jogou no rio que passa debaixo da janela, porém na verdade, é que não pensei nela quando me alojei aqui, já que esse é o melhor quarto da casa."

Apenas não dissemos nenhuma resposta as suas palavras, porém decidimos ir embora em seguida."

Uns duzentos anos mais tarde, Lady Wilde escreveu um capítulo de seu livro "Ancient Legends e Ireland" (vol.I, pp. 259-263) sobre as crenças realtivas a Banshee. Em sua descrição diz:

"As vezes a Banshee adota a forma de alguma doce virgem cantora da família que morreu jovem e que recebeu a missão por parte dos poderes invisíveis de converter-se em "heraldo do destino" par os seus parentes mortais. Ela pode ser vista a noite, na forma de uma mulher envolta em seu sudário, que se lamenta com o rosto oculto por um véu; ou voando rapidamente à luz da lua e chorando desconsoladamente; e o canto desse espírito é o som mais triste do mundo e anuncia morte certa de um membro da família quando se ouve no silêncio da noite."

A Banshee de Highlands, apresentam alguns defeitos físicos. Possuem somente um lado do nariz, um grande dente frontal muito saliente e uns peitos muito grandes e caídos. O mortal que for bastante intrépido de aproximar-se dela enquanto está lavando e lamentando-se e chupe seu grande peito, pode se considerar seu filho adotivo e pedir-lhe um desejo. O maior problema é ter tamanha coragem!

### **GINEBRA, A DAMA BRANCA**

A rainha Ginebra, a esposa do rei Artur, também é descrita com a aparência de uma "Dama Branca". Seu nome bretão "Gwenhwyfar" ou "Gwenhwifar", significa "Fada Branca": de "gwen", branco, e "hwyfar", derivado do irlandês "siabhradh", fada ou fantasma.

Ginebra foi raptada por seu amante Melwas, um príncipe eternamente jovem que se parece muito com Midhir, o príncipe dos Tuatha De Dannan que foi buscar sua esposa Etain no mundo dos homens para levá-la ao dos elfos.

Chrétien de Troyes, descreve o mundo de Melwas como um lugar de onde ninguém regressa. Ao ter vivido na Terra dos Elfos, Ginebra teria adquirido, as características de uma fada.

Quando Ginebra convida os Cavaleiros da Távola

Redonda à que a escoltem para a 1 de Maio, ou o May Day, o "Dia das Fadas" por excelência, corresponde a festa céltica de Beltrane, pede que se vestem todos de verde. Verde era a cor da eterna juventude e do renascimento da natureza na primavera.

Quando Artur vai falar com ela no reino de Melwas, Ginebra estava montada em um cavalo verde:

"Verde é o meu corcel, da cor das folhas".

Artur também tem todas as qualidades de um príncipe élfico. No momento de seu nascimento os elfos o abarrotaram de graças. Em um momento certo, Artur nasceu. E, quando apareceu sobre a terra, os elfos se apoderaram dele; encantaram a criança com sua magia mais poderosa; deram-lhe o poder de ser o melhor dos cavaleiros; deram-lhe outra coisa, que era converter-se em um rico rei; deram-lhe uma terceira coisa, que era viver muito tempo. Deram ainda ao príncipe as maiores virtudes para que ele se convertesse no mais generoso

de todos os homens vivos. Os elfos deram-lhe os dons e só teve que desenvolvê-los.

Criado pelo mago Merlin, recebeu a famosa espada Excalibur das mãos da Dama do Lago, que habita um lago sagrado, onde um grupo de donzelas está sempre às suas ordens. Essa espada na "História" de Monmouth, é chamada Caliburn, e é forjada pelas fadas.

Quando foi ferido mortalmente, se dirigiu à ilha encantada de Avalon, em companhia de sua irmã, a fada Morgana, para que fosse entregue a Argente, a rainha das fadas e pudesse recuperar a saúde e juventude. Recordemos que Morgana, significa "nascida do mar". Essa fada simboliza o oceano Atlântico, que, nas lendas celtas, albergava o Outro Mundo e a morada dos mortos, invariavelmente orientada à oeste.

Evans Wentz escreve a respeito: "Artur é por natureza um Deus do mundo feérico, o senhor dos fantasmas e das fadas. Os membros de sua corte se parecem mais com os sidhes irlandeses que a simples mortais. Em sua qualidade de grande rei, pode ser comparado com Dagda, o soberano supremo dos Tuatha De Danann."

Por último, temos Lancelote, que foi criado pela Dama do Lago e que lhe conferiu seu sobrenome: Lancelote do Lago. É ele que vai buscar Ginebra no reino de Melwas atravessando a perigosa Ponte da Espada, pois só ele possui a capacidade de ir e vir ao Outro Mundo. E acaba apaixonando-se por sua soberana, justamente por ter reconhecido nela, não uma mortal, mas sim uma fada, uma Dama Branca.

Walter Scott, nos conta que várias famílias das Highlands da Escócia proclamaram a assistência de um espírito que cumpria a mesma função da Banshee irlandesa. Entretanto, embora a forma e aparência fosse a mesma, ela não se limitava a anunciar o falecimento daqueles cujos dias estavam contados. Os escoceses conseguiram obter dela outros serviços: preservá-los dos perigos de uma batalha, guardar e proteger a hereditariedade da família durante o tempo de sua infância; intervir nas diversões do chefe, mostrando-se a melhor peça de devia ser movida no jogo do xadrez, ou a melhor carta que podia jogar em qualquer outro jogo.

Certas tradições francesas apresentam também as "Damas Brancas", como castelhanas mortas que voltam, em forma de espectros, para visitar os lugares que freqüentavam em vida. Numerosos contos e relatos folclóricos têm como tema essas Damas. Elas são vistas ao entardecer ao longo dos estanques e arroios. Deram seu nome a numerosos lugares da França, tais como: o Caminho das Damas, o Prado das Damas, o Banco das Damas e o Pátio das Damas.

Essas Damas Brancas são maliciosas e se divertem conduzindo os transeuntes apressados ao longo de precipícios, porém em outras ocasiões já foram vistas dando comida aos pastores perdidos, ou devolvendo ao caminho certo os viajantes perdidos.

O Dr. Roger Mognot, grande conhecedor das fadas do Franco Condado, conta que, segundo uma tradição local dos arredores de Poligny, existia antigamente um santuário consagrado ao culto de uma Virgem Céltica que se materializava, as vezes, em uma Dama Branca.

Um dia, um jovem pastor, que havia se afastado para buscar uma ovelha que havia escapado, perdeu-se no bosque que rodeava Poligny. Preocupados, seus pais o buscaram em vão por três dias. Finalmente, o encontraram no terceiro dia, sentado ao pé de uma árvore e em excelente estado de saúde. Perguntaram-lhe como tinha conseguido sobreviver sozinho no bosque. Respondeu simplesmente que uma bela dama, completamente vestida de branco, havia lhe trazido comida duas vezes ao dia.

Do mesmo modo, no ano de 1789, uma jovem pastora que guardava suas cabras nos bosques de Écorchats, se perdeu e estiveram procurando-a por três dias. A encontram debilitada, mas viva. Contou também que não tinha passado fome, pois uma bela dama branca havia cuidado dela. Nesses testemunhos, podemos reconhecer sinais de uma aparição iguais a da Virgem Maria, para quem havia sido consagrado as fontes pagãs a fim de cristianizá-las, e que se converteu na Padroeira das Fadas.

Adaptando-se as condições criadas pela tecnologia moderna, as Damas Brancas hoje são vista nos acostamentos das autopistas. Numerosos são os testemunhos de quem já viu uma bela dama completamente vestida de branco. Permanece imóvel ao lado do caminho, como se esperasse algo ou alguém. Os automóveis muitas vezes param para lhe dar carona. Dizem que ela aceita sem dizer uma só palavra e toma o assento ao lado do condutor. Esse até tenta iniciar uma conversa, mas a Dama nada responde. Umhas centenas de metros adiante desaparece como que por encanto. O povo acredita que as Damas da autopista só se manifestam em lugares onde aconteceram acidentes fatais com carretas, a fim de evitar que se produza outro novamente.

### **Bibliografia:**

Hadas y Elfos - Édouard Brasey  
Enanos y Gnomos - Édouard Brasey  
La Mujer Celta - Jean Markale  
Diccionario de Las Hadas - Katharine Briggs  
El Gran Libro de la Mitologia - Diccionario Ilustrado de Dioses, Heroes y Mitos - Editora Dastin; Madrid  
Os Mistérios Wiccanos - Raven Grimassi  
Livro Mágico da Lua - D. J. Conway  
Explorando o Druidismo Celta- Sirona Knight  
O Livro da Mitologia Celta - Claudio Crow Quintino  
O Amor Mágico -Laurie Cabot e Tom Cowan  
Hadas - Jesus Callejo  
Os Mitos Celtas - Pedro Pablo G. May  
Diccionario Espasa - J. Felipe Alonso  
A Deusa Tríplice - Adam Mclean  
Hadas - Montena; Brian Froud y Alan Lee

## **COSTUMES DAS FADAS**

Desde tempo imemorial, o homem manteve relações ambivalentes com o Reino das Fadas, já sabemos que é indiscutível que o contato feérico pode ser benéfico, mas a mesma probabilidade existe de ser funesto.

Em todas as partes onde há crença sobre as fadas se é estabelecido sempre uma distinção entre as fadas boas e as fadas más.

### **A CORTE BENDITA**

Esse é o nome dado a hoste das fadas bondosas. Menciona-se em primeiro lugar suas atividades puramente benévolas, tais como a doação de pão e sementes de trigo aos pobres e a ajuda que prestam aos seus preferidos. As fadas se mostram benéficas para todo aquele que lhe prestar um favor.

Uma história contada por Grant Stewart ilustra esse aspecto:

"Uma pobre mulher, deu a uma fada que lhe pediu uma certa quantidade de farinha. A farinha lhe foi devolvida e durante todo o inverno a lata de farinha da mulher nunca esteve vazia".

Entretanto, inclusive a Corte Bendita se vingava de qualquer ataque ou insulto. As pessoas que esvaziavam água suja em suas moradas subterrâneas eram advertidas lealmente, porém se não fizesse caso do aviso, sofriam um castigo, que podia consistir na perda de um ganho ou na destruição de sua casa. Outras ofensas recebiam um castigo adequado, porém os humanos não eram atacados cruelmente, como ocorria com a Corte Maldita.

### **A CORTE MALDITA**

Os membros da Corte Bendita, podem ser terríveis quando ofendidos, porém a Corte Maldita, em nenhuma circunstância são favoráveis a humanidade.

A Corte Maldita compreende a "Sluagh", a hoste dos mortos que não tinham recebido sacramentos e flutuam sobre a terra, arrebatando os mortais indefesos trazendo-lhes muita desgraça. Há autores que os consideram como anjos caídos. Esses espíritos matam cachorros, gatos, ovelhas e vacas com seus infalíveis dardos venenosos.

Também eram atribuídas a essas fadas más outras indisposições humanas como o reumatismo, as câibras e as contusões, como feitiços das fadas, como castigo por ser agido em seu desagrado.

A paralisia não era vista como uma enfermidade para o homem do campo, mas sim como uma prova de que uma "criança trocada" havia substituído a criança verdadeira. Já Bovey, se atribuía a paralisia a presença invisível de um "Mercado das Hadas". Um viajante noturno viu esse mercado em Blackdown, Somerset, e chegou com seu cavalo para vê-los mais de perto. Quando aproximou-se dele, o mercado desapareceu, porém o cavaleiro sentiu um

pressão em todo o corpo, e quando a pressão passou, sentiu um entumecimento, em todo um lado do corpo e ficou paralisado para o resto de sua vida.

A paralisia infantil, a cólera, a tuberculose, deformidades em geral e muitas outras doenças, segundo a crença popular da época, eram produzidas pelos ataques dos elfos. Ao que parece, Shakespeare aprovava essa crença pois dizia:

"Tu, marcado pelos elfos, porco devastador e deforme..."

Entre outros conhecidos embaraços causados pelos seres fantásticos figura o desaparecimento de objetos no interior de nossas casas.

Existe inclusive um gênero de duende, chamado de Alp-Luachra pelos irlandeses que foi apelidado de "Comensal", que permanece sentado e invisível junto de sua vítima e comparte com ele seus alimentos, nutrindo-se da essência ou quinta-essência do que o homem come, por isso que esse segue magro como uma grãça, não obstante seu apetite devorador.

William Hendersom em suas "Notes on Folk-Lore of the Northern Counties of England and the Borders" (1879), também nos conta como o "Kow" adorava perturbar a vida no campo, pois se dizia que imitava constantemente a voz dos apaixonados das moças e assustar os que a noite iam passear.

## **FADAS SOLITÁRIAS**

Por regra geral, as fadas solitárias são seres malignos. Uma exceção é o "Brownie" e suas variantes, embora haja alguns grupos familiares entre os bownies, Meg Moulach com seu filho Borwnie-Clod são bem sinistros.

As fadas solitárias, a maioria das vezes, aparecem vestidas da cor vermelha, enquanto que as que vivem em grupos chegam de verde.

A lista das fadas solitárias inclui o Lepracaun, outro exemplo de espírito separado da humanidade.

A estreita ligação do Mundo das Fadas com as plantas, é explicado através das pragas que as vezes destroem uma colheita inteira. É bem provável que essas devastações sejam castigo de alguma transgressão humana.

## **MORALIDADE DAS FADAS**

A atitude das fadas em relação aos humanos têm uma inclinação extremamente moralista. Contam que, no que a elas se refere, ditam elevadas normas de ordem para os lares humanos a serem visitados, enquanto que proíbem a existência dos olhos humanos quando o fazem. Elas castigam todo e qualquer intento de espíá-las ou qualquer tipo de violação de sua intimidade.

As fadas gostam de seres humanos alegres e generosos e sentem especial simpatia pelos apaixonados. A falta de generosidade, rudez e o egoísmo, desagradam muito as fadas populares. Também lhes desagradam os indivíduos sombrios.

As fadas da colina Irlandesa amam com paixão a beleza e o luxo e sentem absoluto deprecio pela avareza e a economia. Em suas "Leyendas antigas de Irlanda", Lady Wilde abomina abomina de mão fechada e pão-duro todo aquele que recolhe até o último grão e arranca até a última fruta da árvore, sem deixar nada para os espíritos que vagam à luz da lua.

Um dos traços mais notáveis das fadas é seu grande interesse pela limpeza e costumes ordenados. Esperam encontrar as chaminés que visitam bem varridas, um bom fogo, água clara e fresca para beber e banhar seus bebês, leite, pão e queijo.

A honradez e o cumprimento das promessas, são sempre motivo de respeito, assim como a formalidade e a bondade são recompensados com a boa sorte. Chambers nos conta em seu "Popular Rhymes of Scotland", a história do "O Senhor de Colzean":

"Um dia o Senhor de Colzean Castle se dirigia para sua casa quando lhe acercou um homem com uma pequena vasilha pedindo um pouco de cerveja para sua mãe anciã, que estava enferma. O Senhor chamou seu mordomo e ordenou que enchesse a vasilha até as bordas. O empregado assim fez, porém esvaziou todo um barril e a vasilha encheu até a metade. O mordomo perplexo, mandou perguntar o que devia fazer. O Senhor disse:

"Prometi encher a vasilha e a encherei, mesmo que para tanto tenha seja necessário toda a cerveja de minha bodega."

Sendo, assim, o mordomo abriu outro barril e só com uma gota a vasilha ficou cheia. O pobre homem agradeceu e desapareceu.

Anos mais tarde, o Senhor foi lutar nos Países Baixos e foi feito prisioneiro. Estava na prisão quando uma porta se abriu e apareceu um ser feérico, que o transportou até seu castelo."

Entretanto, todo aquele que recebe as graças das fadas, não deve falar delas, já que seu protocolo exige segredo. Por mais estranho que pareça, a conduta que se deve seguir para manter as relações amistosas com as "boas vizinhas", não só proíbe que se revele a ajuda ou os dons a outros mortais, senão também toda a expressão de agradecimento.

Um dos contos mais correntes dos tempos isabelinos até hoje é o dos mortais agraciados pelas fadas, que receberam dinheiro dessas, prometendo não revelar sua origem. Uma história dessas está registrada nos arquivos da "School of Ascottish Studies", como "Dinheiro feérico" e conta também Seán O'Súilleabhaín em "Folktales of Ireland". A intimidade das fadas deve ser respeitada inclusive pelos transeuntes. Em Ulster, o povo evita os caminhos

feéricos, especialmente nos primeiros dias do trimestre, que são os dias em que fadas costumam mudar-se.

O regozijo, a alegria, a música, a dança e o bom companheirismo são coisas agradáveis para as fadas que podemos chamar de Corte Bendita.

Acredito nas fadas, não porque as tenha visto, mas porque elas são muito necessárias para que o mundo não se perca no pragmatismo e no cotidiano, que lentamente mata nossas fantasias e ilusões. São as fadas que nos fazem descobrir que também temos alma e ela faz parte de uma alma universal e ainda, nos fazem recordar que somos algo mais do que simplesmente máquinas de produzir e consumir.

## **ATIVIDADES DAS FADAS DA ÁGUA**

### **CARACTERÍSTICAS COMUNS**

No que se refere as características comuns que adotam esses espíritos femininos da natureza, tanto se são fadas encantadas como fadas da água, são muito similares:

\*Todas são seres femininos e vinculados a natureza, sobre tudo ao mundo aquático, florestal e telúrico.

\*Numerosas lendas as descrevem com cabelos dourados, os quais penteiam com pente de ouro.

\*Tem voz muito sedutora.

\*Seus olhos são de um verde muito profundo.

\*Algumas parecem nuas e outras vestem túnicas brancas ou prateadas, providas de capas.

\* Lavam meadas de lã cujos fios parecem ser de ouro, e fiam as ditas meadas com uma roca de ouro.

\*Cuidam de galinhas e porcos que possuem o aspecto áureo.

\* São encontradas na entrada de covas ou na margem das fontes.

\*Gostam de dançar em corro.

\*Possuem suntuosos palácios e reinos.

\*São guardiãs de fabulosos tesouros de todo o tipo que estão encantados. Se alguém as liberta ou desencanta, essa riqueza passa ao libertador.

- \* Se apaixonam por mortais e, as vezes, se casam com eles.
- \*Roubam crianças e jovens humanos, trocando-os, as vezes, por réplicas.
- \*Cuidam do gado, sobre tudo de touros e vacas.
- \*Podem se transformar em animais ou em pessoas do sexo oposto.
- \*Podem proferir ameaças, profetizar desgraças e lançar maldições.
- \*Em muitas ocasiões, esses seres se apresentam na forma humana, porém com alguma deformidade: grandes seios (ijanas), pés de cabra ou de foca (lamias), cola de peixe (sereias), etc.
- \*Podem ser incapazes de aprender a contar.
- \*No dia e noite de São João é quando podem perder a invisibilidade e transformarem-se em belas e perfeitas mulheres. Também é o dia que se dá as condições favoráveis para serem desencantadas.

## **CONSTRUTORAS DE MEGALITOS**

As maiores concentrações de megalitos estão nas zonas da Cornualha, Bretanha, Galícia e, em menos proporção, na Catalunha e na região vasconavarra.

Na Península Ibérica, a maior acumulação de restos megalíticos encontra-se na zona montanhosa que se estende dos maciços do cabo Creus, serra da Roda e da Alvera. Sua idade oscila entre 6.000 a 3.500 anos. Todos eles estão a 150 Km da costa. É também surpreendente a quantidade de lendas que estão associadas a esses monumentos, sempre contando com a presença de seres mágicos com aparição de diversas entidades femininas.

Existe, crenças que atribuem, virtudes energéticas, curativas e que fossem pontos de sinalização de tesouros ocultos. Sua construção é atribuída a diversos personagens míticos, gigantes, anões, duendes, bruxas, lamias, fadas, e por essa razão, muitos monumentos receberam o nome de "Casas das Fadas", "Covas das Mouras", "Casas das Bruxas", etc.

O povo celta, atribuía a construção dos monumentos megalíticos aos filhos da Deusa Danann, os Tuatha de Danann (segundo a versão irlandesa). Para alguns historiadores, as primeiras invasões célticas na península Ibérica aconteceu no século IX a. C. Ao chegarem, em virtude de seus grandes conhecimentos, usavam essas construções como sinais astronômicos, sendo lugares para celebrar suas reuniões sagradas. Era através dos druidas, que se colocavam em contato com as entidades da natureza para obter todo o tipo de informação cosmotelúrica.

Existem algumas lendas que afirmam que são as fadas as responsáveis por essa obra colossal. Nos prados de Ribera, na Espanha, abundam grandes

paredões construídos com enormes bloco aplainados de granito, que os aldeões atribuem as fadas, lugar onde seguramente já viveram em outros tempos.

## **MÚSICA E DANÇA**

Todos sabem que as fadas gostam de música suave e melodiosa. Elas têm verdadeiro pavor de raios e odeiam ouvir sons de tambores e sinos, que possuem o poder de afugentar os malefícios. Mas, o que mais as aterroriza em relação aos sinos, não é tão somente o som, mas também por serem feitos totalmente de ferro, metal que as deixam apavoradas. As Fadas não possuem nada de ferro, em troca, usam ouro para confeccionar suas armas e utensílios domésticos.

As fadas têm instrumentos musicais com os quais acompanham suas canções, sendo os mais habituais, os de corda, como as harpas, os violinos, guitarras e outros menos conhecidos como o berimbau. Elas são aficionadas pela música e pela dança, que realizam principalmente na primavera, perto da meia noite, momento que se reúnem no cume das montanhas e dançam, as vezes freneticamente, quase toda a noite. Pelos famosos "anéis de fadas", se pode descobrir os mágicos enclaves onde tem lugar esses bailes e, possivelmente, a entrada de suas moradas.

O baile sempre se realiza em círculo ou em corro, porém dando-se as costas. Esse dado é confirmado pelo testemunho já realizado por algumas pessoas, que afirmam que as fadas cantam e dançam de mãos dadas, mas sem olharem-se se frente, mas sim com as costas voltadas para o interior do círculo. Os homens devem abster-se de participar de seus bailes, pois sua música e sua dança são de tal intensidade e embriaguez que os seres humanos são atraídos ao corro, mercê de um feitiço mágico que lhes impele a unir-se a elas, e podem chegar a morrer de esgotamento sem dar-se conta, pois uma vez que começam não podem parar. Só existe uma maneira de romper esse feitiço dançante, e és que seus amigos, fazendo uma cadeia humana, desde o exterior do círculo e agarrando-lhe pela roupa, puxem-no fortemente, deixando ao menos um pé fora.

O baile das fadas deve forçosamente terminar ao amanhecer, momento em que os primeiros raios de sol começam a despontar, e rapidamente se retiram aos seus belos palácios entre as rochas ou para o interior de uma fonte, cujas entradas cobrem as águas.

Quando dançam, as fadas o fazem em torno de um montão de rosas que logo são espalhadas pelas encruzilhadas dos caminhos.

## **ASPECTOS DAS FADAS**

A imagem clássica das fadas é que são pequenas e lindas criaturas, de olhar fascinante, com longos e brilhantes cabelos, cuja beleza era louvada pelos poetas clássicos, desde Homero a Eurípides.

Possuem também, em alguns casos, uma certa capacidade de metamorfoses, porém geralmente aparecem com o mesmo aspecto. Podemos vê-las vestindo luxuosas roupas, sem desdenhar por isso o seu "traje de Eva", surgindo nuas entre as flores. Brilham com luz própria e algumas têm asas que lhe permitem voar, embora não as usem muito. Há ainda algumas, que usam um cajado mágico, que utilizam para lograr seus propósitos, o qual, na forma de uma varinha mágica, acabou associado para sempre a imagem das fadas em todo o âmbito mitológico do Ocidente.

Outra característica importante das fadas é a voz. Todo aquele que já teve oportunidade de ouvi-las, dizem que é doce e muito bonita, como um canto de pássaro. Já seus cabelos são loiros ou de castanho claro, brilhantes como o sol. Geralmente estão soltos sobre as costas, ou então tramados em tranças. A imagem mais reiterada nas lendas é de uma fada penteando continuamente seu cabelo com pente de ouro.

## **MODO DE VIDA E ATIVIDADES**

As fadas possuem uma grande reputação, devido as suas diversas atividades. Seu mundo não é muito diferente do da humanidade. Entre elas há crianças e anciões e praticam toda a classe de negociações e ofícios: possuem gado, cães, armas, necessitando de comidas, roupas, sonhos e estão sujeitas a enfermidades que podem matá-las. Todas as pessoas que já conseguiram penetrar em seus reinos, encontraram lá, habitantes dedicados a ocupações similares a dos homens: há mulheres fiando, tecendo, moendo grãos, cozinhando, fazendo manteiga, etc., e homens dormindo, dançando, divertindo-se, ao sentados ao redor do fogo. As vezes, alguns residentes se ausentam em expedições ou excursões de prazer. As mulheres cantam enquanto trabalham.

As fadas possuem existência própria e independente, vivem sua vida em países subterrâneos ou subaquáticos, ou em ilhas encantadas no meio do mar. Cavalgam, celebram festas, organizam seus mercados ou feiras, praticam seus ofícios, fazem sapatos, trabalham em minas e só de vez em quando, nos encontramos com exemplos extraordinários de sua necessidade da humanidade.

As histórias mais freqüentes são os raptos de bebês humanos, deixando no lugar seus próprios filhos, mais fracos ou enfermos. Para esse caso, esbarramos no terreno das possibilidades, pois não sabemos ao certo as motivações que levam as fadas a proceder dessa maneira.

Há uma teoria que diz que as fadas são uma raça em franca decadência genética e por isso, suas visíveis manifestações são cada vez menores. Elas sentem fascinação pela vitalidade humana, motivo pelo qual foram impulsionadas a seqüestrar suas crianças, na tentativa de fortalecer sua raça

com sangue novo. O sangue humano, portanto, parece necessário para repor as existências feéricas.

As fadas também se aproveitam da inteligência e da força dos seres humanos efetuando também seqüestro de parteiras, para que as ajudem nos difíceis partos "feéricos", ou para amamentar seus recém-nascidos que, geralmente, são fracos e doentes.

Há entretanto, uma outra teoria, que diz que a cada sete anos o diabo ou outra entidade maléfica exige um tributo de sangue do reino das fadas e só podem pagá-lo raptando um bebê humano.

Mas pergunta-se, o que deixam no lugar da criança? Ao que parece, existem várias versões, desde que deixam em seu lugar um velho elfo, ou uma criança raquítica, a qual morre em poucos dias e, há as que asseguram que é realmente um pedaço de madeira que, por encantamento especial, tem a aparência da criança roubada. O que se sabe, é que o bebê que é trocado pelas fadas sempre é muito pequeno e nunca obtêm um crescimento normal. Ao chegar aos vinte anos, terá a altura de dez, isso com sorte, pois geralmente são muito doentes e não alcançam essa idade.

Katharine Briggs em seu "Diccionario de Las Hadas", que há três tipos de "changelings", ou impostores:

1. Um pedaço de madeira, é o método que costumam usar na troca de pessoas adultas capturadas. Esse é o caso das amas de leite ou parteiras, representando a "cópia" exata da dita pessoa.
2. O enfermo bebê da fada, a quem o nutritivo leite da mãe humana pode dar-lhe a oportunidade de salvação. A fada ficaria com o bebê humano saudável.
3. A fada velha e enrugada que, cansada de sua vida, prefere ser alimentada e minada por uma mãe adotiva, transformando-se para ela em uma criança.

Ao que parece, as fadas querem que seus filhos fracos possam ter chance de sobreviver com o leite e os alimentos humanos, preferindo levar para seu mundo os belos e robustos bebês humanos para fortalecerem com seu sangue novo o País das Fadas. Mas tais permutas só são satisfatórias para as fadas e não para as mães humanas.

Na Grã-Bretanha, existem sortilégios e conjuros mágicos que pode-se se realizar para se descobrir se uma criança foi trocada pelas fadas. Um deles manda que se pegue uma dúzia de cascas de ovos, que devem ser colocadas em uma panela com água fervendo. Se a criança for um elfo, começará a falar (algo que não seria possível por causa da pouca idade) com expressões como essas:

- "Que estás preparando mamãe?" o

-"Estou a quinhentos anos no mundo e jamais vi um cozido de cascas antes!" . Isso é eficaz, pois quando os impostores são muito velhos, sempre acabam revelando a sua idade.

Na Escócia, o povo acredita que seus crescentes desejos de tocar gaita os delata.

## **DEUSA ETAIN**

### **MIDHIR E ETAIN**

Etain dos Tuatha da Danann era a heroína da grande história de amor feérica, MIDHIR e ETAIN, que já inspirou muitos poemas e obras dramáticas.

A narração original está bem contada por Lady Gregory em "Gods and Fighting Men".

Etain foi a segunda esposa de Midhir, o rei da Colina Feérica de Bri Leith. A primeira esposa do rei, Fuamach, estava terrivelmente furiosa e, com a ajuda do druida Bresal Etarlain, logrou finalmente transformar Etain em uma mariposa e com um forte sopro, a expulsou da terra mortal da Irlanda, o que resultou um sofrimento para ambos lados durante sete longos anos.

Quando as malvadas ações de Fuamach foram descobertas, Angus Mac Og, filho de Dagda, lhe cortou a cabeça.

Ao cabo de sete anos de desgraça, Etain foi para no palácio onde Etar, de Inver Cechmaine, estava celebrando um banquete, e caiu dentro da taça dourada da esposa de Etar, que a engoliu junto com o vinho.

Nove meses depois, nasce como filha de Etar, e de novo recebe o nome de Etain. Ao crescer, tornou-se a mulher mais bela de toda a Irlanda. Com a maioridade, casou-se com o rei Eochaid, que tinha sua corte em Temhair (Tara).

Durante a festa do casamento, o irmão menor de Eochaid, Aillel, acabou subitamente preso ao amor e um desejo desesperado por Etain. Ao ser rejeitado, uma enfermidade mortal se apoderou dele. O médico do rei que ele sofria do mal de amor, mas Eochaid estava muito preocupado com o irmão.

Chegou um dia em que Eochaid teve que partir para fazer uma jornada por toda a Irlanda para receber a homenagem dos reis tributários, e entregou Aillel aos cuidados de Etain enquanto durasse a sua ausência. Etain fez tudo o que pode por Aillel, mas ele já estava às portas da morte. Ao fim descobriu descobriu que era o amor não correspondido por ela que o tornava enfermo. Então, muito triste, convenceu-se que o único modo de curá-lo seria ceder ao seu desespero, por isso marcou um encontro na manhã seguinte em uma colina fortificada fora da cidade.

Ailell estava em êxtase e passou quase toda a noite sem dormir, mas quase ao amanhecer o sono apoderou-se dele e não acordou não conseguiu acordar para o encontro. Entretanto, Etain acordou cedo e foi para colina esperá-lo. E, no momento que havia combinado de encontrar-se com Ailell, viu um homem parecido com ele e que avançava até ela demonstrando muita dor e debilidade, mas quando ele chegou mais perto viu que não era Ailell. Se olharam um ao outro em silêncio, e o homem foi em seguida embora.

Etain aguardou mais um pouco e logo decidiu voltar à sua residência, onde encontro Ailell recém acordado e furioso consigo mesmo. Explicou a Etain o que tinha acontecido e marcaram novo encontro para a manhã seguinte, mas no dia seguinte ocorreu o mesmo. E na terceira manhã Etain falou com o estranho.

- "Tu não és o homem com o qual estou aqui para me encontrar", disse, "eu não venho aqui pelo passeio, mas sim para curar um homem que está enfermo por minha causa."

- "Seria melhor que venhas comigo, pois eu fui teu primeiro marido faz muito tempo."

- "Qual teu nome?", perguntou ela

- "Isso é fácil de dizer. Sou Midhir de Bri Leith"

- "E como é que fui afastada de teu lado?"

- "Fuamach, minha primeira esposa, te lançou um feitiço e te expulsou da Terra de TIR NANOG. Queres voltar comigo Etain?"

- "Não posso abandonar Eochaid, o Rei Supremo, para partir com um estranho", afirmou Etain.

- "Fui eu quem colocou o desespero em Ailell e fui eu que o enfeitiçou para que ele não acorde, assim tua honra ficará a salvo."

E era fato, pois quando Etain voltou a encontrar-se com Ailell, o desespero lhe havia abandonado e estava totalmente curado. Contou-lhe então o que tinha acontecido e ambos alegraram-se por terem evitado uma traição contra Eochaid. Porém, depois que este regressou e lhe contaram tudo o que se sucedeu, ele agradeceu muita a Etain por sua bondade para com Ailell.

Mdhir apareceu mais uma vez a Etain e pediu-lhe mais uma vez para regressar com ele. Ela se negou a abandonar Eochaid.

- "Se ele te entregar a mim? Virás comigo?"

"Sim, irei", respondeu Etain.

Pouco depois, o estrangeiro se apresentou a Eochaid e o desafiou a três partidas de xadrez. Jogaram com apostas, porém, de acordo com o costume, àquelas eram fixadas pelo ganhador depois da partida.

Eochaid ganhou duas vezes, e impôs prêmios muito altos, o primeiro um grande tributo de cavalos, o segundo três tarefas cuja realização Midhir necessitou de todas suas tropas feéricas. Mas a terceira partida foi ganha por Midhir que pediu a esposa de Eochaid. Este se negou e Midhir modificou a proposta, pedindo somente o direito de abraçá-la e lhe dar um beijo. Eochaid concordou, mas lhe pediu um mês para satisfazer sua petição.

Ao finalizar esse tempo, Midhir se apresentou. Eochaid havia reunido ao seu redor todas as suas forças e guardou as portas, enquanto Midhir ia entrando, para evitar que se aproximasse de Etain. Midhir sacou sua espada com a mão esquerda e abrindo caminho chegou até Etain. Com o braço direito abraçou-a e a beijou. Logo ambos elevaram-se do chão e transformados em cisnes brancos, ligados por uma corrente de ouro, voaram sobre o Palácio de Tara até Bri Leith, A Terra da Juventude.

Esse não foi o final da história, pois Eochaid não conseguia viver sem Etain e recorreu ao chefe dos druidas, que utilizando-se de toda a sua magia, descobriu que a jovem estava no centro da Irlanda, dentro da fortaleza do rei Midhir. Eochaid declarou guerra ao reino das fadas e dos elfos, causando grandes destruições, até que Etain lhe foi devolvida. Porém a cólera dos Tuatha de Danann contra Eochaid e todos os seus descendentes seguiu viva a causa do grande dano que haviam infligido a terra de Tir Nan Og (A Terra da Juventude).

Essa história é um exemplo do tratamento sutil e poético que recebem os temas dos Seres Feéricos Heróicos nas lendas irlandesas. O desafio em partidas de xadrez aparecem em muitas lendas e contos de fadas célticos. O tema da reencarnação também é bem freqüente, nas lendas antigas.

## **DEUSA DA SOBERANIA E DA BELEZA**

Etain é a Deusa da graça, beleza e soberania. Heroína de um antigo mito, é um exemplo de reencarnação, renascida com a mesma identidade do seu "eu" original. Está associada com o Outro Mundo, uma portadora de éguas brancas, com olhos azuis e flores de maçã

Ela, em sua primeira vida foi a segunda esposa de Midhir, um Deus Gaélico do Mundo Inferior. Midhir era o filho de Dagda e Boann, irmão de Angus, O Vermelho, Ogma e Bridgit. Era um "bard", ou seja, um jogador de xadrez que gostava de jogar com apostas altas. Rei das Terras Encantadas de Bri Leith, possuía três vacas, um caldeirão mágico e as "Três Garças da Negação e Rudeza". As três garças ficavam ao lado da porta de Midhir, e quando alguém viesse pedir abrigo, a primeira dizia:

- "Não venha! Não venha!".

Então a segunda garça dizia:

-"Vá embora! Vá embora!".

A terceira acrescentaria:

-"Passe ao largo da casa! Passe ao largo da casa!".

Etain é uma Deusa Celta, cujo nome significa "A Brilhante". De acordo com os mitos era extremamente linda e, por causa desse excesso de beleza foi punida e teve que passar por muitas transformações, pois era uma ameaça para as outras mulheres. Foi expulsa de Tir Nan Og (A Terra da Juventude) na forma de uma borboleta e em uma terra distante, começa uma nova vida com uma outra forma, agora no tempo linear mortal.. No entanto, nunca perdeu sua beleza ou deixou de "brilhar".

## **ARQUÉTIPO DA TRANSFORMAÇÃO**

Essa é uma história que nos dá a percepção da admirável maneira com que o tempo eterno está entrelaçado com o nosso tempo humano. Sugere ainda, que há um ritmo diferente no tempo eterno que habita nossas almas e onde não estamos sujeitos às devastações do tempo normal. Esse pensamento já nos proporciona um grande consolo, pois os acontecimentos da nossa vida não desaparecem. Nada jamais será perdido ou esquecido. Tudo será armazenado dentro da alma no templo da memória.

Para todos nós, existiu a primeira infância, quando somos crianças e ela se baseia na confiança ingênua e o desconhecimento. A segunda infância surge bem mais tarde, quando já tivemos a oportunidade de vivermos intensamente. É aqui que conhecemos a desolação da vida, sua incrível capacidade de decepcionar e, muitas vezes, de destruir.

No entanto, apesar desse reconhecimento realista do potencial negativo da vida, ainda devemos conservar um modo de ver sadio, esperançoso e animado. É importante vislumbramos nosso passado com uma perspectiva integradora, uma forma de recuperar tesouros que estavam ocultos nas dificuldades passadas.

Podemos, encarar ainda, a vida, como um tempo de semear experiências, mas nunca deixando de colher essas experiências, extrair seu significado e fazer os devidos melhoramentos ou as devidas e necessárias transformações.

Todos nós carregamos um pouco da saga de Etain, pois também resistimos as transformações que ocorrem em nossas vidas. Muitas vezes, a dificuldade é a melhor amiga da alma, pois em tudo de negativo que nos acontece, sempre haverá algo luminoso escondido.

Entretanto, muitas de nossas dificuldades não nos dizem respeito. São dificuldades que atraímos por intermédio da nossa atitude taciturna.

A sabedoria natural nos diz que a maneira como somos para com a nossa vida é a maneira como a vida será para conosco. Somente uma atitude compassiva e esperançosa trará até nós as coisas que realmente necessitamos.

## **ETAIN - MUDANÇA E CRESCIMENTO PESSOAL**

- "Não venha! Não venha!".

Então a segunda garça dizia:

- "Vá embora! Vá embora!".

A terceira acrescentaria:

- "Passe ao largo da casa! Passe ao largo da casa!".

Etain é uma Deusa Celta, cujo nome significa "A Brilhante". De acordo com os mitos era extremamente linda e, por causa desse excesso de beleza foi punida e teve que passar por muitas transformações, pois era uma ameaça para as outras mulheres. Foi expulsa de Tir Nan Og (A Terra da Juventude) na forma de uma borboleta e em uma terra distante, começa uma nova vida com uma outra forma, agora no tempo linear mortal.. No entanto, nunca perdeu sua beleza ou deixou de "brilhar".

## **ARQUÉTIPO DA TRANSFORMAÇÃO**

Essa é uma história que nos dá a percepção da admirável maneira com que o tempo eterno está entrelaçado com o nosso tempo humano. Sugere ainda, que há um ritmo diferente no tempo eterno que habita nossas almas e onde não estamos sujeitos às devastações do tempo normal. Esse pensamento já nos proporciona um grande consolo, pois os acontecimentos da nossa vida não desaparecem. Nada jamais será perdido ou esquecido. Tudo será armazenado dentro da alma no templo da memória.

Para todos nós, existiu a primeira infância, quando somos crianças e ela se baseia na confiança ingênua e o desconhecimento. A segunda infância surge bem mais tarde, quando já tivemos a oportunidade de vivermos intensamente. É aqui que conhecemos a desolação da vida, sua incrível capacidade de decepcionar e, muitas vezes, de destruir.

No entanto, apesar desse reconhecimento realista do potencial negativo da vida, ainda devemos conservar um modo de ver sadio, esperançoso e animado. É importante vislumbramos nosso passado com uma perspectiva integradora, uma forma de recuperar tesouros que estavam ocultos nas dificuldades passadas.

Podemos, encarar ainda, a vida, como um tempo de semear experiências, mas nunca deixando de colher essas experiências, extrair seu significado e fazer os devidos melhoramentos ou as devidas e necessárias transformações.

Todos nós carregamos um pouco da saga de Etain, pois também resistimos as transformações que ocorrem em nossas vidas. Muitas vezes, a dificuldade é a melhor amiga da alma, pois em tudo de negativo que nos acontece, sempre haverá algo luminoso escondido.

Entretanto, muitas de nossas dificuldades não nos dizem respeito. São dificuldades que atraímos por intermédio da nossa atitude taciturna.

A sabedoria natural nos diz que a maneira como somos para com a nossa vida é a maneira como a vida será para conosco. Somente uma atitude compassiva e esperançosa trará até nós as coisas que realmente necessitamos.

## **ETAIN - MUDANÇA E CRESCIMENTO PESSOAL**

Etain chega em nossas vidas, para nos dizer que não importa como as tempestades da vida são lançadas em torno da nós, pois no fundo de nossa alma, sempre brotará uma voz a nos dizer que ainda há esperança.

A vida pode nos transformar, nos balançar e até nos refazer. Mas a Deusa lembra-nos que sempre seremos tão brilhantes quanto ela, física e espiritualmente. Nada que nos aconteça poderá mudar nossa essência interna, a nossa individualidade.

A mariposa ou borboleta que aparece na história de Etain é muito significativa, pois ela é símbolo de ressurreição e de transmutação, equivalente a saída do túmulo ou da prova morte-renascimento, nos ritos iniciáticos.

A crisália, "ovo" que contém toda a potencialidade do ser, realiza uma metamorfose invisível e misteriosa, chegando assim ao simbolismo da própria vida: a borboleta que sai dele é um ser novo, o qual pode encarnar o renascimento da primavera, depois do inverno, de suas germinações subterrâneas e misteriosas.

A saída da borboleta de sua crisália é a subida do abismo, a passagem de um estado de existência para outro.

Não somente nosso corpo físico, assim como nossa alma, mas também os projetos que fazemos na vida, passam por vários estágios.

Podemos usar este mesmo cronograma da borboleta para determinarmos exatamente onde nós estamos. Por exemplo, nós temos uma idéia. Como ponto de partida, a idéia seria o "ovo".

Entraremos no estágio larval quando nos decidirmos a colocar a idéia em prática; a fase do casulo iniciaria quando começássemos a fazer algo para

torná-la realidade; e o estágio de borboleta seria quando trouxéssemos a idéia realizada e compartilhássemos com os outros.

Todos os quatro desses estágios são as etapas necessárias que devem ser compreendidas para chegarmos a transformação.

Hoje ou amanhã uma mudança inevitavelmente acontecerá em nossas vidas, o melhor que temos a fazer é aceitá-la.

A maioria das vezes, a mudança ocorre de forma consciente, ou seja, nos dá a oportunidade da decisão. Entretanto, outras vezes, quanto trata-se da realização de um sonho, ou escolha de um objetivo, um relacionamento ou ainda, da escolha de uma profissão, por exemplo, atitude essa, que pode mudar totalmente nossa vida, poderemos de repente, nos sentirmos incapazes de tomarmos uma decisão. Pisar em terreno desconhecido sempre envolve riscos e nossa resistência a esses risco podem se demonstrar de diversas maneiras: nos sentirmos inaptos para assumir a grandiosidade do compromisso, termos decréscimo da nossa auto-estima, cairmos em profunda depressão, etc. Quando isso acontece, nós usamos essa falta de resistência como uma desculpa para não mudar ou seguir em frente. Essa é uma característica do povo brasileiro que sempre alega que "não se mexe em time que está ganhando", ou seja, cria resistência às mudanças, preferindo a comodidade. Mas o que se faz realmente, é criar uma ilusão de segurança. Usamos a resistência para mascarar o nosso medo.

Como seres humanos todos nós temos medos, alguns muito reais, outros fantasiosos. Mas quando nos rendemos ao medo, paralisamos nossa vida.

Não encarando e partindo para a luta contra nossos medos, ficaremos sentados na janela "vendo a banda passar", como já cantou nosso amigo Chico, deixando de apreciar diferentes panoramas através de outras janelas do assombro e da possibilidade.

Nós sabemos, que no mundo atual, a segurança é realmente só uma ilusão e não podemos viver à sombra de falsas garantias.

Um dos aspectos essenciais para que se opere uma mudança em nossa vida é despertar a capacidade de aceitar o que é difícil e deixarmos de sermos o maior obstáculo de nós mesmos.

*"Uma dificuldade é uma luz; uma dificuldade intransponível é o sol". Paul Valéry*

## **ETAIN E O CISNE**

O cisne é também uma presença simbólica na história de Etain. Os cisnes são símbolos de amor, da beleza, das transições, da evolução espiritual e da fidelidade. O cisne ensina-nos a sermos fiéis a quem verdadeiramente somos e como uma ave de luz, traz primavera e renovação às nossas vidas.

Na mitologia celta, o cisne é um dos aspectos mais freqüentes tomados pelos seres do Outro Mundo, particularmente pelas mulheres de Sidhe. Além de Midhir, Fand, Libânio e Derbforghail, entre outros, recorreram a essa aparência. Esses seres do Outro Mundo, na forma de cisnes, viajam, a maioria das vezes, aos pares, sempre ligados por uma corrente de ouro ou prata.

Em muitas obras da arte celta figuram dois cisnes, cada qual de um lado da barca solar, que eles guiam e acompanham pelo mar celeste.

### **CONVITE À DEUSA**

Convide a Deusa Etain para participar de sua vida sempre:

Quando você estiver muito cansada ou chateada com a vida;

Quando você esquecer quem você realmente é.

Convide a Deusa Etain, quando a única força que lhe restar servirá para balbuciar seu nome.

Etain jamais a abandonará e virá para trazer à sua vida todo seu poder de transformação.

CONVIDE ETAIN!

Seu grande e solidário amor a cercará e lhe dará muita paz.

### **Bibliografia:**

Hadas y Elfos - Édouard Brasey

Enanos y Gnomos - Édouard Brasey

La Mujer Celta - Jean Markale

Diccionario de Las Hadas - Katharine Briggs

El Gran Libro de la Mitología - Diccionario Ilustrado de Dioses, Heroes y Mitos - Editora Dastin; Madrid

Os Mistérios Wiccanos - Raven Grimassi

Livro Mágico da Lua - D. J. Conway

Explorando o Druidismo Celta- Sirona Knight

O Livro da Mitologia Celta - Claudio Crow Quintino

O Amor Mágico -Laurie Cabot e Tom Cowan

Hadas - Jesus Callejo

Os Mitos Celtas - Pedro Pablo G. May

Diccionario Espasa - J. Felipe Alonso

A Deusa Tríplice - Adam Mclean

Hadas - Montena; Brian Froud y Alan Lee

### **VILA, A DEUSA-FADA DA MUDANÇA DE FORMA**

Danço de forma em forma

Mudando de formato em formato

Sempre mudando

Sempre me expandindo

Sempre me transformando  
Sou a flexibilidade  
Ao mudar de forma  
Fluo livremente com tudo o que vem  
Ao meu caminho  
Sou a consciência  
Ao mudar ao minha forma  
Ganho uma percepção ampliada do que deve ser  
Valso um redemoinho  
Tango uma árvore  
Salso um cisne  
Ou um simples trote  
Minha dança tem afinidade com Tudo  
Pois sou capaz de ser tudo para conhecer Tudo  
Ser Tudo dissolve a forma  
Conhecer Tudo cria a Unidade  
A ilusão é pensar que temos uma forma separada.

Vila (deusa eslava) é o nome europeu oriental para a Deusa da energia que se movimenta pela terra como a natureza. As Vily ou Veelas (plural) são encarregadas da adoração da Grande-Mãe primordial, sob seu aspecto guerreiro. Elas protegem muito bem o seu território e usam suas setas mortais naqueles que o invadem. São também, perfeitas mutantes, capazes de transformarem-se em animais como serpentes, cisnes, falcões e cavalos. Gostam de brincar e dançar.

Se forem invocadas na floresta em uma noite de luar, podem conceder saúde, riqueza e colheitas abundantes, ou então, se forem desrespeitadas, podem fazer o ofensor dançar até a morte. Elas são alegres, vigorosas nas batalhas e protetoras dos animais recém-nascidos. Possuem pouco tempo para visitarem o mundo dos homens, pois permanecem na floresta, nas zonas rurais, nas montanhas, executando seus deveres como vigilantes.

As Vily ou Veelas, se apresentam sob a forma de mulheres muito bonitas, são altas e fortes, com cabelos dourados longos alcançando quase os tornozelos, pele muito branca como a lua, com asas coloridas e trajes brilhantes. Possuem os olhos azuis e suas vozes são musicais e extremamente baixas. Estão associadas ao planeta Vênus. Suas cores favoritas são o branco e a prata.

Elas são mulheres ágeis, flexíveis, que estão continuamente escalando montanhas e árvores e se escondendo abaixo das grandes florestas. Seus arquétipos podem ser vistos em estrelas de ginástica internacionais, com todo o seu glamour.

O segundo dia de agosto foi consagrado as Vily e todas as fadas. Neste dia não deve-se colher nenhuma planta.

A deusa Vila representa a força da natureza, que além de protetora dos animais é reguladora das chuvas. Ela é também detentora dos segredos da cura com plantas e ervas.

Se alguém quisesse ser por ela guiada, deveria ir muito cedo a uma floresta, fazer um círculo com galhos de bétula, oferecer-lhe uma ferradura e cabelos da crina de uma égua. Imitando o relinchar da égua e batendo com o pé direito sobre a ferradura, o suplicante podia chamar Vila e, quando ela aparecesse, saudá-la como "Grande-Irmã", para depois pedir-lhe a iniciação nos segredos das ervas, clamando:

" Grande-Irmã Vila!  
Eu procuro-a entre  
os nove campos, os nove prados,  
as nove madeiras, as nove montanhas,  
entre os nove picos rochosos da montanha,  
e os nove nove castelos deteriorados,  
porque você quer vir até mim  
para nos tornarmos Grande-irmãs  
Grande-irmãs, Deusa Vila!  
Eu a encontrei,  
O que me pertenceu  
no começo do mundo  
deve voltar para mim."

Todas as Vily ou Veelas estão unidas a uma árvore, são chamadas por isso, de "Coração do Carvalho". Se você possui em sua residência uma frondosa árvore, ou até próxima dela, cuide-a para não ser danificada ou destruída, pois ela é um elo de conexão com estas fadas.

Estas Senhoras brancas estão sempre próximas de nossos corações.

As Veelas são protetoras de todas as mulheres, mas principalmente das que se encontram trabalhando nas forças armadas, na carreira política e no jornalismo.

Vila chega dançando na sua vida sob muitas formas para ensiná-la a alimentar a totalidade aprendendo a mudar de forma. Você já ficou tempo demais em uma única forma? Está se sentindo rígida e estagnada, perdendo a flexibilidade no modo de pensar e de ser? Ou talvez sinta que o ser humano é o mais importante da Criação , e que as rochas, as árvores, os animais, a terra, etc., são formas menores.

Está na hora de ampliar a percepção, de acentuar a flexibilidade ao ganhar a perspectiva de outras formas.

Vila nos diz que o caminho para a totalidade está em conhecer a Criação como um todo.

## **RITUAL**

Se você quiser encontrar-se com as Vily para buscar saúde, riqueza ou fazer qualquer outro pedido, não se esqueça, elas são selvagens de integridade forte e incomum, portanto tenha cuidado ao fazer seus pedidos.

Entretanto, se você souber se aproximar corretamente, elas poderão se tornarem suas amigas e poderosas aliadas.

Primeiro, para este divino encontro, leve alguns presentes como: mel, algumas moedas de dez centavos ou mesmo um pão doce. Vista-se com roupas brancas e use algum acessório em prata. Leve também um pano branco para depositar em cima seus presentes.

Vá então até um campo retirado, ou uma praça onde você se depare com uma árvore. Em torno dela trace um círculo e posicione a mão direita na árvore dizendo:

"Árvore, (nomeie a árvore), estou aqui para encontrar-me com uma Veela, e trago uma mensagem que desejo transmitir com muito respeito".

Sente-se ou ajoelhe-se, fechando os olhos e focaliza-se no olho da escuridão. (Logo que você fechar os olhos, tudo se tornará negro). Veja que a escuridão começará a encher-se de uma luz branca incandescente. Tal luz rodará sobre você, banhando-a em sua beleza e magia.

Aprecie este momento, embebede-se com a magia destes minutos.

Sentindo-se envolta nesta névoa incandescente chame por uma Veela. Convide-a para se aproximar com cortesia e boa vontade. Quando ela chegar, você sentirá sua presença, então cumprimente-a com dignidade.

Pergunte seu nome e exponha-lhe suas necessidades. Procure falar baixinho e assuma um compromisso com ela. Deposite então ao pé da árvore os presentes que trouxe.

Lembre-se, a conquista da amizade de uma Veela é eterna, ela estará a partir de agora, ao seu lado para sempre.

Agradeça pela oportunidade do encontro e abra seu círculo.

*"As Vily não são só canção e dança da beleza. Aos olhos dos homens elas são anjos, criaturas de luz.*

*Para cada Escuridão, sempre há uma luz!"*

## **AINE, A DEUSA DAS FADAS**

Aine é uma deusa primária da Irlanda, soberana da terra e do sol, associada ao Solstício de Verão, que sobreviveu na forma de uma Fada Rainha. Seu nome significa: prazer, alegria, esplendor. Ela é irmã gêmea de Grian, a Rainha dos Elfos e era também considerada um dos aspectos da Deusa Mãe dos celtas Ana, Anu, Danu ou Don. Juntas Grian e Aine, alternavam-se como Deusas do Sol Crescente e Minguante da Roda do Ano, trocando de lugar a cada solstício.

Os pagãos acreditam que na entrada do Solstício de Verão, todos os Povos pequenos vêm a Terra em grande quantidade, pois é um período de equilíbrio entre Luz e Trevas. Se estiver em paz com eles, acredita-se que, ao ficar de pé no centro de um anel-das-fadas é possível vê-los. É um período excelente para fazer amizade com as fadas e outros seres do gênero.

Rainha dos reinos encantados e mulher do Lado, ela é a Deusa do amor, da fertilidade e do desejo. É filha de Dannann, e esposa e algumas vezes filha de Manannan Mac Liir, e mãe de Earl Gerald. Como feiticeira poderosa, seus

símbolos mágicos são "A égua vermelha", plantações férteis, o gado e o ganso selvagem.

Existem duas colinas, perto de Lough Gur, consagradas à Deusa, onde ainda hoje ocorrem ritos em honra a fada Aine. Uma, a três milhas a sudoeste, é chamada Knockaine, em homenagem a esta deusa. Nessa colina possui uma pedra que dá inspiração poética a seus devotos meritórios e a loucura à aqueles que são por Ela rejeitados.

Esta é uma Deusa-Fada que segundo a tradição celta ajudava os viajantes perdidos nos bosques irlandeses. Diziam que para chamá-la bastava bater três vezes no tronco de uma árvore com flores brancas. Sempre que se sentir "perdido", faça o mesmo, chame por Aine batendo três vezes no tronco de uma árvore de flores brancas. Ela não vai tardar em ajudar.

Segundo uma, entre tantas lendas, conta-se que estava Aine sentada nas margens do rio Camog, em Lough Gur, penteando seus longos cabelos loiros, quando Gerold, o Conde de Desmond, a viu e fortemente atraído por ela, roubou-lhe o manto. Só o devolveu quando ela concordou em casar-se com ele. Desta união nasceu Earl Gerald, "O Mago". Após o nascimento do menino, impuseram ao Conde Desmond, um tabu que lhe negava expressar surpresa a qualquer coisa que o filho fizesse. Entretanto, quebrou tal tabu, exclamando alto quando viu o filho entrando e saindo de um frasco.

Gerald imediatamente transformou-se em um ganso selvagem e voou alto pelo rio Lough, em direção à ilha Garrod, encontrando repouso em seu castelo encantado. Raivosa com seu marido, pois ele tinha desrespeitado as regras estabelecidas, Aine dirigiu-se para colina de Knockaine, transformando-se em um cisne. Dizem que é lá que ainda reside em seu Castelo de Fadas. Já Gerald, vive abaixo das águas de um lago e acredita-se que um dia voltará para expulsar estrangeiros malfeitores da Irlanda. Outros dizem que de sete em sete anos ele emerge das águas como um fantasma montado em um cavalo branco.

Há lendas que contam que Aine tinha o poder de se transformar tanto em um cisne branco quanto em uma égua vermelha de nome Lair Derg, e que ninguém conseguia alcançá-la. Se acreditava também, que na noite do Solstício de Verão, moças virgens, que pernoitassem na colina de Knockaine, poderiam ver a Rainha das Fadas com toda a sua comitiva. O mundo das fadas só se tornava visível pelos portais mágicos, chamados anéis de fada, que eram indicados pela própria Aine.

Uma outra lenda faz referência a Aine como sendo uma mortal que foi transformada em fada. Três dias no ano são dedicados à ela. Seria a primeira sexta-feira, sábado e domingo após o dia de Lammas. É neste dias que ela reivindicaria seu retorno como mortal.

Nós podemos ver em Aine o aspecto triplo da Deusa. Como Deusa Donzela, apresenta a habilidade de recompensar seus devotos com o presente da inspiração poética. Como Deusa Mãe, está associada aos lagos e poços

sagrados, cujos mananciais possuem poderes curativos. O simbolismo relacionado com a Deusa Mãe foi esquecido quase por completo, desde que começaram a ser realizados os ritos cristãos nas igrejas, mas o ato de invocação da vida nunca enfraqueceu. Já como Deusa Obscura, Aine aparecia para os homens mortais como uma mulher sábia de rara beleza, qualificada como "sidhe leannan", ou seja, uma amante-fada fatal. Sidh para os irlandeses, representa o estado intermediário entre um mundo e o seguinte. Os habitantes de Sidh são todos sobrenaturais e eram dificilmente visíveis, devido às impurezas do mundo. Dizia-se que estes seres podiam ser de dois tipos: os altos e brilhantes e os baços iluminados a partir do interior. Com o advento do cristianismo, estes seres se degradaram em todos os sentidos, tornando-se fadas, duendes e representações malignas do folclore, que viviam num estado intermediário. Contudo, seu fundamento psicológico nunca se perdeu e os terrores dos contos de fadas e fantasmas conservam os restos do culto religioso.

Acredita-se que a amante-fada fatal ainda hoje é encontrada e quando escolhe um homem mortal, este está fadado à morte certa, pois esta é a única maneira viável para que os dois possam ficar juntos e concretizar este grande amor. Foi desta lenda que Graham extraiu algumas de suas idéias da natureza de seus vampiros e escreveu o famoso livro do "Conde Drácula".

## **A FADA COMO ARQUÉTIPO**

O sonho de toda a fada é tornar-se mulher e o sonho de toda a mulher é tornar-se fada. Mas quem sabe não poderemos chegar a um consenso e talvez o sonho possa tornar-se realidade. A fada, não a fada madrinha que queríamos que nos ajudassem quando éramos crianças, aparece em nossas vidas para dar à ela um novo sentido. A fada não traz roupas bonitas, jóias, ou um príncipe encantado, mas sua presença é feérica. Esse aspecto feérico vem de um lugar indefinido, lá do alto das nuvens, um lugar que poucos visitam, e portanto poucos homens descobrem que existe na pessoa da mulher. Claro que é um mundo desconhecido, estranho, de difícil acesso, não visível a olho nu, mas no entanto existe como possibilidade dentro da mulher e pode desabrochar se ela for acolhida e chamada. Para que ela venha sobre a terra e participe da vida cotidiana, se torne humana, tem de primeiro ir descobri-la.

O arquétipo da fada é sutil, efêmero, sensível, colorido, como os campos floridos nas nuvens e o perfume celestial que de lá emana. E como tudo que é sutil, do mesmo modo que se insinua, também some. Qualquer comentário rude, de menosprezo, faz com que desapareça por encanto, do mesmo modo que apareceu. Este aspecto da alma feminina, portanto, precisa ser tratado com extrema delicadeza. A fada vem das nuvens, vem trazer alegria e felicidade, mas pode ser levada embora pelos valores coletivos, dominantes, disciplinares ou pelos deveres. Podemos dizer que a presença da fada, o convívio com a alma, não é possível com as preocupações mundanas e sociais. A vida interior é algo que se cultiva longe, lá no alto das montanhas, num lugar isolado.

Para encontrarmos nossa fada, devemos dar ouvidos a nossa voz interior, dar asas aos nossos sonhos e acreditar neles. Essa presença feminina luminosa e cheirosa é com certeza a maior dádiva que a mulher pode trazer para o mundo dos homens.

## **ESTABELECENDO CONTATO**

Se você quer estabelecer contato com as fadas, é bom saber que elas gostam de presentes pequenos. Pode ser qualquer coisa que brilhe (pedras ou glitter), moedas, ou até uma taça de leite com mel. Naturalmente, não espere que seus presentes desapareçam, pois as fadas existem no plano astral e extraem a essência do espírito de qualquer coisa, deixando a matéria intacta.

Se você encontrar um anel de fadas, jamais pise nele com os dois pés, pois somente outro ser humano poderá retirá-lo de lá, deixando dentro uma luva.

## **POEIRA DAS FADAS**

Todos os ingredientes devem ser ervas e pétalas de flores secas que devem ser triturados até transformarem-se em pó com um pilão. São eles: cogumelos, pétalas de flores, folhas ou sementes de morango, bagas de espinheiro (tipo de arbusto espinhudo) e terra próxima da raiz. Acrescente a esta mistura um pouco de pó de glitter, se quiser. Isto tudo deve ser feito na Lua Cheia.

Nunca esqueça que sempre devemos pedir licença à Mãe Natureza para retiramos qualquer coisa dela e ainda sempre devemos deixar uma oferenda para as fadas. Eu, geralmente derramo na terra um copo pequeno de leite com mel. O pó de fadas servirá para moldar o círculo quando invocá-las, mas você pode polvilhar um pouco também em seu jardim para atraí-las.

## **MEDITAÇÃO DIÁRIA À AINE**

Cumprimente o Sol a cada manhã e sinta o prazer de se aquecer com seus raios. Recorde que sem o Sol não poderia haver vida neste planeta. O Sol é fonte de energia para todas as coisas. Sinta o poder desta energia como uma benção que o aquece.

Agora respire lentamente e profundamente e dirija toda esta energia para um pouco abaixo do coração, região do caldeirão das emoções. Respire do mesmo modo mais três vezes e visualize um círculo de luz solar nesta região. Sinta este calor dentro de você. Em seguida, inspire e expire mais três vezes e circule o arco luminoso por todo o seu corpo. Traga a luz para dentro de você, até transformar-se em um corpo luminoso, sendo que toda a luz emana do caldeirão das emoções.

Visualize neste momento, aproximação da fada Aine. Veja como seu rosto é redondo e incandescente, lindamente adornado pelos seus cabelos dourados-avermelhados. Fite seus olhos verde-esmeralda. Ela estará vestindo um longo multicolorido todo bordado de dourado. Ela se aproximará cada vez mais e você deverá continuar olhando para os seus olhos. Quando a deusa começar a

girar em torno de seu corpo, penetre dentro de seus olhos e olhe através deles. Escute então tudo que ela tem para lhe dizer.

Depois saia de dentro do corpo da deusa e visualize-se na posição anterior. Coloque a mão direita espalmada na altura de seu coração, colocando em seguida a mão esquerda também espalmada sobre a direita. Deixe agora a visualização de Aine desvanecer-se.

Abra os olhos e tenha um BOM DIA!

### **Bibliografia:**

Hadas y Elfos - Édouard Brasey  
Enanos y Gnomos - Édouard Brasey  
La Mujer Celta - Jean Markale  
Diccionario de Las Hadas - Katharine Briggs  
El Gran Libro de la Mitología - Diccionario Ilustrado de Dioses, Heroes y Mitos - Editora Dastin; Madrid  
Os Mistérios Wiccanos - Raven Grimassi  
Livro Mágico da Lua - D. J. Conway  
Explorando o Druidismo Celta- Sirona Knight  
O Livro da Mitologia Celta - Claudio Crow Quintino  
O Amor Mágico -Laurie Cabot e Tom Cowan  
Hadas - Jesus Callejo  
Os Mitos Celtas - Pedro Pablo G. May  
Diccionario Espasa - J. Felipe Alonso  
A Deusa Tríplice - Adam Mclean  
Hadas - Montena; Brian Froud y Alan Lee

### **FADA MORGANA**

Atrás de Guinevere estão as tradições das rainhas celtas. Atrás de Morgana e da Dama do Lago, se ocultam tradições de sacerdotisas e Deusas. A rainha celta reinava por direito próprio, comandava exércitos como Boadicea e tinha amantes. Para os autores medievais esta liberdade e igualdade da mulher era inaceitável e incompreensível. Ela foi considerada libertina e atrevida ao se tornar infiel.

Da mesma forma, dado que o mito pagão e a magia são considerados os piores dos pecados, Morgana se converte em uma bruxa que conspira contra Artur, e Nimue, a dama do Lago, passa a ser a ruína do embrutecido Merlim. Mas a história poderia ter sido bem diferente, não é mesmo? Pois sabe-se hoje, que o amor não é um sentimento que precise testemunhas, muito menos ser negociado, como foi imposto à Guinevere.

Na nossa Era, as mulheres já conquistaram seu espaço e o respeito dos homens e hoje nos unimos à eles através do amor da alma. Na tradição celta existe um belo entendimento do amor que resume-se a uma palavra: "*anan cara*". *Anam* é a palavra gaélica para alma e *cara* é a palavra para amigo.

Na vida de todos, existe uma grande necessidade de um *anam cara*, um amigo da alma. Neste amor, somos compreendidos tal como somos, sem máscara ou afetação. As mentiras e meias-verdades superficiais e funcionais das relações sociais se dissolvem e pode-se ser como realmente se é.

O amor permite que a compreensão se manifeste, pois quando se é compreendido, fica-se à vontade. A compreensão alimenta a relação. Quando nos sentimos realmente compreendidos, sentimo-nos desembaraçados para nos libertar à confiança e abrigo da alma da outra pessoa.

Este reconhecimento é descrito neste belo verso:

"TU NÃO TE PARECES COM NINGUÉM PORQUE TE AMO" Paulo Neruda

## **FADA MORGANA**

Quando danço com a Vida  
danço meu próprio ritmo  
mantendo o meu compasso  
Minhas marés anímicas  
estão alinhadas e fluem  
com a minha pulsação  
minha expressão única  
Reverenciando a mim mesma  
eu reverencio tudo  
Quando você dança  
com a sinfonia da Vida  
qual é seu ritmo?  
É rápido ou lento  
lépido ou litúrgico  
repetitivo ou volúvel?  
Você deixa o ritmo levá-la(o)  
ou abatê-la(o)  
acalmá-la(o)  
encorajá-la(o)  
ou perturbá-la(o)?  
Como é seu ritmo?

Morgana representa na lenda arturiana, a figura de uma Deusa Tríplice da morte, da ressurreição e do nascimento, incorporando uma jovem e bela donzela, uma vigorosa mãe criadora ou uma bruxa portadora da morte. Sua comunidade consta de um total de nove sacerdotisas (Gliten, Tyrone, Mazoe, Glitonea, Cliten, Thitis, Thetis, Moronoe e Morgana) que, nos tempos romanos, habitavam uma ilha diante das costas da Bretanha. Falam também das nove donzelas que, no submundo galês, vigiam o caldeirão que Artur procura, como

pressagiando a procura do Santo Graal. Morgana faz seu debut literário no poema de Godofredo de Monntouth intitulado "Vita Merlini", como feiticeira benigna.

Mas sob a pressão religiosa, os autores a convertem em uma irmã bastarda do rei, ambígua, freqüentemente maliciosa, tutelada por Merlim, perturbadora e fonte de problemas.

Nenhum personagem feminino foi tão confusamente descrito e distorcido como Morgana ou Morgan Le Fay. A tradição cristã a apresenta como uma bruxa perversa que seduz seu irmão mais novo, Artur, e dele concebe o filho. Entretanto, nesta época, em outras tribos celtas, como em muitas outras culturas, o sangue real não se misturava e era muito comum casarem irmãos, sem que isso acarretasse o estigma do incesto.

Morgana e Artur tiveram um filho fruto de um Matrimônio Sagrado entre a Deusa (Morgana encarna como Sacerdotisa) e o futuro rei.

O "Matrimônio Sagrado" era um ritual, no qual a vida sexual da mulher era dedicada à própria Deusa através de um ato de prostituição executado no templo. Essas práticas parecem, sob o ponto de vista da nossa experiência puritana, meramente licenciosas. Mas não podemos ignorar que elas faziam parte de uma religião, ou seja, eram um meio de adaptação ao reino interior ou espiritual.

Práticas religiosas são baseadas em uma necessidade psicológica. A necessidade interior ou espiritual era aqui projetada no mundo concreto e encontrada através de um ato simbólico. Se os rituais de prostituição sagrada fossem examinados sob essa luz, torna-se evidente que todas as mulheres devessem, uma vez na vida, dar-se não a um homem em particular, mas à Deusa, a seu próprio instinto, ao princípio Eros que nela existia.

Para a mulher, o significado da experiência devia residir na sua submissão ao instinto, não importando que forma a experiência lhe acontecesse. Depois de passar por essa iniciação, os elementos de desejo e de posse ficam para trás, transmutados através da apreciação de que sua sexualidade e instinto são expressões de força de vida divina cuja experiência no plano humano.

A nível transpessoal, o "matrimônio sagrado" envolve o mistério da transformação do físico para o espiritual, e vice-versa. Cada pessoa conecta-se com o universo como se fosse célula única no organismo do campo planetário da consciência. A partir da união do humano com o divino, a "Criança Divina" nasce. A "Criança Divina" é a vida nova, vida com nova compreensão, vida portadora de visão iluminante para o mundo.

## **QUEM ERA MORGANA?**

Como muitos indivíduos legendários e românticos, há versões conflitantes sobre quem o que foi Morgana. O historiador e cronista do século XII, Geoffroy de Monmouth, escreveu que "sua beleza era muito maior do que a de suas

nove irmãs. Seu nome é Morgana e ela aprendeu a usar todas as plantas para curar as doenças do corpo. Ela também conhece a arte de mudar de forma, de voar pelo ar...ela ensinou astrologia às irmãs."

Relatos antigos contam-nos que ela era uma Velha Deusa da Sabedoria, a Senhora e Rainha de Avalon, a Alta Sacerdotisa da Antiga Religião Celta. Aprendeu magia e astronomia com Merlim. Alguns achavam que ela era uma "fada arrogante", pois era símbolo de rebeldia feminina contra a autoridade masculina. Quando zangada, era difícil agradar ou aplacar Morgana; outras vezes, podia ser doce, gentil e afável. Também era descrita como "a mulher mais quente e sensual de toda a Grã-Bretanha."

Morgana era um enigma aos seus adversários políticos e religiosos. Os escritores cristãos transformaram-na em demônio, talvez devido ao seu papel como sacerdotisa de uma Antiga Religião, que eles estavam tentando desacreditar nas suas investidas para cristianizar a estrutura de poder da Grã-Bretanha. Ela, entretanto, defendeu valentemente a fé das Fadas e as práticas dos druidas, achando entre os camponeses simples seus mais fiéis seguidores. Ela negou as acusações de prostituição dos monges e missionários cristãos.

É Morgana, que depois da batalha final, ampara o irmão ferido de morte e o cuida com o zelo de uma mãe e consoladora espiritual.

O cristianismo menospreza o poder e o conhecimento de Morgana, do mesmo modo com que impediu a mulher à ascender ao sacerdócio, anulando completamente o seu poder pessoal.

Layamon, autor de um poema narrativo inglês é o primeiro a descrever como a mulher levou Artur pelas águas e não simplesmente recebendo-o na sua chegada.

Morgana é a fada mais bela das que habitam Avalon. Não existem fundamentos suficientes para se acreditar que Avalon seja o lugar que a cultura celta atribuí como residência dos mortos. O que se sabe é que quando Artur é transportado sobre as águas em companhia das mulheres com destino a Avalon, se perde no horizonte do mito imemorial.

Este é o pano de fundo sobre o qual se desenvolvem as diferentes lendas relativas à partida e imortalidade de Artur, que supostamente continua vivo dentro de uma caverna ou em uma ilha. Estas mulheres que acolheram Artur pertencem ao mundo das fadas, que provavelmente foi antes um mundo de deusas.

Segundo Robert Graves e Kathy Jones, a Morg-Ana "surgiu da união das estrelas com o ventre de Ana". Muitas vezes foi equiparada as Deusas Morrigan e Macha, que presidiam as artes da guerra. Entretanto, como fada controlava o destino e conhecia as pessoas.

Famosa por seus poderes de cura, seu conhecimento de plantas medicinais e sua visão profética, era uma xamã capaz de alterar a sua forma, tomando o aspecto de diferentes animais para utilizar seu poder.

## **DEUSA-MÃE PRIMITIVA**

Em *"Estoire de Merlin"*, temos uma descrição bastante detalhada de Morgana, indicando seu verdadeiro caráter e também os estreitos vínculos que estabelece com a Deusa Mãe primitiva:

*"Era a irmã do rei Arthur. Era muito alegre e jovial, e cantava de forma muito agradável; seu rosto era moreno, mas bem metida em carnes, nem demasiadamente gorda nem demasiadamente magra, de belas mãos, de ombros perfeitos, a pele mais suave que a seda, de maneiras afáveis, alta esguia de corpo, em resumo, sedutora até o milagre; a mulher mais cálida e mais luxuriosa de toda a Grã Bretanha. Merlim havia lhe ensinado astronomia e muitas outras coisas, e havia se aplicado ao máximo, de maneira que havia se convertido em uma boa sacerdotisa, que mais tarde recebeu o nome de Morgana a Fada, em virtude das maravilhas que realizou. Se explicava com uma doçura e uma suavidade deliciosas, e era melhor e mais atrativa que tudo no mundo, embora tivesse sangue frio. Porém quando queria alguém, era difícil acalmá-la..."*

Esse é decididamente o retrato da Deusa Mãe primitiva, com toda sua ambigüidade, as vezes boa, outras nem tanto, "cálida e luxuriosa", como a Grande Deusa oriental e, "virgem", pois não se submete à autoridade masculina. Observemos também que Merlim ensinou-lhe magia do mesmo modo com que fez com Viviana, a Dama do Lago.

Outras versões da história do Merlim, versões hoje perdidas, porém cujo rastro encontramos na célebre obra do século XV devido a Thomas Malory, *"La muerte de Arturo"*, vasta compilação dos relatos da Távola Redonda, outras versões levam a pensar que Merlim foi amante de Morgana antes de sê-lo de Viviana.

## **MORGANA E URYEN**

Em *"Lancelot en prose"* em francês, encontramos elementos interessantes sobre Morgana. Ela se apresenta como esposa de Uyen e mãe de Yvain:

*"Um dia que Morgana supreende a seu marido, o rei Uryen, dormindo na cama, ocorreu-lhe a idéia de livrar-se dele. Chamou a criada de toda a confiança e disse:*

*-Vá e busca a espada do meu senhor, pois jamais vi melhor ocasião de matar-lhe do que agora.*

*Porém, a criada assustada com o plano de Morgana, vai em busca de Yvain, o filho de Uryen e Morgana, explica tudo e pede para que intervenha.*

*Yvain lhe aconselha a obedecer, e quando Morgana levanta a espada sobre a cabeça de Uryen, Yvain que havia se escondido, se precipita sobre ela,*

*arranca a espada das mãos da mãe e a reprime. Morgana implora seu perdão, dizendo haver sofrido um episódio de loucura. (La muerte de Arturo, IV, 13)*

Essa tentativa de assassinato está no espírito da Deusa que não suporta os laços do matrimônio e necessita ter um certo número de amantes.

Há relatos ainda, que Morgana rouba continuamente a bainha ou a espada de Arthur em benefício de seus amantes:

*"Morgana, a Fada, ama outro cavaleiro muito mais que a seu marido, o rei Uryen e que ao rei Arthur, seu irmão. Então manda fazer outra bainha exatamente igual por encantamento e dá a bainha da Excalibur a seu amante. O nome do cavaleiro era Acolon." (Muerte de Arturo, II, 11).*

*Morgana se encarrega para que Acolon lute com Arthur, porém Acolon resulta ferido de morte pelo rei. Morre depois de haver confessado a traição de Morgana. Essa se desespera pela morte de Acolon, e busca vingar-se de Arthur. Ordena que enviem a seu irmão um rico manto que é mágico, pois queima todo aquele que tem a desgraça de cobrir-se com ele. Porém, no momento em que Arthur ia colocar o manto, a Dama do Lago revela a Arthur o perigo em que se encontra." (Muerte de Arturo, II, 14-16)*

## **MORGANA, A DEUSA VIRGEM**

Essa é uma lenda referida a Morgana que ilustra sua Potencialidade de Virgem possuidora de Poderes:

### **O VALE SEM RETORNO (relato cortês)**

*A Fada Morgana, abandonada por seu amante Guyomard, decide vingar-se dos homens. Encanta o Vale Perigoso, de tal maneira que todos os cavaleiros infiéis a sua Dama que passem por ali, ficam aprisionados nele para o resto da vida. Permanecem dentro de um paraíso de sonhos; bebem, cantam, celebram festas, dançam, jogam xadrez, porém não podem franquear as ladeiras do vale, que estão vigiadas por gigantes, animais monstruosos e barreiras de fogo. O encantamento só pode ser levantado por um herói excepcional, um homem sempre fiel a sua dama. E, embora Morgana tenha feito todo o possível para seduzir Lancelot do Lago, é ele quem destrói o encantamento e libera os cavaleiros, demonstrando-lhes que as barreiras de fogo, os monstros e os gigantes não passavam de produtos de sua imaginação. Assim ganhou o ódio mortal de Morgana."*

Morgana, nessa lenda faz o papel de Deusa Mãe Virgem que guarda em seu regaço os homens igual guardaria seus filhos. Pois seus filhos também são seus amantes. A atitude de Lancelot é uma atitude repressiva contra tudo que recobre a noção de feminilidade. Essa é também a história da feiticeira Circe, que transforma seus amantes em porcos. Lancelot, aqui, representa Ulisses, que rechaça à submissão e dissipa o que crê que som ilusões.

Circe e Morgana são a "Virgem" que dá medo, a "Virgem" que engole, a Indomável.

Os homens, que se crêem dominadores do mundo e os reguladores da ordem estabelecida, não se imaginam, nem por um instante, que seu poder no é mais que passividade, e que o poder da mulher, que depreciam ou temem, é o poder ativo.

Quando o homem contemporâneo suprimiu a Mãe Divina e a substituiu pela autoridade de um Deus Pai, desarticulou o mecanismo instintivo que produzia o equilíbrio primitivo. Daí surgiu a neurose e outros dramas das sociedades paternalistas, que se dizem pretender devolver a mulher sua honra e seu verdadeiro lugar, um lugar escolhido pelo homem. Buscou-se estabelecer uma "lei racional" contra uma "lei natural". Mas, a "lei natural" se concretiza através do instinto e esse, é algo que não se pode negar. Todo nosso comportamento se apóia na natureza e portanto, a disputa entre a natureza e a razão é uma falsa disputa, mas é a responsável pela cegueira que vive nossa sociedade hoje, que, querendo corrigir o instinto, separou o ser humano do que era sua natureza.

## AVALON, A ILHA DAS FADAS

Poucos são os autores que especulam sobre o tema "Avalon, residência dos Mortos" e menos ainda os que se atrevem a situá-la. Alguns o fizeram de uma forma extravagante, situando-a no Mediterrâneo.

A crença de alguns de que esta ilha não era outra que a Sicília, explica o fenômeno de miragem que se produz no estreito de Messina se conheça com o nome de "fata morgana", recordando a feiticeira.

Avalon está inserida em uma relação de ilhas, algumas são verdadeiras, outras fruto de diversas obras literárias. Avalon se encontra em lugar indeterminado, que está vinculada aos celtas, não só os de Gales, mas também da Irlanda.

Os irlandeses tinham a idéia de um enorme paraíso ocidental. Lá havia uma Ilha das Maças de sua propriedade. Emain Ablach, doce lugar onde habita o deus dos mares Manannan. Emain Ablach só era uma das ilhas do arquipélago atlântico, que se ampliava em direção ao sol sem limites conhecidos. Lá se encontrava Tir Nan N-Og, a "Terra dos Jovens", Tirfo Thuinn, Tíre Nam Beo, Terra dos Vivos; Tírn Aill, e Outro Mundo; Mag Mor, Mag Mell, entre outras.

Havia também uma "Terra de Mulheres", habitada por fadas parecidas às da irmandade de Morgana. Acreditava-se que essa ilha era um vasto país sustentado por quatro pilares de bronze e habitado unicamente por mulheres.

Essas ilhas eram terras onde tudo era felicidade, paz e abundância. Não existe o envelhecimento nem o trabalho, porque tudo cresce sem necessidade de semear e nas árvores sempre há frutos.

Algumas dessas ilhas flutuam e outras ficam submersas e só saem a superfície à noite. O rei Artur navegando em sua mágica embarcação "Prydwen", visitou muitas dessas ilhas.

Avalon, para quem ainda a procura, é a viagem ao coração. É conhecida também como o "Céu de Artur", uma ilha do amor incondicional, onde tudo se harmoniza com a transmutação da energia luminosa do amor. Avalon é um reino interior. É a maravilhosa essência do verdadeiro ser nascendo a cada dia em nosso interior. É a nascente do amor no íntimo. E Morgana é a fada que nos faz refletir sobre tudo isso, pois foi ela, com todo seu amor, empregou todas as suas artes para curar as feridas de Artur.

A jornada dos homens e mulheres pela vida assemelha-se à jornada épica de muitos mitos. O herói que busca a verdade, poder ou amor reflete-se em nós, que buscamos o significado da vida e os tesouros, como o amor, que dão razão à vida. No entanto, cada um deve descobrir seus elementos de busca pessoais.

## **ARQUÉTIPO LUNAR**

Morgana possuiu muitos nomes e é a representação da energia mítica das mulheres. Possui também, múltiplas facetas, é o arquétipo da Deusa-Lua e da Mulher Eterna; é Mãe, amante e filha; é Senhora da Vida e da Morte. Foi associada inclusive à rios, lagos, cachoeiras, magia, noite, vingança e profecias.

Hoje, a maioria das bruxas invocam o nome de Morgana e praticam magia para ela. Ela pode ser uma enorme aliada para as mulheres que reivindicam os poderes de feminilidade que emergem apenas em pesadelos à noite, mulheres que buscam a reafirmação de que é certo exercitar se poder de Fada, de serem capazes de passar de um mundo para o outro.

Quando nos aliarmos com Morgana, quando nos abandonarmos totalmente, com a maior confiança ao seu mundo feérico, nos aliaremos também com a vida, com a magia da vida e o amor infinito que ela contem.

Aliar-se com Morgana é aliar-se com a melhor parte de nós mesmos!

Morgana chega para despertar sua atenção para a independência. Você depende de outra pessoa até para respirar? Pois saiba que se plantarmos uma árvore lado a lado elas se asfixiarão. O que cresce necessita de espaço, talvez um pequeno espaço para se exalar o perfume da rosa. Kahlil Gibran diz:

"Deixai que haja espaço em vossa união. Deixai que os ventos dos céus dançam entre vós."

O espaço permite que a diversidade encontre ritmo e contorno. Você desperdiça sua vitalidade focalizando os problemas dos outros, relegando os seus para um segundo plano? Você move-se com o rebanho sem exprimir suas idéias ou opiniões?

Morgana pede para que você, pare, reflita e dimensione suas potencialidades, tentando se libertar de todas suas dependências físicas e psíquicas. É hora de

mudar o ritmo! Morgana, a fada, chegou dançando à sua vida com seus tambores e sua magia para convidá-la a descobrir e viver seus ritmos.

Talvez você nunca tenha descoberto seu ritmo porque você agrada aqueles com quem convive. Mas é de vital importância que você tenha seu próprio ritmo. Fluir com ele lhe dará mais energias, porque você deixará de reprimir o que lhe é natural. Morgana diz que a vitalidade, a saúde e a totalidade são cultivadas quando você flui com sua pulsação única.

## **JORNADA À AVALON**

Procure um lugar sossegado em sua casa, onde não possa ser interrompida(o). Acenda um incenso e coloque uma música suave de fundo. Sente-se com a coluna ereta e coloque a sua frente uma caneta e papel.

Agora feche os olhos e expire e inspire profundamente, tentando esvaziar a sua mente. Comece então a balançar o corpo da direita para esquerda lentamente. Você agora perceberá que está dentro de um pequeno barco. O barco balança para trás e para frente. Faça o mesmo jogo com seu corpo. A sensação será bem agradável, de relaxamento total.

Você olhará para cima e só verá a bruma, que irá se dissipar aos poucos. Erga os braços e visualize uma luz branca direcionar-se do céu para baixo, que entrará por cima de sua cabeça e iluminará todo o corpo. Neste momento notará que a bruma desapareceu e avistará a ilha de Avalon. O barco chegará à margem e você deve desembarcar. Morgana lhe dará as Boas-Vindas.

Ela perguntará o que você deseja e terá então o direito de lhe fazer duas perguntas. Ela tomará a sua mão e a(o) conduzirá até seu caldeirão mágico disposto no centro de um círculo de macieiras. Morgana pegará sua varinha mágica e agitará a água do caldeirão.

Quando a água se aquietar, você verá na superfície as respostas de suas perguntas. Você deverá então, agradecer sua ajuda e provavelmente ela lhe peça uma oferenda, que você ofertará de coração aberto. Ela lhe conduzirá de volta ao seu barco e você parte.

Agora respire fundo novamente por três vezes e abra os olhos bem devagar. É hora de anotar tudo o que você viu no caldeirão de Morgana e refletir.

## **FADA MELUSINA**

Se pode qualificar a história de Melusina como uma versão novelada francesa da Lamia clássica. Já existia na tradição popular antes do século XIV, quando as lendas em torno dela foram reunidas por Jean D'Arras na "Chronique de Mélusine". Posteriormente essa narração foi ampliada por Esteban em "A Casa de Lusignan". Keightley resumiu a história de Melusina em "The Fairy

Mythology". É interessante por ser uma versão francesa do tema "Noiva Feérica" e falar dos Tabus que envolvem o matrimônio com um ser feérico.

O mito de Melusina é composto de três momentos: sua origem (filha da fada Presina), seu casamento com Raimondin e seus descendentes.

A lenda de Melusina é muito importante para as tradições mitológicas da Europa, pois tanto franceses, quanto alemães e inclusive chipriotas, a reclamam como sendo sua.

O herói da primeira parte da história é um rei da Albânia, isto é, da Escócia.

### **PRIMEIRO MOMENTO: SUA ORIGEM**

O rei Elinas de Albânia havia perdido há pouco tempo a sua esposa e para distrair-se dedicava grande parte de seu tempo à caça. Um dia foi matar sua sede em uma fonte e chegando mais próximo, ouviu uma linda voz que cantava uma doce canção. Sentada junto à fonte e dona da bela voz, encontrou a fada Presina, que lhe ofereceu a água da prodigiosa fonte.

O rei apaixonou-se por ela e a pediu em casamento. Presina aceitou o pedido, mas impôs a condição de que nunca deveria visitá-la quando estivesse para dar à luz e nas semanas de resguardo.

No seu devido tempo tiveram três filhas: Melusina, Melhor e Palestina. Matacás, o filho que tinha o rei de seu primeiro matrimônio, correu para dar a boa notícia ao pai, e o rei, cheio de alegria, se apressou para visitar a rainha em seu aposento, quebrando sua promessa. Encontrou a mãe dando banho nos bebês. Presina, imediatamente, falou que havia faltado com sua palavra e, agarrando as filhas, desapareceu. Se refugiou em Cefalônia, a Ilha Escondida (lugar mítico), que é mencionada na história de Huon de Bordeaux. Era como a ilha situada na frente da costa de Gales, que só pode ser encontrada casualmente.

Das alturas da ilha, podia-se ver Albânia e todos os dias, Presina a mostrava para suas filhas, dizendo-lhes que, não fosse a perfídia do pai, todos estariam vivendo ali muito felizes.

Logicamente, as filhas de Elinas, criaram-se odiando-o loucamente e decidiram, um dia, vingar-se dele. E, Melusina e suas irmãs, valendo-se de suas artes mágicas, acabaram por encerrar o pai e todas as suas riquezas no Monte Brandelois.

Quando retornaram triunfantes para junto da mãe, essa estava enfurecida e castigou as três filhas. Melhor deveria guardar até o fim dos tempos um gavião prodigioso em um castelo da Armênia; Palestina deveria ficar encerrada em uma cova situada ao sopé do monte Canigó, no território do antigo condado de Barcelona, separado atualmente pela fronteira francesa, guardando eternamente os fabulosos tesouros das fadas; Melusina ficaria encarregada, como sua mãe, de cuidar a fonte sagrada, chamada "Fonte da Sede" ou "Fonte

Enfeitiçada" e deveria se converter todos os sábados em uma serpente do umbigo para baixo. Para poder viver e morrer como uma mortal deveria casar-se e seu futuro marido não poderia vê-la nesse estado e, se assim não fizesse, permaneceria desse modo até o dia do Juízo Final.

## **SEGUNDO MOMENTO: A UNIÃO DE MELUSINA**

Pela fonte enfeitiçada passou, anos mais tarde, Raymond de Poitou, que mais tarde se tornaria o chefe da família de Lusignan. Ele estava caçando um grande javali, quando mata acidentalmente seu tio, o conde de Poitou. Desconsolado, se deixa guiar por seu cavalo, que adentra para o interior do bosque de Colombiers, conduzindo-o até a fonte, onde é recebido por três damas. Uma delas, Melusina, demonstra ter conhecimento do acontecimento e oferece sua proteção caso ele a tome como esposa.

Raymond, apaixonado, aceita a proposta de Melusina. Entretanto, impôs também, que não poderia vê-la de modo algum, no dia de sábado, quando ela se transformava em metade mulher, metade cobra.

Com as riquezas feéricas da fada, foi possível a construção de muitos nobres castelos, sendo o principal conhecido como Castelo de Lusignan, próximo da Fonte das Fadas.

Assim, viveram felizes por longos anos e foram chegando os filhos: Antoine, Renaud, Geofroy, Urian, Guion, Fromonte.... Todos elfos nasciam com uma ou outra marca que os distinguia dos demais mortais: um tinha um só olho; outra tinha um vermelho e outro azul; outro, uma pata de leão marcada na bochecha; outro, uma presa de javali saindo entre os lábios...

Mesmo assim, Raymond seguia amando apaixonadamente sua esposa, porém um de seus primos envenenou sua mente com insinuações de que aquelas crianças tinham outro pai, e que o sábado estava reservado a suas visitas. Finalmente Raymond não podendo suportar mais as suspeitas, se escondeu um sábado detrás de um tapume e viu a sua mulher saindo do banho com metade do corpo em forma de serpente. Todavia, a amava tanto, que decidiu guardar seu segredo e não dizer nem sequer a ela o que havia visto. Entretanto, um de seus filhos, Geofroy era particularmente mau. Brigou com seu irmão Fromonte, e quando esse se refugiou na Abadia de Melliers, incendiou-a e uma centena de monges pereceram queimados.

Melusina quando soube da tragédia, correu para consolar seu marido, porém, em meio a sua dor, teve um acesso de raiva e disse:

"Desaparece da minha vista, serpente pernicioso! Foste tu que corrompestes os meus filhos!"

Melusina voltou-se e acrescentou:

"A maldição caiu sobre mim. Devo ir-me. Agora estou condenada a voar pelos ares cheia de dor até o Juízo Final. Até que esse castigo acabe, aparecerei

antes da morte de cada Senhor de Lusignan, chorando e lamentando pelas desgraças da Casa."

Em seguida, saiu pela janela desaparecendo da vista do Conde Raymond e da corte.

Entretanto, até que seus filhos se tornassem maiores, visitava-os todos os sábados, quando ninguém podia vê-la, para alimentá-los e passar algumas horas em sua companhia.

O certo, é que nunca mais Melusina foi vista, a não ser na forma de espectro, aparecendo enlutada nas torres da fortaleza que ela construiu, três dias antes que o Senhor do castelo morresse. Na Espanha, esse papel de agoureira de morte está reservado as "Damas Brancas", vistas geralmente na Catalunha e Baleares.

### **TERCEIRO MOMENTO: SUA DESCENDÊNCIA**

Melusina teve uma descendência numerosa e se diz que os habitantes da ilha de Chipre descendem dessa nobre linhagem. As origens da família Lusignan realmente começa a ser conhecida no início da primeira cruzada, ocupando no ano de 1185 o trono de Jerusalém um tal de Guy de Lusignan, como sucessor do rei Balduino V.

No ano de 1195, Ricardo Coração de Leão se apodera da ilha de Chipre e, depois de cedê-la como feudo aos Cavalheiros Templários, a entrega em qualidade de reino a Guy de Lusignan, convertendo-se este em rei de Chipre e Jerusalém, conservando durante anos a coroa chipriota, quando já Jerusalém havia caído em mãos dos muçulmanos.

Os filhos da fada Melusina cumpriram com o destino que lhes era reservado, sendo cada um deles: Renaud, foi rei da Boêmia; Urian foi rei do Chipre; Guion foi rei da Armênia, onde sua tia Melhor guardaria eternamente o falcão sagrado em seu fabuloso castelo; Antoine, duque de Luxemburgo.

### **A SERPENTE E AS FADAS**

A serpente, animal telúrico e ctônico, é estreitamente ligado a Grande Deusa celta, que muitas vezes se metamorfoseia em monstro serpentiforme. A serpente, como o verme, representa o espírito que fecunda a matéria e que, simboliza o éter enquanto liga os outros bioelementos: água, terra, fogo e ar.

Melusina é um grande exemplo da presença da metamorfose animal no legendário europeu. Ela é encontrada em toda a França, sendo considerada como a sobrevivência da antiga Deusa Celta. Gênio da família Lusignan, ela aparecia na torre do castelo e dava gritos lancinantes cada vez que um Lusignan estava para morrer, identificando-se assim, com a Banshee celta.

Para Jean Chevalier e Alain Gheerbrant:

"...ela simboliza a morte do amor pela falta de confiança ou pela recusa a respeitar no ser amado sua parte secreta. Pode-se ver nela também a desintegração do ser, que, querendo ser lúcido a todo custo, destrói o objeto do seu amor e perde sua felicidade. Na via de sua individuação, não soube assumir os limites do inconsciente e do mistério, nem sua sombra, sua animalidade, sua parte escura e incognoscível".

Durante a Idade Média, todo o lado terreno foi sacrificado em nome do "Céu". E a Terra, a Serpente da Terra, a Mulher e o mundo dos instintos, representados pela sexualidade, são maus, sedutores e amaldiçoados e, o Homem, que em virtude de sua natureza essencial realmente pertence ao Céu, é aquele que é somente seduzido e enganado.

Essa é a interpretação da história da nossa fada, na qual a natureza humana, e o terreno, e com ele o feminino, são caluniados como repulsivos e envenenadoramente maus. Melusina, portanto, representa o imaginário feminino medieval, onde a mulher, como descendente de Eva é retratada de forma diabólica, como uma serpente voadora e uma Deusa decaída dos primitivos celtas, que se tornou uma fada dos lagos. Uma avaliação negativa do arquétipo Terra era necessária para uma mente consciente patriarcal masculina que nessa época ainda era muito fraca.

As serpentes vivem em buracos escuros e entram na terra e em pedras através de fendas. Vivem em uma região subterrânea, que ainda hoje, é considerada como local diabólico. Ter que descer dentro da terra significa cair no inferno, e muitos sonhos e fantasias do homem moderno mostram o caráter de feiticeira da terra e a natureza de seu espírito que ferve, assa, tortura e atormenta aqueles que se tornam suas presas.

O surgimento da Terra como arquétipo da Grande Mãe traz consigo o surgimento de sua companheira, a Grande Serpente. E, estranhamente, parece que o homem atual está diante de uma curiosa tarefa, uma tarefa ligada àquilo que a humanidade mais tem temido, a saber, o Diabo.

Aquilo que tem de ser redimido do inferno da Terra e da matéria, bem como do inferno da psique humana, na qual redenção é sinônimo de transformação, parece ser nada menos do que o "Espírito da Terra".

### **MELUSINA: A MULHER-DRAGÃO**

Melusina é uma fada, só que em sua gênese, solta fumaça pela boca, é serpentária, um dragão.

O dragão, carrega ao mesmo tempo significado masculino e feminino. Assim, em uma certa fase do desenvolvimento feminino, o Masculino avassalador aparece como um dragão do sexo masculino, do mesmo modo que o elemento patriarcal-paternal aparece como pai dragão. Encontramos o Masculino como serpente, dragão e monstro em um grande número de ansiedades sexuais e comportamentos neuróticos da mulher que dificultam seu relacionamento com os homens. Entretanto, na entrega feminina de aceitação dessa situação, e ao

se deixar dominar, a mulher é levada à vitória sobre o medo, e sua ansiedade é transformada em embriaguez e orgasmo.

Não obstante, podemos dizer que o dragão é habitualmente um símbolo Feminino. O Feminino representa o relacionamento primal com a mãe, a realidade unitária original e o inconsciente. Entretanto, para que o ego se desenvolva, o mundo matriarcal torna-se um "mundo proibido", pois está em oposição à progressão rumo ao mundo patriarcal, rumo à cultura e à comunidade e de se descobrir diferente dos outros, isto é, descobrir a própria individualidade.

O desenvolvimento do ego e da individualidade tem o caráter de movimento de ascensão. Nesse movimento de baixo para cima, do inconsciente para a consciência, o âmbito matriarcal assume o caráter daquilo que tem que ser superado: o inferior, o infantil, e arcaico, mas também o abissal e o caótico. Todos esses símbolos estão ligados ao Feminino Terrível, o "Dragão do abismo" devorador e feminino. Nesse sentido, o Feminino Terrível torna-se a antítese da energia ascendente do desenvolvimento do ego; torna-se o símbolo de estagnação, regressão e morte. Mas a morte que o dragão símbolo do Feminino Terrível significa arquetipicamente é também algo devorador, uma força fascinante, sedutora, que puxa a pessoa para baixo.

Na batalha heróica, o dragão do Feminino Terrível pode aparecer como um disfarce do medo do inconsciente, mas indiretamente, como o medo do mundo.

Melusina é uma ninfa da água cuja lenda tornou-se extremamente popular no norte da França. Suas contrapartes gregas seriam as sereias que aparecem na Odisséia.

Melusina é um arquétipo mítico que nos fala sobre os encantos das uniões de mortais com mulheres sobrenaturais. Esses tipos de relacionamentos são características típicas dos mitos celtas. Entretanto, a maioria deles não tem um final feliz, como é o caso da nossa história, pois Raymond não conseguiu manter a mulher do Outro Mundo a seu lado.

Entretanto, o objetivo principal do acasalamento de um mortal com uma mulher feérica é justamente gerar filhos, que pela própria condição de sua concepção, são capazes de compatibilizar a força e a posição recebidas do lado paterno com a obtenção das graças do Outro Mundo herdadas da mãe.

Melusina está presente na parte íntima de todos que buscam o misterioso mundo do inconsciente. Ela é a parte invisível da nossa natureza que pode ser aumentada com a nossa estada aqui.

### **Bibliografia consultada:**

Hadas - Jesus Callejo  
Diccionario de Las Hadas - Katharine Briggs  
Diccionario Seres Fantásticos - J. Felipe Alonso  
O Medo do Feminino - Erich Neumann

## **AS GWRAGEDD ANNWN**

De todos os contos de fadas populares de Gales, o que tem tido maior difusão e uma vida mais longa é das Donzelas do Lago que, alguma que outra, vez, se apoderam dos mortais para torná-los seus maridos.

Existem muitas fadas sinistras na tradição galesa, porém essas fadas aquáticas não se encontram entre elas, pois são muito belas e desejáveis, porém não são sereias nem ondinas.

John Rhys dedica um capítulo de "Celtic Dolk-Lore (Capítulo I)" para elas. A mais conhecida e mais antiga das histórias relativas a Gwragedd Annwn é a do relato da dama de Llyn y Fan Fach, um pequeno e lindo lago próximo das "Black Mountains".

Sucedeu-se no século XII em uma fazenda em Blaensawde, perto de Mydfai, com uma viúva, que mandava o único filho a milhas de distância vale acima para pastorear suas vacas as margens de Llyn y Fan Fach. Um dia viu uma encantadora criatura que remava de um lado para outro em um pequeno barco dourado sobre a superfície do lago. No mesmo instante apaixonou-se por ela e ofereceu o pão que havia trazido para comida de seu almoço.

Ela olhou bondosamente para ele, mas respondeu:

- "Teu pão está muito duro", e submergiu no lago.

O jovem voltou para casa e contou para a mãe o ocorrido. A mãe simpatizou com ela e no dia seguinte deu ao filho, para levar consigo, uma massa não cozida que ele ofereceu a fada, porém ela não aceitou dizendo que estava muito branca e desapareceu de novo.

Ao terceiro, sua mãe lhe entregou um pão ligeiramente tostado. Esse foi muito bem aceito, pois do lago surgiram três figuras: um ancião de porte nobre e majestoso que tinha de cada lado uma de suas lindas filhas, as duas, gêmeas idênticas. O ancião falou ao rapaz que se separaria de bom grado da filha, a qual ele havia se apaixonado, se fosse capaz de indicá-la.

As damas feéricas eram parecidas como as gotas da água, e o jovem fazendeiro havia abandonado a eleição desesperado se uma delas não houvesse movido ligeiramente o pé, com o que ele pode reconhecer o característico cordão de sua sandália e elegê-la corretamente.

O pai pediu como dote a filha tantas vacas quanto pudesse contar de uma só vez, e ela contou depressa. Porém advertiu a seu futuro marido que devia tratá-la bem e que a perderia a bela esposa se chegasse a bater nela por três vezes, sem motivo.

A fada e o rapaz mortal casaram-se e foram muito felizes, tiveram três belos filhos, porém ela mantinha estranhos costumes: podia chorar quando os demais se alegravam, como nos casamentos, ou rir e cantar quando os demais estavam tristes, como no funeral de uma criança, e essas peculiaridades foram a causa para que o marido a repreendesse por três vezes, com uma palmada amorosa, que foi o suficiente para constituir uma violação do Tabu, por isso ela se viu obrigada a abandoná-lo.

Entretanto, não levou seus três filhos, mas os visitou e lhes ensinou profundos segredos da medicina, com os quais se converteram nos famosos médicos de Mydfai e esta capacidade perdurou na família até que se extinguiu no século XIX.

Rhy reproduz esse conto de "The Physicians of Mydfai", de "Rees of Tonn", porém também incluiu variações do mesmo procedentes de coleções orais, adicionando novos detalhes em algumas versões, embora alguns eram rudimentais. Wirt Sikes, em "British Goblins", conta a mesma história com considerável detalhe, porém sem dar sua fonte, coisa que já faz Rhys. Em todos os relatos o tabu acaba sendo violado e a fada desaparece.

Existe também a lenda da existência uma cidade submersa, no lago de nossa história, que é o lar das Gwragedd Annwn. Há relatos de pessoas que afirmam terem vistos torres abaixo da superfície da água e haver ouvido o repicar de sinos.

Em outros tempos, dizia-se que todas as manhãs do dia do Ano Novo, podia ver-se uma porta aberta em uma rocha próxima a um lago de Gales e os que se atreviam a entrar chegavam a uma passagem secreta que lhes conduzia a uma pequena ilha situada no meio do lago. Ali encontravam um lindo jardim habitado pelas Gwragedd Annwn, que recebiam seus hóspedes, oferecendo-lhes todo o gênero de frutas e flores e deleitando-lhes com uma suave música.

As fadas revelavam aos seus visitantes assombrosos segredos e os convidavam a permanecerem ali todo o tempo que desejassem. Entretanto, lhes advertiam de que a ilha era sagrada e que dela nada podiam levar.

Sucedeu um dia que um visitante do mágico jardim guardou em seu bolso uma flor que haviam lhe oferecido, pensando que lhe daria sorte. Porém, no momento em que tocou novamente a terra "profana", desapareceu a flor e caiu ao solo inconsciente. Os demais hóspedes da terra encantada, elas se despediram com sua habitual cortesia, porém desde aquele dia a porta que levava a tão belo jardim se fechou para sempre.

## **QUEM SÃO ELAS?**

As Gwragedd Annwn, como podemos constatar, são seres feéricos marinhos femininos de Gales, considerados muito sedutores. São ninfas aquáticas que vivem no fundo dos lagos, dos quais saem de vez em quando para pentear seus lindos cabelos dourados.

Dizem que é muito difícil vê-las, pois a qualquer ruído, desaparecem na água. Elas possuem também, um enorme conhecimento sobre ervas medicinais.

### **Bibliografia consultada:**

*Hadas - Brian Fond y Alan Lee*  
*Hadas y Elfos - Édouard Brasey*  
*Diccionario de las Hadas - Katharine Briggs*  
*Diccionario Espasa - J. Felipe Alonso*

### **PIXIES, PISKIES, PISGSIES**

Os Pixies são seres feéricos da região Oeste, pertencentes a Somerset, Devon e Cornualles (Inglaterra). O Pixie de Cornualles, também é chamado pelo nome de PISGIE, Piskie ou Pigsey, reside no distrito de Dartmoor. Eles são alegres e travessos, não são considerados muito perigosos, entretanto, suas brincadeiras podem ser muito pesadas e de mau gosto.

Existem tradições divergentes acerca do tamanho, aspecto e origem dos Pixies, porém todas as descrições concordam em que aparecem vestidos de verde, alguns usam um gorro vermelho e tem o costume de fazer com que se percam os viajantes. Também podem ajudar os que consideram prediletos e podem negociar em troca de vestimentas. Geralmente possuem um aspecto mais singelo do que as fadas. As descrições mais recentes sobre os Pixies são de Ruth Tongue em "Country Folklore" (vol. VIII). Segundo ela, os Pixies derrotaram as fadas em uma batalha e as expulsaram para o outro lado do rio Parrett, de modo que todo o lado do território situado a oeste do Parrett é agora Terra dos Pixies.

Os Pixies são fáceis de se reconhecer, possuem pelos vermelhos, orelhas pontiagudas, nariz e rosto compridos. Possuem o costume de roubar os cavalos à noite e cavalgá-los alocadamente descrevendo círculos, chamados "gallitraps", termo que designa os "círculos das fadas". Todo aquele que colocar os pés em um desses círculos pode ficar prisioneiro; si só colocar um pé, pode ver os Pixies, porém poderá escapar.

Entretanto, o que mais gostam de fazer é deixar totalmente perdido todo aquele que se aproximar de seu território. Todo aquele que inadvertidamente e desprevenidamente penetre em suas terras pode resultar "Extraviado pelos Pixies", e só pode salvar-se vestindo o casaco, ou jaqueta do avesso, se não tiver tempo de ter levado consigo uma cruz de madeira ou um pedaço de pão, porém o homem que, por má conduta ou modos grosseiros, se tornou desagradável para os Pixies, não é provável que consiga sair de seu reino.

Ruth Tongue (pp. 115-116), depois de se referir a várias histórias de pessoas de mal caráter abandonadas às margens dos rios, conta uma de desenlace fatal bem merecido, o conto de "O Velho Fazendeiro Mole".

O velho fazendeiro Mole era um bêbedo muito desagradável que vivia em Hangleby Cleave. Ele transformava a vida de sua mulher e seus filhos impossível. Nunca voltava do mercado até que estivesse com os bolsos vazios e "bebido todas", saindo tão embebedado que ficava de quatro, cantando, até que acabava dormindo na sarjeta. Se, entretanto, conseguisse chegar neste estado em casa, sempre batia em sua esposa e em seus filhos.

Os Pixies, que também não gostavam dele, decidiram lhe aplicar um castigo merecido.

Uma noite de muita nevoa, o velho fazendeiro estava completamente bêbado. Enquanto se dirigia até sua casa, cavalgando em seu cavalo, ia pensando na surra que iria dar na mulher. De imediato, viu uma luz entre a forte neblina. Pensou que talvez fosse uma vela que teria sido acesa pela esposa e pensou: "Eu vou quebrar-lhe as costelas por ter acendido uma vela assim!"

Ao se aproximar mais, viu um Pixie que carregava uma vela, no meio de um lamaçal, perto de um poço profundo, na escuridão da noite. O homem saiu gritando:

"Arre, seu estúpido, vamos a casa". Mas o cavalo avançou diretamente ao poço, porém ao chegar a borda, cravou no solo suas quatro patas e ali permaneceu imóvel.

O fazendeiro desmontou e se pôs a caminhar até a luz. Porém apenas havia dado alguns passos e a lama o tragou.

Então o cavalo correu para casa. Quando chegou só, com suas patas cheias de barro, compreenderam o que havia ocorrido ao fazendeiro, acenderam todas as velas da casa e se puseram a dançar.

A partir desse momento, a mulher deixou uma vasilha com água fresca para que os Pixies pudessem dar banho em seus bebês e a fazenda prosperou maravilhosamente bem.

Se contam histórias similares acerca dos Piskies de Cornualles, aos que as vezes chamam, como ocorre de vez em quando em Somerset, os "Pigsies". Esses Pigsies eram provavelmente os mesmos que os Piskies, que tinham pequena estatura e montavam vinte ou mais em cada cavalo.

Uma das várias origens que se atribuíam aos Pixies e Piskies em toda a Região do Oeste é que eles eram as almas de crianças não batizadas; outra é que são as almas dos druidas e de pessoas pagãs que morreram antes da vinda de Cristo e que não eram bons para o Céu, porém tampouco maus para o Inferno. Essas idéias concordam com muitas das teorias sobre a "Origem das Fadas", e se vê que, se bem pode-se fazer algumas distinções entre os pixies e as fadas, uns e outras possuem tanto em comum, que pode-se dizer que pertençam a mesma espécie.

## **EXTRAVIADOS PELOS PIXIES**

Uma das características mais comuns das fadas era o hábito de fazer com que as pessoas ficassem perdidas em seus territórios. Essa tradição é mantida por muitos seres feéricos, porém, nos tempos modernos, os Pixies da Região do Oeste, os Piskies de Cornwall são os praticantes mais habituais dessa arte. Em "The Fairies in Tradition and Literature" (pp. 138-139), de K. Briggs, aparecem relatos recolhidos por Ruth Tongue no Instituto Feminino de Nettlecombe. Um deles se inscreve na tradição camponesa corrente:

"Uma vez me extraviei em um bosque próximo a Budleigh Salterton. Não podia encontrar a saída, enquanto estava ali, bem clara. Deu toda a volta três vezes e então veio alguém buscar-me e fiquei pensando como era possível que tivera perdido o caminho. Me disseram que outras pessoas também haviam sido extraviadas pelos pixies naquele lugar."

Esses "extravios" se atribuem na Irlanda a um mágico penacho de erva de relva enganoso que, ao pisá-lo, provoca um feitiço. Sob sua influência, a saída que anteriormente era perfeitamente visível ao entrar, desaparece de repente e por mais árdua que seja a busca, não é possível encontrá-la. Há outros casos em que o caminhante se encontra bruscamente desviado em uma direção totalmente distinta do caminho que deveria seguir, e por mais que queira retificar o seu curso, não poderá corrigi-lo.

Para evitar de perde-se em território dos Pixies, é necessário conhecer os métodos de Proteção contra as fadas.

## **PROTEÇÃO CONTRA AS FADAS E PIXIES**

As pessoas que caminham só de noite, sobre os lugares freqüentados por fadas ou pixies, possuem muitas maneiras de se proteger. A primeira poderia ser mediante símbolos sagrados, fazendo um sinal da cruz ou levando uma cruz; mediante orações e o canto de hinos; guirlandas de margaridas. Os camponeses tinham como costume colocar coroas de margaridas em seus filhos recém-nascidos, para protegê-los do perigo de serem raptados pelas fadas. Queimando-se espinhos em cima de uma colina das fadas, se libertava as crianças seqüestradas.

O pão e o sal, também eram eficazes, pois ambos são considerados símbolos sagrados, um da vida e o outro da eternidade.

Os sinos são protetores e eram muito usados nos pescoços das ovelhas e dos bois. Os assobios também afastam os malvados pixies. Um homem que estivera "extraviado pelos pixies" e ficara dando voltas sem poder encontrar o caminho para sair do campo, lembrou de colocar ao avesso sua jaqueta. Talvez essa ação de colocar as vestes do avesso, atue como uma troca de identidade, pois os jogadores o faziam para afastar a má sorte. Como simpatia, ainda hoje é usada, quando uma criança recém-nascida troca a noite pelo dia. Acredita-se que à noite, a criança sofra influências desse povo pequeno, perdendo o sono.

Certas plantas e ervas também protegem contra encantamentos. O mais potente é o trevo de quatro folhas, que rompe o encanto feérico. A erva de São

João, é dita como muito potente contra o feitiço e o poder das fadas. Assim como a margarida, essa erva é símbolo solar e é muito utilizada em festas pagãs de solstício de Verão, por ser protetora e curativa. Um galho ou uma cruz de sorveira ou freixo são ainda, proteções bem seguras.

Se alguém fosse perseguido por um pixies ou fada má, podia colocar-se à salvo, saltando de um lado a outro de um curso de água corrente, em particular de um que corria em direção sul. As casas e os animais podiam ser protegidos cravando-se uma ferradura (símbolo da lua) de ferro sobre a porta da casa e dos estábulos.

### **COQUETEL CURATIVO ANTI-ELFOS:**

Rala-se mirra no vinho com uma quantidade igual de incenso. Fragmenta-se um pequeno pedaço de ágata e adiciona-se ao vinho. Bebe-se esse coquetel depois de uma noite jejum, ou de três, nove ou doze manhãs.

### **CONSTRUA SEU JARDIM DE FADAS**

As fadas não só cantam e dançam, mas também ajudam os homens do campo, são guardiãs dos bosques, dos rios, protegem os animais e plantas, acompanham os anciões e solitários, ajudam no trabalho da casa, socorrem os enfermos e ensinam os mistérios das plantas para ajudarem a humanidade.

Por tudo que mencionei, e muitas outras atividades e contribuições que nós ainda desconhecemos, esse povo pequeno merece um lugar de destaque em nossas vidas. Para homenageá-lo e também atrair suas bençãos para o nosso cotidiano, nada mais belo do que destinarmos um espaço para a construção de um pequeno templo para agradecer-lhes: um pequeno jardim de fadas.

As crianças, se houver na casa, podem participar desse projeto, pois esta é uma atividade que reunirá divertimento, criatividade, fantasia e aprendizagem.

Inicie determinando o espaço para a construção do jardim, depois colete tudo o que tem em casa e já não é de muita utilidade como: vários tipos de recipientes de plástico, cestinhas, vasilhinhos ou bacias rasas (podem servir de lagos), tampinhas de refrigerantes (para criar passarelas ou servir de banquinhos), glitter, brinquedos em miniatura, tudo pode ser útil. Em seguida, adquira pequenas plantinhas, mas verifique a lista abaixo as mais indicadas, e alguns musgos que adicionarão textura e beleza ao jardim. Não deixe de cultivar ervas como tomilho, sálvia, alecrim ou outra qualquer, pois além serem utilizadas como temperos caseiros acrescentarão um aroma especial ao espaço. Todas essas plantinhas podem ser encontradas hoje em supermercados, portanto bem próximo de você.

Depois de tudo escolhido e determinado, prepare o espaço reservado para executar o seu projeto. Cave um buraco o suficientemente fundo para enterrar uma rasa bacia plástica que se tornará um pequeno lago. Alinhe a terra em torno do laguinho e decore com pequenas pedras. Pode-se usar também uma fonte que além de enriquecer o local, o barulho da água é muito apreciado

pelas fadas. Faça ainda pequenos móveis de pedras: mesinhas com as maiores e banquinhos com as menores, cercas diminutas com pedaços de madeira. Procure usar o máximo possível de materiais colhidos diretamente da natureza e deixe a criatividade fluir. Coloque também uma estatueta de fada, mas se não puder comprá-la de imediato, faça anéis com nove pedras ou pequenas réplicas de Stonehenge. Pode acrescentar, para complementar cogumelos de cerâmica, castelinhos, treliças, ponte cruzando o lago, etc. Não se esqueça de deixar pequenos presentes para amigas brilhantes como: pedaços de espelho, pedras coloridas e brilhantes, fitas com glitter.

Os meninos podem incrementar o jardim construindo um parque de dinossauros. As ervas, os musgos e plantas verdes podem ser usados para criar uma floresta, onde os dinossauros de brinquedo podem retornar de sua extinção. O jardim das fadas pode ser criado de acordo com a imaginação de cada um. O importante é criá-lo e mantê-lo, cuidando com carinho de suas plantinhas.

Então, está esperando o que para começar a criar o seu? Cultive a beleza de um mágico jardim das fadas. Não importa a estação do ano, ou se você dispõe de um grande ou pequeno espaço, pois será esse oásis espiritual que fará despertar em seu coração o amor pela natureza e, aliás, é o que mais precisamos neste mundo conflitante: aprender a preservar a vida natural. Os animais e os vegetais já possuem inerente o instinto de preservação e obedecem à lei da harmonia e equilíbrio, retirando do meio ambiente somente as energias necessárias à sua sobrevivência. Já o homem, que possui o livre arbítrio, é o único a causar o desequilíbrio à natureza, pelo uso abusivo de seus recursos, criando assim, sérias conseqüências para si e para todos os seres que habitam a terra. A riqueza desse planeta está em seus recursos naturais, que são patrimônio de todos os seres vivos. Já temos consciência do que poderá acontecer a ele se cientistas e governantes não desenvolverem uma visão ecológica do mundo.

"Se você fere, será ferido", essa é lei universal da "ação e reação", que nos explica que todo e qualquer fenômeno possui uma causa, ou seja, todas as mudanças acontecem segundo a lei de ligação entre a causa e o efeito. Portanto, causa e efeito participam do mesmo processo. Hoje, estamos sofrendo as conseqüências de nosso passado aqui nessa terra, mas não podemos nos esquecer que, ao mesmo tempo, somos os causadores de um futuro bem próximo. Ao ensinarmos nossos filhos a ter amor por todos os seres vivos e nós também, se aprendermos a respeitar e amar a nossa Mãe Terra, estamos construindo a esperança de um amanhã.

#### **ALGUMAS FLORES PREFERIDAS PELAS FADAS:**

Amor-perfeito, Crisântemo, Erva de São João, Margaridas, Tomilho, Lavanda, Rosas, Petúnia, Prímula, Verbena, Violeta, Zinnia.

## **RITUAL DO ANEL DE FADAS**

Os anéis de fadas são círculos de cogumelos, conhecidos pelo nome vulgar de "chapéu de cobra", que são frequentemente vermelhos com pontos brancos, assim caracterizados em todas as lendas das fadas.

Eles crescem naturalmente nos gramados da Europa, Grã-Bretanha, América do Norte ou do Sul. De acordo com o folclore, são esses cogumelos que formam os círculos mágicos, onde as fadas se encontram para dançar e cantar nas noites de Lua Cheia.

A lenda diz que todo aquele que encontrar um anel de fadas na específica noite e fizer um pedido, será atendido.

Para ver as fadas, que são invisíveis para os olhos humanos, deve-se dar nove voltas no sentido horário em torno do anel sob à luz da Lua Cheia. Entretanto, não é aconselhável fazê-lo se a pessoa estiver sozinha, pois correrá o risco de ficar presa no mundo das fadas.

Você pode não ter encontrado um anel de fadas real, ou seja, um círculo de cogumelos em algum gramado, mas agora aprenderá a fazer o seu anel de fadas.

É bem simples, primeiro adquira nove pedras vermelhas e nove pedras brancas. Depois procure um local isolado em um parque ou no jardim de sua casa. Inicie esse ritual às 12 horas e vá soltando no chão alternadamente uma pedra vermelha e outra branca, formando o círculo no sentido horário. Se quiser, trace um esboço do círculo com uma varinha e depois percorra-o (no sentido horário) deixando cair as pedrinhas.

Se você estiver seguro, por exemplo, num recanto de sua casa, poderá realizar esse ritual após o pôr do sol, à luz da lua. Se realizá-lo à noite, inicie-o com o rosto voltado para lua e em uma posição fora do círculo percorra-o nove vezes no sentido horário, dizendo nove vezes mentalmente ou em voz alta o seu particular desejo. Depois afaste-se do círculo e sente-se no chão. Silenciosamente medite sobre seu pedido, sempre desejando que seus desejos não sejam prejudiciais a ninguém e seja o melhor para todos.

Em seguida levante-se, e agora percorra o círculo novamente no sentido anti-horário. Nas duas últimas voltas, recolha em primeiro lugar as pedras vermelhas e depois as pedras brancas. Escolha uma de cada cor e enterre no centro do círculo, para renovação das energias da terra que você usou em seu ritual.

Antes de dormir, faça um projeto de como você deve agir para conseguir o que deseja. Se tiver dificuldade de saber o que fazer, deixe espaços em branco, quando você acordar na manhã seguinte, como que por um passe de mágica, receberá orientação de como proceder para alcançar o que quer.

## **SERES ENCANTADOS BRASILEIROS**

### **AS ENCANTADAS**

Várias tribos indígenas se espalharam pelas planícies e planaltos do Paraná. Diante da beleza de sua geografia, os índios não se contentaram em apenas admirá-las, queriam saber a origem das cachoeiras, rochedos, grutas, fauna e flora. Assim, com os recursos de sua cultura, seus valores e seu imaginário, surgiram as nossas primeiras lendas paranaenses. Entre elas, a Lenda das Encantadas:

Contam os Caigangues do Paraná, que há muito tempo atrás, na Praia das Conchas, ao sul da Ilha do Mel, na gruta das Encantadas, viviam lindas mulheres que bailavam e cantavam ao nascer do Sol e ao crepúsculo. Dizem que o canto delas era inebriante, dormente e perigoso para qualquer mortal. Se um pescador as escutasse, por certo perderia o rumo de sua embarcação, indo bater nas rochas e naufragar. Entretanto, certa vez, um índio corajoso e destemido aventurou-se a tentar se aproximar delas. Colocou-se à espreita no alto do rochedo.

Quando os primeiros raios multicoloridos de luz despontavam ao leste, o jovem começou a ouvir a suave e doce melodia proveniente do interior da gruta. E mulheres nuas, desenhadas de sombras, foram surgindo. À medida que as bailarinas alcançavam a boca da gruta, o canto tomava mais ênfase, mais intensidade:

"Cagmá, iengvê, oanán eiô ohó iá, engô que tin, in fimbré ixan an ióngóngue, iamá que nô ô caicó, katô nô ó eká maingvê..."

Queriam dizer... " Passe com cuidado a ponte. Viva bem com os outros; assim como eles vivem bem, você também pode viver. Lá você há de ver muita coisa que já viu aqui em minha terra, assim como o gavião. Teus parentes hão de vir te encontrar na ponte e te levarão com eles para tua morada."

Estranhamente o índio não adormeceu, justo o contrário, não desgrudou o olho do belo ritual. As misteriosas moças eram dotadas de tão rara beleza, nuas e com longos cabelos de algas, que o intruso acabou fascinado por uma das dançarinas, a que tinha os olhos cor de esmeralda. Tal era o seu fascínio, que despencou do rochedo, ganhou aos trambolhões a prainha, metendo-se de permeio na farândola, acabando de mãos dadas com a sua escolhida. Declarou-se apaixonado por ela, e confiou-lhe o seu desejo de permanecer a seu lado por toda a eternidade.

Por artes de Anhangã, a bailarina falou-lhe na língua que era a sua.

- Tens de partir, homem estranho! Gosto de ti, mas tens de partir

- Nunca! Nunca! arredarei os pés de perto de ti, meu amor! Roga ao teu deus que me permita gozar de teu carinho e da tua eterna companhia.

- Para que vivas comigo é necessário que morras...

- Morrerei, se isto é preciso...

- Vem, então, meu doce amor...

A fonte da vida nos chama... partamos...

Mãos entrelaçadas, ao canto fúnebre das dançarinas, os jovens entraram águas a dentro e quando desapareceram, já o sol era vitorioso.

As Encantadas sumiram nas águas profundas, para nunca mais aparecer.

E, desde então, a gruta está solitária, e nela ecoam se quebram os ecos dolentes e eternos do mar.

As sereias são servas da Deusa da Morte (Perséfone) e foram encarregadas de levar-lhe almas. Este é o motivo pelo qual atraem marinheiros com o poder arrebatador de seu canto, levando-os à destruição nas rochas que se ocultam nas águas de seu recanto costeiro.

As Encantadas são Deusas-Sereias do mar e como tais, nos mostram o elemento destruidor negativo que pode se manifestar quando seguimos irrefletidamente intuições e inspirações. Isso nos parece familiar quando pensamos nos artistas e pessoas criativas que se destroem por darem ouvido a essas vozes espectrais, deixando-se arrastar pelas "Sereias" que habitam a nossa psique. Já outros, entretanto, são capazes de usar a intuição de forma positiva e, por vezes, uma torrente de energias criativas parece derramar-se deles.

"Era			uma			vez...
Dois			olhos			marinheiros
entre	o		fluxo	e	o	refluxo
na			paisagem			retrataram:
Ao	clarão		de		um	relâmpago
numa		gruta		se		escondiam
as		mais		lindas		sereias
O	mar		com	sua	força	bruta
pelas			gretas			penetrou
e		aquelas		virgens		belas
num		só		coito		violentou
Houve		um		silêncio		profundo...
e		as		neridas		possuídas
os	olhos		cheios		de	amores
cantaram			suaves			cantigas
encantando			os			viajores
Como		todas		as		estórias

depois do que se passou  
Gruta das Encantadas  
essa gruta se chamou"

Alberto Cardoso

É importante resgatarmos essas lendas, procurando incentivar os detentores desse conhecimento, sensibilizando-os a continuar transmitindo aquilo que sabem, ou aquilo que ainda lembram.

Não deixe este sonho acabar...!

### **Bibliografia consultada:**

As Mais Belas Lendas Brasileiras - Wilson Pinto

### **ALAMOA A FADA-RAINHA**

Era Fernando de Noronha, em tempos longínquos, um lindo reino encantado de fadas.

Havia na ilha uma rainha-fada loira, de beleza deslumbrante. Seu palácio magnífico, situado no alto de uma colina verde, era um eterno deslumbramento.

Todos os dias, das manhãs ensolaradas, a fada-rainha de cabelos cor de ouro passeava pelos seus vastos domínios, que seu poder cobria de palácios, de primavera e flores. Nunca faltavam, pendentes das ramadas, a policromia das inflorescências e a abundância das bagas amadurecidas. A renda das espumas do mar era um bordado contínuo em torno da ilha, uma delicada teia que se fazia e se desfazia.

Mas as quilhas das caravelas começaram então a sulcar e desvirginar as águas do Atlântico, além da linha do Equador. O Cruzeiro do Sul começou a ser avistado por olhos estrangeiros.

O reino encantado, desencantou-se. Os palácios foram convertidos em massas negras de basalto e suas galerias foram transformadas em rochedos.

Mas a fada-rainha loira não deixou sua amada ilha. Seu palácio soberbo foi metamorfoseado no Pico e hoje ainda vaga pelos montes e praias da ilha. Por vezes, surge montada em cães selvagens que vivem nos altos montes, como o morro Francês e o monte Espinhaço do Cavalo, soltando longos e sinistros uivos. É a fada-rainha Alamoia, que vai passando!

Todas às sextas-feiras, a pedra do Pico se fende, e na chamada Porta do Pico aparece uma luz. A fada Alamoia sai para visitar as redondezas. A luz atrai sempre muitas mariposas e também a todos que passeiam próximos ao lugar. Quando um desses se aproxima da Porta do Pico, vê uma mulher loira, nua, com o corpo coberto só pelos seus cabelos que descem quase ao chão.

Os habitantes de Fernando de Noronha chamam-na Alamoia, corruptela de alemã.

A Alamoia é uma fada que após a ocupação batava, no século XVII, resolveu vingar-se da invasão humana aos seus domínios. Aparece a qualquer passageiro incauto como uma mulher extremamente sedutora e o chama com uma voz quente e apaixonante. Todo aquele que não resiste a sua fascinação é levado até a Porta do Pico. Entretanto, quando o homem escolhido está crente de ter entrado em um palácio, para usufruir das delícias daquele corpo fascinante, a Alamoia se transforma de repente em uma caveira. Os seus lindos olhos, que tinham o brilho das estrelas, agora são dois buracos horripilantes. A pedra do Pico se fecha e o louco apaixonado desaparece para sempre. A angústia de seus últimos gritos ainda ressoará por alguns dias, escapando-se das fendas profundas do monte e indo misturar-se ao uivo dos cachorros selvagens e ao silvo dos ventos do sueste.

Alamoia, de acordo com os relatos é uma fada solitária que teve penetrado, sem o seu consentimento, o seu reino encantado. O homem ao perturbar a ordem e a harmonia das coisas, atrai para si a hostilidade da natureza, sendo assim, a linda fada ofendida com a atitude humana, pode metamorfosear-se em uma bruxa repugnante.

A fada sabe o que é bom para ela e o que é bom para nós. Ela é o espelho de nossa alma, que pode ser bela ou feia, dependendo do nosso interior. Aceitá-la do modo que se apresenta, nos conduzirá para a grande realização de nós mesmos.

As lendas como a da Alamoia são tão naturais quanto a paisagem e devem ser cultivadas como um terreno sagrado. A dignidade, a beleza e a sabedoria das lendas não devem ser diminuídas pela arrogância do homem, pois são elas que habitam o eterno

## **ANHANGÁ, A MÃE DO MATO**

Do tupi-guarani, "anhang", significando:

ang - ALMA

nhã - CORRER; ou seja, "uma alma que corre".

O Anhangá é portanto, um espírito, e como tal, "invisível" que vive e corre nas matas, protegendo os animais e seus filhotes.

Pode apresentar-se sob a forma de um pássaro (galinha do mato), rato (soiá), morcego, macaco (jurupá). É também identificado como um veado branco com olhos de fogo com uma cruz no meio da testa, dotado de espírito andarilho, com a missão de proteger os animaizinhos nos prados, mas principalmente as fêmeas prenhas.

Os jesuítas viam no anhangá o Diabo, que provocava dores no corpo, na cabeça, alucinações, panema e febre. Onde a mesma assobia, a caça desaparece como por encanto.

Existem caçadores espertos que com ela estabelecem um trato, tão logo reconhecem seu assobio:

-"Minha comadre, me dê uma boa caça, que eu lhe dou como presente um pouco de tabaco." Se a pessoa é atendida, deve cortar uma vara, rachar a ponta da mesma, nela introduzir o tabaco, folhas de abade e fósforo. Espetar então a vara nas proximidades em que a caça foi abatida, dizendo:

-"Comadre, aí está o tabaco prometido".

Todos dizem que quando alguém se dispõe a procurar o ofertório, não o encontra mais. Age por intermédio de "tratos", sendo um para cada pedido. Seu assobio se assemelha a de uma anta e o "remorso" somente se apresenta com esse assobio. Se alguém fizer pouco caso da Anhangá, apanha na hora, sem saber de quem, como se fosse atacado por alguma pessoa armada de um pedaço de pau.

Para evitá-la, deve-se acender foguetes com duas ou três cargas, antes de entrar na mata. Outra maneira, é a defumação com a castanha de cajú ou ainda, a maneira mais fácil, é fazer uma cruz de madeira encontrada na própria mata.

O caçador desprevenido que que aproximar-se o anhangá achando que é um veado e tentar abatê-lo, terá uma desagradável surpresa, pois expelindo fogo pelos olhos, o atacará com incontrolável fúria, despertando um pavor de morte.

Muitos animais foram associados à Cristo, já outros ao Demônio e aos seus sectários. Anhangá, adquiriu uma conotação diabólica, em virtude do diabo muitas vezes tomar forma de animal, segundo alguns demonólogos. A imaginação popular se encarregou de tecer lendas a respeito do assunto. Mas, na verdade, Anhangá é um espírito do "bem", que tenta proteger a floresta e os animais do predador "homem".

A caça para o homem, possui dois simbolismos. De um lado, a morte do animal, o que representa a destruição da ignorância, das tendências nefastas; do outro, a procura da caça, o que significa e procura espiritual. A caça é legítima, uma vez que produz refeições comunitárias, mas também desperta o sentido selvagem no homem.

Nos animais projetamos todos os nossos ódios, nossos desejos, nossas paixões, nossos amores e nossos temores.

Para evoluir, o ser humano deve exercer sobre si mesmo uma caçada ritual, na qual é, a um só tempo, a caça e o caçador. O anhangá, portanto, propicia a todo caçador que não seguir as regras da natureza, a tornar-se a caça.

Com certeza temos muito que aprender com os animais.

### **Bibliografia:**

Amazônia - Gastão de Bettencourt

Estórias e Lendas da Amazônia - Anísio Melo; Gráfica e Editora EDIGRAF Ltda; SP

Moronguêta - Nunes Pereira; Volume II

### **A LENDA DA COBRA-GRANDE OU BOIÚNA**

*“A serpente está dentro do Homem, é o intestino. Ela tenta, trai e pune.” Vitor Hugo*

Um dos mitos do Amazonas, que aparece sob diferentes feições. Ora como uma cobra preta, ora como uma cobra grande, de olhos luminosos como dois faróis. Os caboclos anunciam sua presença nos rios, lagos, igarapés e igapós com a mesma insistência que os marinheiros e pescadores da Europa acreditam no monstro de Loch-Ness.

A imaginação amazônica, mais floreada e portentosa, criou para o nosso mito propriedades fantásticas: a boiúna pode metamorfosear-se em embarcação de vapor ou vela e ir da forma de ofídio à navio, para mais trair e desorientar as suas vítimas. Esta cobra, possui diferentes formas encantatórias, conformes dados colhidos entre a população ribeirinha. Acreditam até, que alguns igarapés foram formados pela sua passagem que abre grandes sulcos nas restingas, igapós e em terra firme.

Na Amazônia, ela toma diversos nomes: Boiúna, Cobra Grande, Cobra Norato, Mãe D Água, entre outros, mas independentemente de seu nome, ela é a Rainha dos rios Amazônicos e suas lendas podem ter surgido em virtude do medo que provoca a serpente d água, que devora o gado que mata a sede na beira dos rios.

A Cobra-Grande ou a Boiuna, sobe os rios, entra nos igarapés, devassa os lagos, onde cantam a sua área de beijos os nenúfares opalizados pela luz do luar, transformada em majestoso, todo iluminado e fascinante, que atrai o caboclo extasiado pela sua irradiosa aparição.

Diz a lenda, que Waldemar Henrique, em verso e música traduziu, que uma vez por ano a Boiúna saía de seus domínios para escolher uma noiva entre as cunhãs da Amazônia. E, diante daquele enorme vulto prateado de luar que atravessava vertiginosamente o grande rio, os pajés rezavam, as redes tremiam, os curumins escondiam-se chorando, enquanto um imenso delírio de horror rebentava na mata iluminada...

*"Credo! Cruz!  
Lá vem a Cobra Grande  
Lá vem Boiuna de prata...  
A danada vem à beira do rio  
E o vento grita alto no meio da mata!  
Credo! Cruz!*

*Cunhatã ter esconde  
Lá vem a Cobra Grande  
á-á...  
faz depressa uma oração  
prá ela não te levar  
á-á...*

*A floresta tremeu quando ela saiu,  
Quem estava lá perto, de medo fugiu  
e a Boiuna passou tão depressa,  
Que somente um clarão foi que se viu...*

*A noiva cunhatã está dormindo medrosa,  
Agarrada no punho da rede,  
E o luar faz mortalha em cima dela,  
Pela fresta quebrada da janela..  
Eh! Cobra-Grande  
Lá vai ela!..."*

Em mitos e crenças antigas, era muito comum a afirmação de que as cobras buscavam as mulheres para engravidá-las e acreditava-se também, que a partir da primeira menstruação, as jovens índias virgens estavam particularmente sujeitas a atraírem "o amor de uma serpente", por este motivo, elas evitavam de irem ao mato ou a beira de um rio, quando menstruadas.

A Cobra Grande ou Boiuna é vista à noite, iluminando os remansos dos rios com a fosforescência dos seus olhos constantes. Transforma-se, muitas vezes, em um veleiro, que apresenta uma luz da vermelha à bombordo e outra verde à boreste. que confunde os incautos e desce silenciosamente a torrente dos igarapés. Aí daquele que se aproximar desta forma enganosa, pois estará sujeito a ser arrebatado às profundezas do rio, para nunca mais retornar.

Raul Bopp, autor de "Cobra Norato", para quem a literatura do nosso país nunca teve mistérios, em seu poema modernista, fala-nos da Cobra Grande:

*"Axi Cumpadre  
Arrepare uma coisa;  
Lá vem um navio  
Vem-que-vindo depressa todo aluminado  
Parece feito de prata...*

*Aquilo não é navio Cumpadre*

*Mas os mastros...e as luises...e o casco doirado?  
Aquilo é a Cobra Grande: Conheço pelo cheiro.*

*Mas as velas de pano branco embojadas ao vento?  
São mortalhas de defuntos que eu carreguei: Conheço pelo cheiro.*

*E aquela bujarrona bordada?  
São camisas de noivas da Cobra-Grande: Conheço pelo cheiro.*

*Eh! Cumpadre  
A visage vai se sumindo pras bandas de Macapá.*

*Neste silêncio de águas assustadas  
Parece que ainda oiço um "aí aí" se quebrando no fundo.  
Quem será desta vez a moça noiva que vai lá dentro soluçando  
Encerrada naquele bojo de prata?"*

Segundo Letícia Falcão, "nos rios Solimões e Negro, a Cobra Grande nasceu do cruzamento de uma mulher com uma assombração (visagem), ou de um ovo de mutum; no Acre, a entidade mítica transforma-se numa linda moça, que aparece nas festas de São João para seduzir os rapazes desavisados. Outra lenda diz que uma linda índia cunhãporanga, princesa da tribo, ao apaixonar-se pelo Rio Branco (Roraima), foi transformada numa imensa cobra chamada Boiúna, pelo enciumado Muiraquitã." Mas também, segundo esta autora, há uma versão em que transforma a Cobra Grande como uma "benfeitora na navegação", cujos olhos iluminados como dois faróis, auxiliam os navegadores em noites escuras e em meio à tempestades.

## **A LENDA DA COBRA NORATO**

Em uma tribo indígena da Amazônia, uma índia fica grávida de uma Boiuna (do Tupi Mboi, cobra, e Una, prata). Seus filhos eram gêmeos e vieram ao mundo na forma de duas serpentes negras. A tapuia então batizou-os com os nomes de Honorato e Maria.

Os gêmeos, embora gerados no mesmo ventre, ao serem jogados no rio e mesmo desenvolvendo-se em condições semelhantes, acabam desenvolvendo modos diferentes de conduta. Honorato era Bom, mas sua irmã era muito perversa. Ela alagava embarcações, matava náufragos, atacava os pescadores e feria os peixes pequenos, tais maldosos feitos, levou Honorato à matá-la. Deste modo, o bem supera o mal e Honorato torna-se um herói.

Honorato, em algumas noites de luar, perdia o seu encanto e adquiria a forma humana transformando-se em um lindo rapaz, que deixava as águas e levava uma vida normal na terra. Para que se quebrasse este encanto de Honorato, era preciso que alguém de muita coragem derramasse leite de mulher na boca da enorme cobra, e fizesse um fermento com aço virgem na sua cabeça até sair sangue. Ninguém tinha tamanha coragem para enfrentar este enorme

monstro. Até que um dia um soldado de Cametá (município do Pará), conseguiu libertar Honorato desta maldição.

Honorato, cobra e rapaz, nada mais é do que a extensão de nós mesmos, em nossa condição de animais-transcendentais, pois por trás de cada monstro, sempre há um herói.

Nesta lenda que relata a metamorfose de Honorato, visualizamos a metáfora que retrata a vida cotidiana de um povo ribeirinho, que como homem-cobra, oscila vivendo em meio a uma terra úmida ou engolido pelas cheias e correntezas do rio. Terra e Água, estão na alma, nas lendas, nos mitos e na fé deste homem. Ser um pouco cobra e um pouco homem, são símbolos de uma mesma vida...

Certo mesmo, é que a Boiúna ou Cobra Grande, Mãe de todas as águas da bacia amazônica, soberana dos lagos e igarapés, das enseadas, dos furos e dos paranás, das vertentes e desaguadouros, nada e vigia de um extremo ao outro.

Quando se ouve um ronco longínquo, arrepiam-se até o último fio de cabelo, pois seu uivo horripilante tem o poder de paralisar homens e animais. Boiúna entretanto, segue em sua peregrinação fatídica, matando e devorando os animais, alagando as pequenas embarcações e sorvendo vampiricamente a vida dos velhos.

Raymundo Moraes elucida que, nem sempre aparece como um desmedido ofídio:

"Nos quartos minguantes, quando a lua recorda um batel de prata, logo depois das doze badaladas, a boiúna reponta nos moldes bizarros de uma galera encantada, guinda alta, velas pandas, singrando e cruzando as baías. O pano desse navio macabro é feito de mil despojos fúnebres. A giba, a vela de proa, a vela grande, a bujarrona, o velacho, o traquete, a gávea, o joanete, a rebeca são camisas, véus, lençóis, mortalhas sambenitos remendados, costurados, cerzidos, sinistro sudário de milhões de covas; os mastros, as vergas, as caranguejas são tíbias, fêmures, costelas de esqueletos fugidos das campas; as borlas dos topes são caveiras amarelada de pecadores impenitentes; os estais, as enxárcias, as adriças, os brandais são cabelos de defuntos roubados por Satanás.

E sobre tudo isto uma linha azulada de fogo, santelmo ou fátuo, que recorda, ao palor mortiço de chamas funéreas, a árvore da embarcação levantada para a fuligem escura do céu. Veleira, deitada na bolina sobre uma das amuras, querena ao léu, ninguém a pega. Sempre das investidas arriscadas, a galera-fantasma colhe as asas de grande ave bravia, orça, muda de rumo e, voando com a rapidez da hárpia, deixa na esteira alva a espuma lampejante de enxofre luciferiano. É uma visão provinda com certeza do seio ígneo de Plutão. Quem a vê fica cego, quem a ouve fica surdo, quem a segue fica louco."

## **A LENDA DA COBRA GRANDE DE SÃO MIGUEL -RS**

Esta é uma lenda sobre a Cobra Grande contada no Rio Grande do Sul, pois para os menos avisados, entre os mais diversos povos do mundo, podemos encontrar lendas e mitos que envolvem diversas espécies de ofídios. Eis mais uma entre elas:

Quando foi erguida em pedra a imponente catedral de São Miguel Arcanjo, o mais belo dos Sete Povos das Missões, só se construiu uma das torres, o campanário onde balançava um sino fundido em São João Batista.

O sino regulava a vida da aldeia. Todos os compromissos eram marcados pelas badaladas, desde seis horas da manhã. Mas o sino tocava também, repicava festivo, em momentos especiais de alegria, dobrava a finados, se morria alguém e tocava a rebate, nas ocasiões de perigo. Nestas ocasiões, as mulheres de São Miguel tinham ordem de pegar as crianças e se reunirem todas dentro da igreja, que era um local de pedra, mas capacitado a qualquer resistência.

Aconteceu porém, que a Cobra Grande, veio morar na torre de São Miguel, escondendo-se nos desvãos, galerias e túneis que existiam. Quando o sino tocava a rebate e a igreja se enchia de mães e filhos, ela simplesmente engolia uma criança mais afastada do grupo, enlaçando a vítima com seus anéis e a comia calmamente nos escuros de sua morada. E, mesmo quando não havia rebate, ela mesma lançava o sino com a cola e tocava a vontade, até reunir as mulheres e as crianças à sua total disposição...

Mas tendo o "olho maior que a barriga", que de tanto comer crianças índias, engordou muito e um dia arrebentou, atirando gordura para tudo quando foi lado. E foi toda esta gordura que pintou de escura e tornou mal-cheirosa todas as paredes da galeria da torre de São Miguel...

*Esta lenda foi contada pela primeira vez por Luiz Carlos Barbosa Lessa em seu livro "O Boi das Aspas de Ouro".*

Todas as serpentes tanto de mar como de água doce, representam as correntes telúricas nefastas à vida, que são temíveis em suas cóleras, que provocam o furor dos oceanos e o desencadeamento da tempestade.

A serpente é feita a imagem das divindades dos oceanos, um ser arcaico e fundamentalmente inumano. Na cosmogênese grega, segundo a Teogonia de Hesíodo, ela é o próprio "Oceano", assim como também, representa o espírito de todas as águas. Muitos rios da Grécia e da Ásia Menos têm o nome de Ophis (serpente). Na mitologia grega, Aquelôo (o maior rio da Antiga Grécia), certa vez se metamorfoseou em serpente para enfrentar Hércules. E quem já não ouviu dizer que um rio se serpenteia?

## **BOIÚNA, A DEUSA LUNAR**

As cobras e serpentes sempre foram associadas à lua. A serpente possui o poder da auto-renovação, por causa da sua habilidade de trocar a pele. A lua,

também se renova a cada vinte oito dias, depois de sua morte aparente (lua escura). Esse caráter renovador tanto da lua quanto da serpente, deu origem às crenças de imortalidade tanto de uma quanto de outra.

Mas a serpente é associada ainda a lua por uma outra razão: viver em fendas e buracos escuros da terra. Viver em uma região subterrânea é estar em contato com o submundo e com restos mortais. Aqui está a razão pela qual galera-fantasma da Cobra Grande era construída com vestes e ossos de pessoas mortas.

A fase escura da lua também tem tudo a ver com o submundo e suas forças ctônicas e, nesse aspecto, muitas divindades podem aparecer na forma de cobras. Hécate, enquanto Deusa da Lua Escura, tinha cobras em seus cabelos e dizia-se que Istar era coberta de escamas de cobra.

Boiúna ou Cobra Grande, como Deusa da Lua, desperta nossa consciência lunar. A consciência lunar envolve padrões arquetípicos que são nossa herança humana como seres sensitivos e está enraizada na sensação natural. Sua presença é atestada sempre que tivermos pesadelos e sonhos ruins, ou quando estamos muito ansiosos a respeito da própria via e à mercê de forças sinistras, escuras e irracionais. Seu movimento sempre é "para baixo", rumo ao subterrâneo, visando a ética da auto-aceitação.

É a consciência lunar que faz o elo mãe-bebê, unindo-os incondicionalmente, emocionalmente, primitivamente e absolutamente. É a lei da natureza que preserva a vida e defende nossos sentimentos mais íntimos de vinculação afetiva. Basicamente, a consciência lunar defende a lei e a norma da natureza e lembra a todos do vínculo afetivo de apego e de uma correta postura nesses relacionamentos. Ao sairmos da linha, fatalmente tropeçaremos em sonhos horríveis ou instalam-nos medos irracionais de fracassos e até pode aparecer um tique nervoso delator.

A função da consciência lunar é dizer "não" ao nosso ego, se esse se afastar dos vínculos com a terra ou de nossa linhagem antepassada.

É a consciência lunar que fala em nosso íntimo quando nossa conduta de torna transgressora, pois ela extrai o fator moral de instintos de teor material. A natureza conversa através do aspecto lunar da consciência.

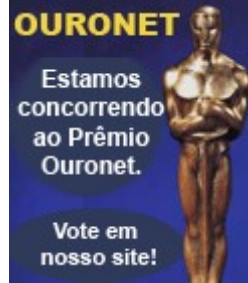
A consciência lunar é o lado escuro da lua e as punições de uma consciência pesada.

As LENDAS da Cobra Grande ou Boiuna nos fazem lembrar a luta entre a vida e a morte, inseparáveis uma da outra...

O mito da serpente, simboliza a vida que corre como um rio, espalhando a exuberância e a abundância da Mãe-Terra, grávida de energia cósmica, pulsando incessantemente, alimentando-se da morte para gerar mais vida...

### **Bibliografia consultada**

A Amazônia - Gastão de Bettencourt



A Cobra Grande - Artigo de Letícia Falcão, encontrado na Revista Amazon View,

Edição n. 28

O Simbolismo Animal Jean-Paul Ronecker

Os Mistérios da Mulher - M. Esther Harding

Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul - Antonio Augusto Fagundes

A lenda da Cobra Grande: discussões sobre imaginário e realidade. Grace do Socorro Araújo de Almeida Macedo

## **BOTO, DON JUAN DO AMAZONAS**

Na mitologia amazônica encontramos o mito do "Boto Rosa" que possui a qualidade de emergir das águas do Rio Amazonas à noite e adquirir forma humana. De peixe, transforma-se em um rapaz cuja beleza, fala meiga e sedutora, magnetismo do olhar atraem irresistivelmente todas as mulheres. Por isso, toda a donzela era alertada por suas mães para tomarem cuidado com flertes que recebiam de belos rapazes em bailes ou festas. Por detrás deles poderia estar a figura do Boto, um conquistador de corações, que pode engravidá-las e abandoná-las. Ele também, inseri-se na comunidade, perseguindo as moças, surpreendendo-as na roça, nos banhos, onde quer que estejam e acabam a maioria das vezes, por lhe atribuir o primeiro filho.

Seduzidas, as mulheres mantêm encontros furtivos com esta entidade, que ao amanhecer retorna ao fundo dos rios, onde reside.

Algumas testemunhas afirmam que ele sempre se apresenta muito bem vestido, usando um chapéu para ocultar um orifício para respiração que originalmente o animal possui no alto da cabeça. Freqüenta bailes, dançam, namoram, conversam e antes da alvorada, pulam para água e volta à sua condição primitiva, ou seja, torna-se boto.

Conta-se, que certa ocasião, havia uma tapuia que vivia só em sua palhoça e que de repente começou a emagrecer e entristecer sem aparentar moléstia alguma. Desconfiados que fosse obra do Boto, os homens da tribo fizeram-lhe uma emboscada.

À noite viram chegar ao porto um branco que não era do lugar e dirigiu-se para a choupana. Acompanharam-no e quando ele entrou, de mansinho abriram a palha da parede e viram-no querer deitar-se na mesma rede da tapuia. Então, um tiro o prostrou e arrastando-o para a barranca do rio, confirmaram suas suspeitas, tal homem era realmente o Boto. A autoridade local não fez corpo de delito, pois matar um boto não é crime previsto em lei.

Raul Bopp, um poeta profundamente brasileiro, no "Cobra Norato", refere-se assim, graciosamente, a um caso do Boto:

"- Joaquina Vintem: Conte um causo...

- Causo que?

-Qualquerum.

Vou contar causo de boto:

Amor chovi-á

Chuveriscou

Tava lavando a roupa Maninha

Quando o boto me pegou.

-Ó Joaquina Vintem

Boto era feio ou não?

- Aí, era um moço novo Maninha,

tocador de violão...

Me pegou pela cintura...

- Depois que aconteceu?...

Xentes!

Olha a tapioca embolando no tacho!

- Mas que boto safado!

Nos conta a poesia, que a pobre cunhã-poranga (moça bonita), por não ter a sorte de possuir um muiraquitã protetor, não conseguiu livrar-se das malhas de sedução do boto.

Nas noites de luar do Amazonas, afirmam alguns, que os lagos se iluminam e pode-se ouvir as cantigas de festas e danças onde o Boto, ou também chamado de Uiara, participa.

Sedutor e fecundador, conta-se que o boto sente o odor feminino a grandes distâncias, virando as canoas em viajam as mulheres. Isso ocorre sempre a noite, e para evitar o boto, deve-se esfregar alho na canoa, nos portos e nos lugares que ele goste de parar.

As primeiras alusões à lenda apareceram em meados do século XIX, inicialmente referentes a sua transformação em uma bela mulher que atraia os moços ao rio, afogando-os, e pouco depois, aparece como o homem-boto nas cercanias do rio.

Sobrexistindo hermafrodita, o mito termina pela fixação morfológica dicotômica em Boto e Mãe D'Água, o cetáceo, restringindo-se às mulheres e a lara, aos homens.

A inexistência, no Brasil, nos séculos XVI, XVII e XVIII, de entidades com os atributos do boto, faz supor que a lenda seja de origem branca e mestiça, com projeção nas malocas indígenas e ribeirinhas.

O Boto é portanto, o Dom Juan da planície Amazônica. Seu prestígio, longe de diminuir com as dissipações do tempo, ganha novos florões com os casos que todo dia lhe aumentam o lendário e a fé do ofício. O papel que lhe atribuem não difere muito das proezas que assinalaram a famosa personagem de "Tirso de Molina". O asqueroso mamífero misciforme, com aqueles seus dois a três metros de comprimento, com aquele focinho pontiagudo e encabelado, passa por ser um herói mais atrevido, em matéria de amor, de que os tipos de Merimée.

O Boto é hoje um animal em extinção e grande culpa disso é por que o homem lhe conferiu poderes mágicos. Muitos pescadores os capturam para corta-lhes o pênis com a finalidade de fazer um amuleto de "conquista varonil" ou para combater a impotência sexual. Suas nadadeiras também são utilizadas na fabricação de remédios. Seus olhos são usados como atrair as mulheres. Os pajés costumavam realizar rituais para preparar os olhos do animal a ser entregues e usados pelos necessitados.

A crença neste mito está disseminada pela população ribeirinha do Rio Amazonas. O Boto representa o "animus" das mulheres, que faz inter-relação entre o consciente e o inconsciente. O inconsciente masculino é feminino e regido pelo "anima". O "animus" é a figura masculina arquetípica que reflete o princípio masculino nas mulheres. O Boto é este "animus arquetípico" representando tanto o inconsciente individual quanto o coletivo. Sua grande beleza e poder de sedução são explicados, quando entendemos que ele não é um homem e sim a imagem que as mulheres fazem do homem.

## **SIMBOLISMO**

O Boto é símbolo de sedução e energia vital.

Todos os animais aquáticos simbolizam o psiquismo, esse mundo interior e tenebroso através do qual se faz conexão com Deus ou com o Diabo.

De natureza ambígua estes seres se ligam aos rios e oceanos, lugar de todas as fascinações e de todos os terrores, imagem da mãe e da deusa-mãe primitiva em seu aspecto generoso e criador e, ao mesmo tempo, terrível. Mares, rios, são lugares selvagens e inumanos, onde a lógica nunca prevalece. É por isso que todos os mitos e divindades marinhas conservarão sempre um caráter arcaico. Saindo dessa água enigmática, os peixes tornam-se eco deste terror antepassado, que roça o desconhecido.

## **BARBA RUIVA, O DUENDE FILHO DE IARA**

Um mundo de mistérios nos envolve. Por detrás das lendas há um novo mundo que nos aguarda. Um mundo que vive dentro de nós e que aspira reflexões, mas raramente damos ouvidos a esta "voz interior", que nada mais é do que a nossa consciência-intuição que busca apresentar soluções para os nossos problemas, dos mais insignificantes aos mais importantes.

Somente o diário exercício da compreensão e da paciência nos abrirão as portas para este mundo silencioso e tão íntimo.

Para mantermos nosso equilíbrio, precisamos manter unidos o interior e o exterior, o visível e o invisível, o conhecido e o desconhecido, o temporal e o eterno, o antigo e o novo. E...nenhuma outra pessoa pode empreender esta tarefa por nós!

A Lenda do Barba Ruiva nos fala de como uma "voz" pode ficar aprisionada e sofrer com a indiferença daqueles que não querem ouvir.

## **A LENDA...**

Esta é uma lenda popular sobre a Lagoa de Paranaguá no Piauí, que por volta de 1830, já era conhecida. Conta-se que de tão pequena (a lagoa), era quase uma fonte e que cresceu por encanto. Tal magia aconteceu mais ou menos assim:

Na Salinas, ponta leste do povoado de Paranaguá, vivia uma viúva muito pobre com três filhas. Certo dia, a sua filha mais nova adoeceu sem que ninguém conseguisse o fato que produzira tal moléstia. Permaneceu triste e pensativa até que descobriu que esperava um menino de seu namorado que morrera, sem ter tido a oportunidade de levá-la ao altar.

Chegando ao tempo de dar à luz ao bebê, a moça embrenhou-se nos matos, porém, arrependida, resolveu abandonar a criança. Deitou o filhinho em um tacho de cobre e colocou-o dentro da lagoa. O tacho afundou, mas foi trazido à tona pela lara, que tremia de raiva e amaldiçoou a moça que chorava à beira da lagoa.

Enraivecida, a lara provocou o crescimento das águas, que em uma enchente sem fim, alagavam, encharcavam e aumentavam sem cessar. "Tomou toda a várzea, passando por cima das carnaubeiras e buritis, dando onda como maré de enchente na lua", nos conta Câmara Cascudo. Desde então, a lagoa tornou-se um lugar mágico, onde se ouvem estranhas vozes e observam-se luzes de origem desconhecida.

Todos os que já se atreveram a morar às margens da lagoa, tiveram que fugir assustados, pois durante à noite, ouviam o choro de um bebê, procedente do fundo das águas, como que solicitando o peito da mãe para alimentar-se. Mas, com o passar dos anos, o choro cessou.

Conta ainda a lenda, que às vezes surge das águas um ser humano que pela manhã é um menino, ao meio-dia um rapaz de barbas ruivas e, pela noite, um velho de barbas brancas. Muito tímido, foge dos homens quando é visto, porém aproxima-se das moças bonitas para observá-las e depois foge. Este é um dos motivos pelas quais as mulheres evitam de lavar roupas sozinhas.

O Barba Ruiva, como ficou conhecido, é tido como filho de Iara, a Sereia. Pacífico, a entidade não fere e não maltrata ninguém e é tido como um duende bom. A sina à qual está preso, só terminará quando uma mulher atirar sobre sua cabeça algumas gotas de água benta e algumas contas de um rosário, para convertê-lo então, ao cristianismo.

## **Bibliografia**

O Folklore Piauiense - Leônidas e Sá (Litericultura, II, 125-128 e 363-370)

Folklore no Brasil - Basílio de Magalhães

Lendas Brasileiras - Câmara Cascudo

## **O CURUPIRA, O DUENDE "ECOLÓGICO"**

Curupira, de "curu", abreviação de "curumi" e "pora", corpo ou corpo de menino. É a "Mãe do Mato", o tutor da floresta, que se torna benéfico ou maléfico aos frequentadores desta, segundo as circunstâncias e o seu procedimento.

Ele possui várias formas apresentando-se através de uma figura de um menino de cabelos vermelhos, peludo, com a particularidade de ter os pés virados para trás (no rio Negro); ser privado de órgãos sexuais (Pará); com dentes azuis ou verdes e orelhudo (rio Solimões).

Sob sua guarda direta está a caça e é sempre propício ao caçador que mate de acordo com suas necessidades. Mostra-se extremamente hostil ao que persegue e mata as fêmeas quando prenhas ou cause danos aos filhotes. Para estes o curupira é inimigo terrível. Consegue iludi-los sob a feição de caça e deixa-os no mato à fome e desamparo. Esta entidade é capaz de imitar a voz humana para atrair os caçadores, fazendo-os com que se percam dentro da floresta.

Além de ser protetor dos animais, o Curupira é considerado o Senhor das Árvores.

Entre os mitos indígenas, o Curupira é incontestavelmente o mais antigo, companheiro inseparável das crenças populares, de onde se admite a possibilidade de ser verdadeiramente indígena, senão antes legado pela população primitiva que habitou o Brasil no período pré-colombiano e que descendia dos invasores asiáticos. Por esta hipótese, teria passado dos Nauas aos Caribás e destes aos Tupis e Guaranis. De sua existência há notícia nos primeiros cronistas da nossa formação, em Anchieta (1560), Fernão Cardim (1584), Laet (1640) e Acuña (1641).

Todos lhe celebraram as manifestações como guardião das florestas. Fatores naturais do tempo e do espaço se encarregaram de modificá-lo pouco a pouco. Assim, atravessando épocas e geografias, o Curupira foi sofrendo inevitáveis influências do meio por onde se estendeu, adquirindo novas feições e ganhando novos atributos. Para crença em geral, ele o Senhor, a Mãe, o

Guardião das florestas e da caça, que castiga a todo aquele que a destrói, premiando a aqueles que não o contrariam ou se mostram solícitos e obedientes.

O Curupira, ora é imperioso e brutal, ora é delicado e compassivo, ora não admite desrespeito ou desobediência, ora se deixa iludir como uma criança. Em cada região adquire um tipo característico, quando varia o lugar. Segundo uma crença generalizada, é o responsável pelos estrondos da floresta. Armado com um casco de jaboti, bate nas árvores para ver se conservam-se fortes para resistir as tempestades.

No Alto Amazonas, porém, bate é o calcanhar.

Tão variadas são as suas metamorfoses, que não é difícil vê-lo tomar a forma feminina e mesmo, a dos dois sexos, que lhe dá uma aparência andrógina. O Curupira, entretanto, sob qualquer aspecto que se apresente, sempre tem os pés voltados para trás, que são indícios para filiá-lo ao berço semítico, o qual nos refere a uma crença corrente na Ásia em "Homens com pés voltados para trás", bem como os que tinham "orelhas grandes" eram comuns.

Transplantada para solo americano, esta crença foi se modificando ao sabor das circunstâncias. Assim é que vemos surgir o Curupira sob diferentes nomes: o "Maguare", na Venezuela; o "Selvaje", na Colômbia; o "Chudiachaque", no Peru; o "Kaná", na Bolívia. Como se vê, inúmeras são suas metamorfoses e designações, conforme testemunhos e fatos colhidos na história.

Quando Curupira entra no Maranhão, não muda de nome, mas mora no galho dos Tucunzeiros e procura as margens do rio para pedir fumo aos canoeiros e vira-lhes as canoas quando não lhe dão, fazendo as mesmas correrias pelos matos onde tem as mesmas formas com que se apresenta na Amazônia. Atravessando pelo Rio Grande do Norte e pela Paraíba, toma então o nome de Caapora. Conta-se que tornou-se inimigos dos cães de caça. Obriga-os a correr atrás dele, para fazer com que os caçadores o sigam, mas desaparece de repente, deixando os cães tontos e os caçadores perdidos. Nestes locais anda sempre à cavalo, ou montando um veado ou um coelho.

Em algumas ocasiões, foi descrito como um índio de pele escura, nu, ágil, fumando cachimbo e que adora fumo e cachaça, dominando com seus assobios os animais da mata. Indo o caçador munido de fumo e encontrando o Caapora, se este pedir-lhe e for satisfeito, pode contar que será daí em diante feliz na caça. Por outro lado, o que mais detesta é o alho e a pimenta, capaz de provocar-lhe cólera.

No Ceará conserva o nome de Caapora, porém muda novamente seu aspecto, perde todo o pelos do corpo, que se transforma numa enorme cabeleira vermelha, apresentando também dentes afiados.

O Caapora não é senão um prolongamento do Curupira.

Em Pernambuco lá está ele com suas características. Montado em uma queixada, tem nas mãos um galho de iapekanga ou arco e flecha, trazendo consigo sempre um cão a que dão o nome de "Papa-mel". Em uma carta de

1560, o padre José de Anchieta inclui esse duende entre as aparições noturnas que costumam assustar os índios.

Para o sacerdote, que entre nós esteve quando o Brasil amanhecia, o Curupira, muitas vezes, atacava os índios nos bosques, açoitando-os, atormentando-os e matando-os. Os índios costumavam deixar penas de aves, flechas e outras coisas semelhantes, em algum ponto da estrada do sertão, quando passavam por lá, como se fosse uma oferenda e, humildemente imploravam a esse personagem, que não lhes fizesse mal.

Em Sergipe, mostra-se sempre gaiato e, brincando faz o viajante rir até cair morto. Por isso talvez, que ele é venerado como "espírito cômico". Passando pela Bahia, sofre aí uma transformação completa e não só muda de nome como de sexo, aparecendo sob a forma de "caiçara", cabocla pequena, quase anã, que anda montada num porco.

O Curupira e o Caapora constituem a mesma personificação do guardião das florestas, sendo o primeiro peculiar da região setentrional e o segundo da central e meridional.

As lendas e histórias dos seres encantados brasileiros, são entre todas, as mais lindas, pois sempre tiveram um cunho de ingenuidade. Na fala simples do nosso índio, elas foram passando de geração para geração, mas sem perder seu sabor regional e seu conteúdo. Sofreram algumas variantes, quando foram passando de boca em boca, contadas pelos seringueiros, caboclos e portugueses, mais ainda hoje, possuem um sentido especial e são narradas com a maior seriedade.

## **JURITI, A MÃE DOS RIOS**

Há aquele velho e gasto ditado: "quem conta um conto aumenta um ponto", mas aqui na Amazônia do nosso Brasil, as lendas continuam sendo perpetuadas de gerações para gerações sem ter perdido seu sabor original e seu conteúdo. O exercício da palavra, a oralidade, trouxe até nossos dias, com riqueza de detalhes, na fala simples do caboclo amazônico, todas essas histórias, que hoje tomam um sentido especial e devem ser contadas com a maior seriedade.

Todas as lendas e histórias contadas sobre a imensurável Amazônia lhe garante o sabor local e imprimem à paisagem e aos personagens personalidade genuína. Nesse universo, os bichos falam imitando a voz humana e todos nascem, crescem e morrem, envolvidos pelo mesmo panorama de magnitude fantástica, que criou um mundo à parte, a "Terra da Promissão".

## **LENDA**

A origem dos rios Xingu e Amazonas também faz parte do imaginário indígena, conforme lenda abaixo:

“Dizem que antigamente era tudo seco.

Juruna morava dentro do mato e não tinha água nem rio. Juriti era a dona da água, que a guardava em três tambores. Os filhos de Cinaã estavam com sede e foram pedir água para o passarinho, que não deu e disse:

"Seu pai é Pajé muito grande, porque não dá água para vocês?"

Aí voltaram para casa chorando muito. Cinaã perguntou porque estavam chorando e eles contaram.

Cinaã disse para eles não irem mais lá que era perigoso, tinha peixe dentro dos tambores. Mas eles foram assim mesmo e quebraram os tambores. Quando a água saiu, Juriti virou bicho. Os irmãos pularam longe, mas o peixe grande que estava lá dentro engoliu Rubiatá (um dos irmãos), que ficou com as pernas fora da boca.

Os outros dois irmãos começaram a correr e foram fazendo rios e cachoeiras. O peixe grande foi atrás levando água e fazendo o rio Xingu. Continuaram até chegar no Amazonas. Lá os irmãos pegaram Rubiatá, que estava morto. Cortaram suas pernas, pegaram o sangue e sopraram. Rubiatá virou gente novamente. Depois eles sopraram a água lá no Amazonas e o rio ficou muito largo. Voltaram para casa e disseram que haviam quebrado os tambores e que agora teriam água por toda a vida para beber."

Na lenda, como podemos constatar que a juriti é a guardiã do elemento água, encarnando desse modo, o inconsciente coletivo, que é acolhido ou ignorado pela consciência. Mas, para a continuidade da vida a água é necessária e portanto, os tambores do inconsciente deveriam ser quebrados, para que a água escoe e reapareça depois em uma configuração completamente nova: na forma de rios. Com essa nova aparência, ela tornou-se disponível para todos, garantindo a perpetuação dos seres vivos.

Essa é a responsabilidade da ave guardadora, nos dizer o que está acontecendo em nós, no nosso inconsciente. O ponto de encontro entre o externo e o interno acontece com a quebra dos tambores e o aparecimento de nossa psique individual. Realmente é difícil de aceitar esse nível de responsabilidade espiritual, que é árduo, e dar atenção ao aparecimento de um novo mito, que vem vindo de baixo, debaixo da história, debaixo da cultura, debaixo da consciência. Entretanto, essa é a nossa tarefa!

O vício de olharmos só para fora, não nos dará a oportunidade de deixarmos a água escoar e criar novas vidas, ou novas mordidas de claridade em florestas que estão completamente escuras e vazias. Os cursos de água interiores, sedentos de luz, guardam em seu seio virgem aspectos de tal modo variados e múltiplos, que são totalmente desconhecidos para nós. Esse universo ou terra nova, com o beijo fecundo da luz da consciência, reunirá as condições propícias para a germinação de novas sementes.

Infelizmente, ficamos aterrorizados de olhar para dentro de nós mesmos, porque nossa cultura não nos deu a menor idéia do que iremos encontrar. Podemos até pensar que, se tomarmos essa atitude, corremos o risco de ficarmos loucos, mas essa falsa idéia, não passa de uma armadilha que impede a descoberta da nossa verdadeira natureza.

## **JURITI, A AVE**

Juruti ou "juriti", é uma ave da família Peristerídeos, gênero *Leptotila*, que diferem das pombas chamadas "rolas" por não terem manchas metálicas nas asas e além disto a primeira pena rêmige da mão é atenuada. São ainda "jurutis", porém com o qualificativo "pirangas", isto é, vermelhas, as espécies do gênero *Geotrygon*, as quais de fato se distinguem pelo lindo colorido roxo-purpúreo do pescoço posterior e do dorso.

Em tamanho as jurutis são intermediárias entre as pombas e as rolas. No Brasil meridional há duas jurutis *Leptotila reichenbachi*, cujo colorido é o seguinte: dorso bruno avermelhado, frente e garganta alvacentas, vértice cinzento, pescoço e peito roxos, barriga branca; *L. ochroptera* difere da precedente por ter o dorso pardo-cinzento e a nuca e o pescoço posterior tem brilho metálico, verde furta-côr. Da Bahia para o Norte há uma outra juruti, *L. rufaxilla*, aliás pouco diferente.

Como o bem-te-vi e a araponga, a juruti é também uma das aves muito conhecidas em regiões onde ainda haja passaredo. De manhã cedo gosta de vagar pelos trilhos da capoeira ou mata rasteira, pois é aí que encontra seu almoço, seja uma semente, um inseto ou um verme. Sua voz é um ru-gu-gu-gu-hu melancólico como que soprado e no entanto audível a grande distância. É considerada boa caça, mas para surpreendê-la é preciso andar cauteloso à sua procura, pois em geral ela foge logo, e só se ouve o bater das asas por entre as moitas.

(JURUTI-PEPENA) - Na Amazônia designa uma pomba mística, encantada, que paralisa as suas vítimas (em tupi "pepena" - aquele que faz quebrar, torna paralítico).

J. Veríssimo, em *Cenas da Vida Amazônica*, pág. 64 diz:  
"uma ave fantástica, que canta perto de vós e não a vêdes,  
que está talvez à vossa cabeceira e a não sentis;  
ouvireis o pio lúgubre da ave,  
sem que possais jamais descobri-la."

Isto é para os índios objeto de grande terror, a ponto de não consentirem que se fale no Juriti-pepena com menosprezo.

Dizem ainda que, por arte da magia, pode ser transformada em amuleto. Essa crença tem origem numa lenda indígena, na qual a filha do pajé foi abandonada pelo amante, em troca de outra donzela. Tão grande foi a desilusão e de tal forma ficou ferido o coração da jovem desprezada, que esta não resistiu à dor da separação e faleceu. O pajé, pai da infeliz, transformou-a na juruti, e no

local onde foi enterrada surgiu uma planta que encerrava a alma da desditosa e apaixonada criatura e imitava o pio lamentoso da juruti. Essa planta, empregada em sortilégios do amor, enfeitiça os amantes traidores, que passam a ser perseguidos pelo piar da ave, até que se cumpra a maldição, isto é, até que aquele que trocou de amores fique inválido, paralítico.

JURUTI-PIRANGA "j.-vermelha" ou "vevuia" - Do gênero *Geotrygon*, que difere de *Leptotila*, como já foi dito sob juruti, por não ter a primeira rêmige atenuada. *G. montana* é de todo o Brasil e estende-se também até o México; *G. violácea*, que só ocorre de São Paulo para o Norte, lhe é semelhante, mas o lado ventral é mais branco e o colorido do dorso mais vivo.

É pomba que pouco voa e que constantemente vemos catando seu alimento no chão, ao mesmo tempo que se distrai cantando, se assim se puder qualificar seu monótono ã-ã-ã inteiramente nasal e um tanto prolongado; só o macho muda um pouco de voz, quando arrula.

Geralmente, pombos, pombas possuem características que universalmente os transformaram em símbolo da alma. E é por isso, que sua representação aparecem em algumas urnas funerárias gregas, bebendo em um vaso que simboliza a fonte da memória. Simbólica semelhante se encontra no cristianismo na narração do martírio de São Policarpo, na qual a alma é representada por uma pomba saindo do corpo do santo depois de sua morte.

“À medida que a alma se aproxima da luz, escreve Jean Daniélou, citando Gregório de Nissa, torna-se bela e toma, na luz, a forma de pomba.”

Também, nos contos de fada, graciosas rolas e ágeis pombos são atrelados aos carros de belas princesas que vão ao encontro de seus príncipes encantados. Essa imagem encantadora e ingênua traduz perfeitamente a valorização constante do simbolismo deste pássaro. Portanto, quando o namorado chama sua amada de “pombinha”, não falta com a tradição, já que este termo está entre as metáforas mais universais que celebram a mulher.

### **Bibliografia:**

Lendas do Rio Grande do Sul - Dante Laytano

### **O SACI-PERERÊ, O DUENDE mais popular do BRASIL**

Saci é o duende mais popular do Brasil. Sua lenda ocorre no Sul, no Centro e no Norte do Brasil.

Gozando da faculdade de se transformar, como todos os personagens elementais, ora é visto sob a forma de um pequeno tapuio, sozinho ou acompanhado por uma horrível megera, ora como um negrinho unípede, de barrete vermelho que aparecia aos viajantes extraviados na floresta, mas pode ainda, aparecer disfarçado de uma ave. Na maioria das lendas Tupis, o Saci é encontrado na forma de um pássaro. Distingue-se pelo canto, que consiste em duas sílabas: "sa-cim".

O cântico dos pássaros sempre esteve ligado ao fato da crença greco-romana dos augúrios que se julgava poder tirar-se da aparição, do vôo ou do canto das aves.

Quando os Tapuias ouviam o canto do Saci, os velhos o esconjuravam, as crianças procuravam o aconchego do colo de suas mães, os pais tremem, mas não negam o fumo que espalham pelas cercas dos quintais, para que o Saci se cale e se retire, levando com que satisfazer o vício de fumar.

### **LENDA DA ORIGEM INDÍGENA DO SACI**

Um tuixaua tinha dois filhos. O tio odiava os sobrinhos e convidou-os para ajudá-lo em uma derrubada de árvores para fazer um plantio. Os dois sobrinhos aceitaram.

Chegando na floresta, o tio embriagou os jovens e os assassinou por pura maldade.

Depois um dos assassinados perguntou ao outro:

- "Eu tive um sonho muito estranho e tu o que sonhaste?"

- "Sonhei, diz o outro, que nos lavávamos com carajuru".

- "O mesmo sonhei eu".

E resolveram voltar para a casa da avó. Vendo-os, a velha já ia aquecer o jantar, mas os dois netos disseram:

- "Ah! nossa avó, nós não somos mais gente, e sim só espíritos. Assim, sendo, nós teremos que te deixar, mas quando ouvires cantar: Tincauan...Tincauan!...foge para casa. Mas quando cantarmos: Ti....Ti...Ti...., então nos reconhecerás.

Ficaram os jovens, desde então, mudados em dois pássaros de agouro, de mistério e de morte. Um é Saci, o outro é o Matintaperera. Ambos nascidos de uma tragédia, só espalham desgraças e semeiam pavores.

Impondo-se à credence popular como um pássaro possuído pelo demônio, o Saci, adquiriu feições de gente e à noite vagueava pelas estradas, cantando e assobiando.

Contam que nos tempos coloniais, quando se avistava uma moça magra, triste, pálida, logo diziam:

- "Isso é obra de Saci", porque, segundo os velhos colonos, as moças se apaixonavam por ele, sendo a morte a consequência inevitável desta paixão. Daí as quadrinhas consagradas no folclore popular:

"Menina, minha menina,  
Quem te fez tão triste assim?  
De certo foi Saci  
Que flor te fez do seu jardim."

Sua imagem e sua lenda, sofreram transformações quando em contato com elementos africanos e europeus. Suas características comportaram muitas variantes. Cada qual o vê a seu modo. De suas diabruras foram narradas coisas espantosas. Não se têm conta do número de molecagens e sortilégios que o diabinho infantil praticou. À noite dava nó na crina dos cavalos, roubava os ninhos das galinhas, cuspiam nas panelas quando a cozinheira era preta, deixava as porteiras abertas, assobiava como o vento nas janelas e nas portas, etc.

O cavalo era uma das suas vítimas preferidas. Segundo a crendice popular, o Saci corre as pastagens, lança um cipó no animal escolhido e nunca errou, trança-lhe a crina para amarrar com ela o estribo e, de um salto, ei-lo montado. O cavalo toma-se de pânico e deita a corcovar campo a fora, enquanto o Saci lhe finca o dente no pescoço e chupa seu sangue.

Uma curiosidade em relação ao Saci-Pererê é que ele pode tornar-se invisível com o uso do sua carapuça vermelha. Contam alguns, que onde se forma um redemoinho de vento que levanta muito poeira (pé de vento), é certo que dentro dele há um Saci. Para capturá-lo, deve-se jogar dentro dele um rosário ou uma peneira. Todo o Saci, como todo o diabinho, tem horror de cruz. Já outros, afirmam que ele usa um barrete feito de marrequinhas (flores da corticeira) e é o Saci que governa as moscas importunas, as mutucas e os mosquitos.

Mas porque nosso Saci tem uma perna só?

O Saci é considerado um fiel representante de um período social da história do Brasil: a época da escravidão. Portanto, não é por acaso que o Saci apresentasse com uma perna só, pois todos os escravos fugidos que eram recapturados passavam por muitas torturas e muitas vezes eram esquartejados. O Saci retrata este negro escravo em sua luta contra o dominador e o discriminador. A falta da perna não é só metáfora, mas sim algo que realmente acontecia nesta época e passou para o folclore a partir das amas negras, ao contarem suas histórias para embalar os sonhos das crianças brancas.

Com o passar do tempo, a imagem do Saci rebelde e desordeiro, foi amenizada, forçosamente controlada e passou então para estória brasileira como um símbolo nacional, um mestiço que une classes sociais e as etnias. Mas sabemos que a verdade não é bem essa....!

O valioso livro "Contos Populares" de Lindolfo Gomes, conta-nos um curioso caso, em que domina o Saci. E, das eruditas notas explicativas, transcrevemos:

"A respeito do Saci, há uns que afirmam ser um negrinho de uma banda, ou de uma perna só, gênio em alguns casos benfazejo e protetor e em outros, perverso e malfazejo, que vaga à noite pelas estradas a perseguir os viajantes ou penetrar nos lares para praticar toda a sorte de malefícios e acender seu cachimbo, sempre armado de um cacetinho, pronto a descarregá-lo no lombo alheio. Já para outros, o Saci é um passarinho cabuloso e maléfico. Percebe-se logo que este mito saci foi com o decorrer dos tempos se ampliando de elementos míticos estranhos, como por exemplo, os da Escócia, com os quis, segundo Ramiz Galvão, muito se assemelha o "Trilby", do conto de Nodier e o diabrete "Robin", de que nos fala Shaskespeare, ora tão prestativo e ora tão perverso para com a gente da casa em que se instala."

Há também ainda, quem lhe pinte com feições mais perversas, descrevendo-o como o "terror dos caçadores", que salta à garupa dos cavaleiros, chibatando-os e torturando-os.

Foi Monteiro Lobato em seu livro "O Saci", quem mais popularizou este personagem, como uma entidade travessa. Conta-nos que ele nascia em um local da floresta conhecida como "sacizeiros", constituída de bambuzais. Desse local só sairá quando completar 7 anos e viverá até os 77.

Mas mesmo Lobato não conseguiu com sua obra apagar os traços estigmatizantes do Saci, pois a mentalidade da escravidão ainda era muito forte. Tais marcas só desaparecem bem mais tarde, quando a indústria cultural consegue domesticar o Saci e torná-lo tão somente um molequinho arteiro, que perdeu seus poderes mágicos e sua agressividade.

Serão suas travessuras que lhe garantirão popularidade em todo o País e fora dele também. Conheça um pouco da sua estória....

## **O SACI E A PERNA DE PAU**

Conta-se que numa noite, há muito tempo atrás, em que outros homens se divertiam jogando e bebendo, um deles, chamado Felício, resolveu dar umas voltas e se deliciar com o luar. Sentou-se num grosso tronco de ipê, a beira do riacho e começou a preparar um "pito". Foi quando ouviu uma vozinha:

- "Moço, tem um pouco de fumo aí?".

Pensando que fosse um de seus amigos, virou-se para responder, quando deu com o Saci. Ele lhe sorria segurando um cachimbinho vazio.

Felício, ficou branco, depois verde, um arco-íris de cores, tamanho foi seu susto. Quis gritar, mas sua voz sumiu por encanto, ou medo mesmo. O Saci chegou mais perto e disse:

- "Não tenha medo, meu amigo. Só quero um pouco de fumo."

Felício faz um esforço danado e tira do bolso um pedaço de fumo.

- "Aqui está!". Diz ele ao Saci, mal conseguindo balbuciar as palavras.

- "Assim não serve. Respondeu o diabinho. "Tem que ser picado, pois não tenho canivete".

Com medo de irritar o Saci, o pobre homem tratou de fazer rapidinho o que ele lhe pediu. Depois, com muito sacrifício, Felício deu o fumo ao Saci.

- "Encha o pito!"

- "Agora acenda!". Ordenou ele.

O Saci passou então, a dar baforadas de satisfação. Passados alguns minutos, o danadinho chegou mais perto e perguntou a Felício o que estava fazendo tão longe de casa. Felício explicou então que trabalhava com madeiras e foi contando sua história... No final o Saci deu uma grande risada e disse:

- "Madeira, não é mesmo? Pois é justamente o que eu estava procurando..."

- "Mas para que?" Pergunta Felício.

- "Olhe, pois vou lhe confessar uma coisa, as vezes tenho muita vontade de ser como as outras pessoas e ter duas pernas, entende?"

- "Ah!". Respondeu, compreendendo a intenção do Saci. "Você quer que eu lhe faça uma perna de pau, não é mesmo?"

- "Pois é isso mesmo e te darei três dias para que esteja pronta, senão não darei sossego a você e seus companheiros!" Em seguida saiu pulando e sumiu no meio do mato.

Felício voltou ao seu barracão e contou aos companheiros o acontecido. Uns acreditaram, outros acharam que tinha bebido demais.. Até que Felício acabou esquecendo o caso. No terceiro dia, conforme prometido, quando os homens estavam em pleno trabalho, eis que um menino de gorro vermelho surgiu à porta do barracão. Quando deram com ele..vocês nem podem imaginar..uns empurravam os outros, caíam, levantavam-se e acabaram saindo todos pela abertura da janela. Apenas Felício ficou lá, estarrecido! Daí perguntou:

- "O que você quer?"

- "Ora, ora. Então não sabe? Vim buscar minha perna de pau, lembra-se? Não vá dizer que ainda não está pronta?"

Felício gaguejou, atrapalhou-se todo até que conseguiu dizer que ainda não estava pronta. O Saci xingou, esbravejou, mas acabou indo embora com a promessa que tudo estaria pronto dentro de mais três dias.

Felício saiu atrás dos homens. Gritou um tempão até conseguir reunir todos. Eles não queriam ficar mais no barracão. Não queriam nada com o Saci. Ajudar a fazer a perna dele? Nem sonhando! Mas acabaram concordando, pois era a única maneira de se livrar do diabinho.

Trabalharam com afinco. No dia marcado, o Saci voltou e ficou muito contente. Todos suspiraram aliviados. Mas pensam que a estória acaba assim? Que nada! Ele falou que desejava uma perna para cada Saci de sua família. Não esperou resposta, deu um assobio e logo o barracão ficou cheio de sacis. É claro que Felício ficou sozinho! Não vendo outra saída, ele concordou em fazer as pernas de pau, mas ia levar anos. Quis saber então quais os Sacis que iam ser atendidos primeiro. Aí sim o tumulto foi grande, ninguém queria ser o último.

Foi quando Felício teve uma idéia. Ele viu uma enorme arca que haviam trazido para deixar no rancho e mentalmente resolveu a situação. Dirigiu-se ao Saci-chefe:

- "O melhor modo de resolver quais serão os primeiros é este..." Pegou um punhado de feijão e esparramou no fundo da arca. Depois disse que quem pegasse mais grãos seriam os primeiros. Todos os Sacis concordaram e mergulharam na arca. Mas Felício havia esquecido do Saci-chefe. Foi quando então tirou-lhe da mão a perna de pau e atirou-a dentro da arca. O Saci nem piscou e também se jogou dentro da arca. O Felício então fechou-a. Chamou os homens e levaram a arca o mais longe possível. Desde então nenhum Saci apareceu mais por aquelas bandas.

Lendas sobre o Saci são encontradas no Sul, Centro e Norte do País.

O folclore teceu em torno dessa personalidade mítica inúmeros recontos.

Saci é um duende cheio de malícia brejeira, uma eterna criança negra com muitos sonhos de liberdade, que hoje deixa muitas saudades...

## **UIRARAPU, O ORFEU AMAZÔNICA**

O Uirapurú, arrebatada pelo seu encanto e simpatia. É uma ave pequena, do tamanho do curió, mas cujo canto possui a virtude de seduzir e prender todas as outras aves. As modulações de seu canto provocam efeitos de um concerto no seio da floresta. Quando o uirapuru canta, todas as outras aves cessam o cantar para ouvi-lo.

Segundo uma crença indígena, o uirapuru é o deus protetor de todas as aves e também guia. Acredita-se que certos pássaros parecem ter receio de penetrar em matas sombrias e, para aventurarem-se a tal empreendimento, reúnem-se em bandos, sempre assessoradas por uma outra ave. Pajeando a

turma, o protetor das aves, encarnação viva do uirapuru, mostra-se feliz e precavido e, nesses momentos, solta um vozear fino, curto trêmulo, que se ouve a distância. O bando pousa aqui, pousa lá, passarinhando, voando, entrevoando e o guardião vai na frente, tangendo seu assobio, que mais parece dizer:

- "Vamos em frente." "Não há perigo!".

Esse é o uirapuru, o deus do mundo alado, o pássaro encantado.

O seu único perseguidor desse pássaro é o homem que considera-a portadora de felicidade, pelo poder que tem seu canto, empregando os maiores sacrifícios para obtê-la, mesmo morta, acreditando conservar o seu inestimável condão. No Pará e Amazonas, elevadíssimo é o preço de um Uirapurú, pois segundo uma crença, aquele que o possuir, será sempre feliz.

O Uirapurú filia-se a Guarani, o Deus Superior a quem o índio atribuía a criação do homem e de todo o ser vivo. Sua missão na terra é presidir o destino dos pássaros, dos quais toma a forma, fazendo-se rodear deles.

De cor acinzentada, com uma parte negra e mancha branca nas costas, em forma de estrela, o Uirapurú era a maravilha da mata, seu canto encanta e fascina a todos que tem o privilégio de o escutar. Orfeu com sua lira encantada não seria mais poderoso, nem tampouco tão hipnótico e magnetizador que o Uirapurú cantando na selva amazônica. É difícil vê-lo ou ouvi-lo cantar, pois ele só o faz nas copas mais altas das árvores.

Pássaros incorporados a feitiçaria amazônica, os Uirapurús eram preparados como amuletos pelos indígenas, que tinham a virtude de trazer felicidade e riqueza a quem o possuísse. Mas para que estes resultados surtisses efeito, ele não poderia ser comprado, ganho ou achado e sim subtraído.

Ao belo canto desta ave, que é imitativo, com o qual provoca o cortejo das demais, dedica, com espirituosa e irônica alusão a outros cantores e poeta maranhense Humberto de Campos o soneto:

"Dizem que o Uirapurú, quando desata  
A voz, Orfeu do seringal tranqüilo  
O passaredo, rápido, a seguiu-lo  
Em derredor agrupa-se na mata.

Quando o canto, veloz, muda em cascata  
Tudo se queda, comovido a ouvi-lo:  
O mais nobre sabiá surta a sonata  
O canário menor cessa o pipilo.

Eu próprio sei quanto esse canto é suave  
O que, porém, me faz cismar bem fundo  
Não é, por si, o alto poder dessa ave.

O que mais no fenômeno me espanta  
É ainda existir um pássaro no mundo  
Que fique a escutar quando outro canta!"

Ainda hoje, algumas pessoas o procuram como amuleto para redobrar o encanto, simpatia ou fortuna do possuidor.

## **LENDA**

Há uma linda lenda indígena, que nos conta que Uirapuru era, a princípio, um índio que se apaixonou perdidamente pela esposa de um cacique. Desiludido com o amor proibido, pediu a Tupã que amenizasse sua dor transformando-o em pássaro. O deus, compadecido, fez dele uma ave matizada de vermelho-acinzentado e chamou-a de Uirapuru.

Passou a cantar à noite, uma doce serenata para fazer sua amada dormir. Entretanto, sua bela voz despertou o interesse do cacique, que passou a perseguir a ave para tê-la só para si. O Uirapuru apavorado, voou para o interior da floresta e o chefe daquela nação perdeu-se para sempre.

O Uirapuru, que para bobo não servia, voltava todas as noites para acalentar os sonhos de seu amor e esperando também, que talvez um dia, a índia possa reconhecê-lo e despertá-lo de seu encanto.

A história, como vemos, guarda muito semelhança, com a do "príncipe encantado", que era sapo e só retornaria ao corpo de homem com o beijo de sua amada.

O canto do Uirapuru, no seio da floresta multicolorida da Amazônia, ainda domina com seus trinados melodiosos, o reino dos pássaros, que o elegeram como seu único maestro. O Uirapuru é o cantor supremo que enfeita com seus acordes de rara beleza a imensidão que é seu reinado, onde pairam no ar notas harmônicas de música e de felicidade...

## **Bibliografia**

Amazônia - Gastão de Bettencout

Histórias, Lendas e Folclore de Nossos Bichos - Eurico Santos

Lendas e Mitos da Amazônia - Ararê Marrocos Bezerra; Ana Maria T. de Paula

Mitos Ameríndios - Oswaldo Orico

Moronguêta - Nunes Pereira

**URUTAU, o pássaro feérico**

O urutau é uma ave noturna, "nictibius gradis", que em noites de luar desliza nas alturas, entretendo-se em perseguir e devorar mariposas e besouros.

Ele habita a zona norte e nordeste da Argentina, as matas do Paraguai, o norte do Uruguai e o Brasil, onde toma vários nomes: Jurutai na região amazônica; ibijouguaçú entre os tupis e Mãe da Lua entre os mineiros. Suas designações correspondem a diversas zonas lingüísticas: à dos tupis e guaranis e à do idioma quichua.

Na zona guaraníca o pássaro chamava-se urutau. Existem duas etimologias para esta palavra, a primeira vem do tupi "uirataub" e quer dizer pássaro fantasma. A outra, de "Juru" (boca) e "tahy" (escancarada). De acordo com este significado, este pássaro deu origem a dois contos bem procedentes, onde a boca aberta do pássaro era comparada a vulva da mulher, versão também estendida entre os índios Uapiziana, da Guiana. Na zona de idioma quichua, o urutau tem o nome de "cacuy".

O urutau é uma ave rara, que dorme durante o dia escondida em uma árvore. Procura uma extremidade e aí se estende, se adaptando de tal maneira que toma o aspecto de prolongamento do galho. Possui a cabeça chata, olhos grandes e vivos, a boca rasgada de tal maneira que seus ângulos alcançam a região posterior dos olhos. Sua cor é parda acanelada, apresentando listras transversais escuras. Isso lhe permite adaptar-se a cor do galho onde pousa. Esse seu disfarce associado a sua perfeita imobilidade o protegem da vista dos caçadores.

Esse pássaro não constrói ninhos, no período após o acasalamento, deposita seus ovos em uma cavidade natural de seu poleiro noturno.

Seu grito é um "hu-hu-hu", que se faz ouvir após o anoitecer, procurando então, a solidão mais espessa dos bosques, de onde faz se desprender sua voz de profunda lamentação. Para alguns, parece semelhante ao clamoroso lamento de uma mulher que termina com amortecidos "ais". Seu canto provoca, portanto, espanto e piedade aos que possam ouvi-lo e é também fantasmagórico.

A par da voz queixosa e plangente, uma quase invisibilidade, confere-lhe o caráter de um ente misterioso. Muitos não o tomam por uma verdadeira ave, senão por um ser fantástico, inacessível a mão e o olhos humanos. Já outros, porém, não duvidam de sua existência, mas consideram-no como um ente enigmático e superior, dotado de muitas qualidades fora das leis naturais, entre elas, a de preservar das seduções a pureza das moças. Conta-se que antigamente, matavam para isso uma dessas aves e tiravam-lhe a pele que era seca ao sol. Servia para assentarem-se nela as filhas, nos três primeiros dias, do início da puberdade. No término deste tempo, a jovem saía "curada", isto é, invulnerável à tentação das paixões desonestas que pudessem atrair.

As qualidades sobrenaturais deste pássaro se destacam nas credences populares. As penas e a pele do urutau são milagrosas.

Apesar de seu grito de lamentação, o urutau não era tido entre os indígenas como uma ave de mau agouro. Conta-se que os tupinambás consideravam o canto desta ave como saudações de defuntos parentes e amigos e para excitá-los à guerra contra os inimigos. Afirmam que um, foi pousar em uma aldeia dos Tupinambás, quando ouviu um lastimoso gritar, vendo que os pobres índios estavam tão atentos a ouvir o urutau e sabendo também a razão, queria mostrar-lhes a loucura do proceder, mas um velho lhe respondeu:

- "Cala-te e não me impeças de ouvir as boas notícias que nossos avós agora nos ensinam, pois quando ouvimos esta ave, nós alegramo-nos e cobramos uma nova força".

## **LENDAS DA ORIGEM DO MITO**

Várias são as lendas de seu nascimento.

Uma delas nos relata que à beira das águas do Uruguai, ondeadas pelos balsâmicos ares da região missioneira, foi berço de Nheambiú, terna jovem guarani, filha única de um poderoso morubixaba, que tinha castigado os ferozes goitacazes. Preso dele foi Quimbae, guapo e generoso guerreiro, que se apaixonou por Nheambiú. Porém os pais opuseram-se constantemente à união matrimonial dos dois seres que já não eram senão uma alma.

Um dia, quando menos esperavam, desapareceu Nheambiú da casa de seus pais. Os alarmados tuxavas acudiram à morada de Quimbae, suspeitando que com ela tivesse fugido. Quimbae, porém, estava em casa e surpreendido manifestou sinceridade e estranheza que lhe causou a notícia, julgando impossível que uma jovem tão meiga e discreta tivesse fugido da casa paterna.

- "Sonhei, disse ele, que uma mulher fera, que representava a desgraça, tinha levado Nheambiú aos montes, onde mora entre os quadrúpedes e as aves, que não a ofendem, nem fogem dela".

- "Aos montes! Aos montes!" clamava o aflito pai. "Aos montes para buscar minha filha, que levou caipora".

O barulho que faziam os "ipeguas" (pica-paus), pássaros que alvoroçam muito ao chegar gente, excitou a curiosidade da fugitiva. Saindo do espesso mato, achou-se logo rodeada dos solícitos vassallos de seu pai, que carinhosamente tentam por todos os meios, persuadi-la a regressar aos lares de sua família. Mas o excesso de dor, sem esperança e sem consolo, afogava no peito de Nheambiú, que nem se deu o trabalho de articular alguma palavra. Tinha perdido inteiramente a sensibilidade. Insensível e muda, virou-lhes as costas e internou-se de novo no denso mato.

As amigas de Nheambiú lhe eram muito afeiçoadas, pois ela fazia-se querida por elas em virtude da sua bondade e indulgência. Vendo frustrada a missão dos emissários que tinham voltado, lamentando o acontecido, determinaram

unânimes ir em busca da fugitiva. Mas estas, também retornaram consternadas. Suas perseguições não foram mais eficazes do que as que a precederam. Nheambiú permaneceu perante elas, muda e fria como uma estátua de mármore, sem dar sinal de sentimento.

Consultaram então o adivinho. Este preparou-se para fazer o possível, tomando diversas cabaças de mate e chicha, murmurando algumas palavras entre os dentes e depois de fazer algumas viagens, caiu como que morto. Em seguida levantou-se e foi-se novamente, mas voltou dizendo que abandonassem esperanças quanto a pretensão de trazer a moça de volta para casa.

Mas, seus pais, preferiam morrer a abandoná-la. Então fez Aguará outro e último esforço. Entendia que para tirá-la do seu letargo era necessário uma inteira revolução moral que fizesse reviver em sua alma o fogo da sensibilidade que estava como extinta, convertendo-se num estado de absoluta indiferença a tudo. "Faz que ela sinta", disseram ao feiticeiro. Obedecendo chegou-se pausadamente e disse em seu ouvido:

- "Quimbae faleceu".

Uma faísca elétrica rápida e eficaz inflamou seu corpo. A moça exalando repetidos "ais", desaparece instantaneamente aos assombrados olhos dos que a rodeavam e que, penetrados de dor, convertem-se em salgueiros. Nheambiú, convertida subitamente em uma ave que chamam urutau escolhe o mais velho e desfolhado galho daqueles salgueiros para chorar eternamente sua desgraça.

Já outra lenda, nos fala de Jouma, cacique dos Mocovies (guaranis), surpreende a Marramac, nos braços de um estrangeiro e o mata a flechadas. Perde posteriormente a razão e transforma-se no urutau. Segundo uma outra versão, o Urutau é um menino, órfão de pai e mãe, que passa a vida muito triste, chorando a perda dos progenitores. Fita o Sol e a Lua e, quando os astros desaparecem, não faz mais do que lamentar-se. Contava uma lenda também, que o urutau foi uma pessoa que não quis visitar o Menino Jesus, e por isso hoje chora arrependido de novembro a janeiro.

Por sua existência misteriosa, o urutau além das lendas era objeto de práticas supersticiosas. Os guaranis acreditavam que partindo-se as asas e as pernas do pássaro durante a noite, no dia seguinte ele amanhecia perfeito. Segundo à algumas credices indígenas, esta ave noturna se revestia de atribuições que são inerentes ao Cupido. As penas do urutau eram eficazes talismãs de amor. Assim sendo, aquele que conduzir uma de suas penas, atrai a simpatia e o desejo do outro sexo; que se consegue qualquer pretensão com a escrita com uma de suas penas. Acreditava-se ainda, que suas penas e cinzas eram remédios contra doenças.

Uma das crenças mais curiosas no poder sobrenatural do urutau é a que faz referências a sua posição face ao ciclo solar. Quando o sol nasce o pássaro

volta sua cabeça para ele e acompanha o seu curso. Quando o astro caminha para o poente, começa então a entoar o canto dolorido "u - ru - tau".

Couto de Magalhães elevou o urutau à categoria dos deuses, reservando-lhe o segundo lugar da sua teogonia tupi. Todas essas considerações, entretanto, nos leva a classificar o urutau como um pássaro feérico, que existe por direito próprio.

O urutau pertence à Ordem dos Caprimulgiformes, família dos Nyctibiidae. No Brasil, ocorrem as seguintes espécies: Nyctibius grandis (Urutau, Mãe da Lua Gigante); Nyctibius griseus (Urutau) e Nyctibius aethereus (Mãe da Lua Parda).

## **UIARA, A NINFA DAS ÁGUAS**

O Brasil tem um segredo na sua natureza: é o mistério das Uiaras. Se alguém se atrever a conhecê-lo, se resolver estudá-lo, começa a ver coisas tão lindas, nas suas montanhas, em seus campos, em suas florestas e nos seus rios, que eleva-se de tal forma no capricho de suas formas vivas, nos imprevistos de sua população primitiva, que logo se prende à um amor tão grande, tão sincero e tão profundo, que nada há que o afaste deste abismo.

Na lenda de seus primeiros filhos, houve a idealização do Brasil, mas quem resolve conhecê-lo, não resiste e mergulha em seus encantos e perde-se de amor em suas maravilhas.

A beleza misteriosa dos nossos lagos e rios, sobretudo daqueles que ficam entre as grandes florestas do norte, criou uma visão arrebatadora, que sobrevive em nossa tradição como imagem interessante sob qualquer aspecto que se apresente.

Na galeria de nossos mitos, Uiara aparece como a Ninfa das Águas, tendo características ao mesmo tempo de mulher e homem. Mulher para seduzir os homens e homem para seduzir as mulheres. Apresenta, portanto, propriedades andróginas, diferente de outras figuras do lendário aquático.

Há estudiosos, que acreditam que a lenda do boto seja a masculinização de lara. O assunto em verdade comporta discussão, dado ao grande número de conjecturas e contradições. lara, ao meu ver, nada tem a ver com a lenda do boto. Ela é uma deusa das águas fluviais, ondina, sereia e Mãe D'água, portanto sua divindade feminina lunar. Já o boto é uma divindade masculina solar. O certo, é que a nossa lara aparece tanto sob a forma de uma bela mulher, como a forma de um homem que desvia e arrebatava donzelas.

Verifica-se que as nossas laras correspondem ao mito da lemanjá e é também a mesma sereia dos tempos gregos, metade mulher e metade homem que Ulisses encontrou no mar e aquela mesma Lorelei, a fada da Alemanha. Quem

olha descuidadamente o espelho do rio ou da lagoa, verá a lara em sua deslumbrante beleza, ela abrirá os olhos como um doce convite e atrairá a vítima, levando-a para o fundo de seu palácio encantado-a e matando-a no arrebatamento delicioso das núpcias funestas.

Conta a lenda amazônica que uma noite um índio sonhou com uma bela mulher de cabelos loiros, olhos azuis e pele muito clara. Tal fada estava à entrada de um imenso castelo de cristal recoberto de ouro e safiras de onde vinha uma música celestial. O jovem apaixonou-se à primeira vista e ouviu a linda mulher lhe propor amor eterno. Um dia navegando pelo rio, o índio viu formar-se sobre as águas uma choupana e, por detrás da janela, apareceu a mulher de seus sonhos que lhe sorria.

Apassionado e enfeitiçado foi até a choupana que flutuava sobre as águas. O pai do índio pode ver que o corpo da mulher tinha uma cauda, igual a de um peixe, e que, agarrando seu filho, se jogou na água, mergulhando para nunca mais voltar.

Alguns indígenas e caboclos juram já ter visto a lara, em muitos rios e igarapés. A crença neste mito é tão grande, que, pelos lugares em que mora a lara, segundo a tradição, ninguém tem coragem de passar em determinada hora da tarde. Em algumas ocasiões, comenta-se, ela mostra-se com pernas para logo em seguida transformar-se em sereia. É nesta forma que atrai suas vítimas. Para livrar-se do poder de sedução de lara, aconselham os indígenas, deve-se comer muito alho ou esfregá-lo por todo o corpo.

Numerosas são as lendas em torno de lara, seus encantamentos e artimanhas. É o mito que mais inspirou poetas brasileiros. José de Alencar, por exemplo, incluiu no romance "O Troco de Ipê" um conto sobre a Mãe-d'água, em que figura um palácio de ouro e de brilhantes no fundo do mar.

## **O ARQUÉTIPO DA TRANSFORMAÇÃO**

A canção das sereias chama o homem para abandonar-se e lançar-se ao fundo do rio para morrer e emergir em uma nova vida com um novo entendimento. As sereias são criaturas da água, que por sua vez possuem um valor simbólico de longo alcance. Para água, convergem uma dualidade, ela nos dá comodidade e elasticidade, assim como é fonte de abundância. É a água que usamos no batismo e representa a purificação e renovação espiritual. Mas a água também é destrutiva nas inundações e nos afogamentos, que aniquilam e matam. As sereias incorporam todas estas qualidades e são símbolos tanto da morte, como da imortalidade. Elas clamam pelo homem ao desconhecido, impulsionando-o a abandonar o que é, para transformar-se em algo novo. O medo das sereias é o medo da transformação, o medo de aprender, o medo de perder o controle, o medo de ascender ao inconsciente.

No livro de M. Esther Harding, "Os Mistérios da Mulher", está descrita uma impressionante associação entre as fases da lua com as fases da deusa. A cada fase da lua, conta, a deusa veste um diferente traje de escamas, que é o

traje de seu instinto. Os peixes eram dedicados a Atárgatis, a deusa lua de Ascalon, uma das formas de Ishtar, que era algumas vezes representada com rabo de peixe. Esta representação refere-se a extrema inconsciência do instinto feminino. Aqui a satisfação do instinto é essencial, não importando as conseqüências do tal ato. O aspecto deusa-sereia corresponde ao período da Lua Escura, onde ela está inteiramente sob o domínio do instinto. Esta fase pertence à esfera dos mistérios da mulher e, para um homem olhar para a ela nestes dias, significa "doença e morte", pois estará agindo como fêmea, desprezando qualquer consideração humana.

É a "Viúva Negra" nos seus melhores dias. Muitas mulheres não estão conscientes do poder desta qualidade feminina e então, um efeito desastroso pode ocorrer em virtude de sua desatenção ao papel de destruidora de seu amor. Mas há também algumas, que conscientes do seu poder sobre os homens o usam inescrupulosamente para vantagens pessoais. Para aceitar o poder desta Lua, sem se deixar sucumbir a ele, é necessário autodisciplina e sacrifício do auto-erotismo.

Uma mulher que se confronta com tais aspectos na escuridão de seu coração pode aprender a lidar melhor com este conflito em vez, de tornar-se responsável de atitudes irreconciliáveis e opostas. Em verdade, esta energia instintiva se transformará em algo bom e utilizável na vida. Esta energia fluirá naturalmente em seus relacionamentos aprofundando-os, ou pode tornar-se um escape direcionado à um trabalho criativo, ou ainda, suprirá a força motriz que torna possível a construção de uma personalidade mais completa, fundamentada tanto no lado sombrio quanto no aspecto luminoso.

#### **Bibliografia consultada:**

Os Mistérios da Mulher - M. Esther Harding  
Bibliografia do Folclore Brasileiro - Braulio do Nascimento

### **CALENDÁRIO ANUAL ELEMENTAIS BRASILEIROS**

A literatura brasileira na beleza pagã de seus moldes, está despertando à medida que nós, nascidos do ventre dessa terra, interpretamos a natureza doce e tumultuária desse paraíso. Realmente, não há país igual no mundo como nosso Brasil. Um magnífico espetáculo nos oferece aqui, a natureza.

Nada se iguala a diversidade da flora e da fauna: árvores e quelônios, trevos e borboletas, flores exóticas e aves abrindo as asas aos raios do sol, explicando com mil gorjeios a alegria que sentem.

O Brasil é um mundo à parte, botânica e zoológicamente diferente. Grandiosos, fascinante, a estimular a tendência fatal do homem para os mistérios inquietantes. Respira-se um ar de magia!

Mas, não é só o que canta, o que grita, o que sopra, o que silva e assobia na floresta, onde as árvores se abraçam, se apertam e se confundem, mas é também essa terra, cenário e berço de um rico habitat de seres encantados.

É tão somente aqui, que encontramos laras sedutoras, cujos braços voluptuosos só prendem os fortes. A nossa lara, não só faz com que nos apaixonemos por ela, mas nos transforma, nos estimula a passar por uma prova de resistência, uma forja que destrói os valores falsos e retempera os verdadeiros. O canto da lara é a voz irresistível do nosso sangue e de nossas tradições.

Todo o Brasil está cheio de lendas românticas, práticas, enternecedoras, apavorantes ou sarcástica. São as vozes secretas das florestas, bosques, campos, rios e lagos que cantam nas vozes subterrâneas do seu mundo interior: no seu fabulário, na sua teogônia, na sua mitologia, bárbara e bela.

Ouve-se, vê-se, sente-se ou adivinha-se todo esse mundo assombroso onde duendes, gnomos, fadas, ondinas e salamandras, desfraldando as bandeiras do arco-íris nas flores, nas flores e na plumagem de nossas aves!

## **CALENDÁRIO ANUAL DOS ELEMENTAIS BRASILEIROS**

### **JANEIRO: CAAPORA**

O caapora é o ser encantado que guarda a maior das riquezas do nosso índio: a caça. Quando o caçador não lhe oferece fumo, não consegue matar um só bicho. Anda montado em um porco feroz chamado de caitetú, de cachimbo à boca. Duende tutelar das florestas, cuida das árvores e dos animais, o que o torna benéfico ou maléfico aos frequentadores dessas, segundo as circunstâncias e o seu procedimento.

### **FEVEREIRO: MATINTAPERERA**

É uma pequena coruja-duende que possui a faculdade de transformar-se em uma velha negra, de saia vermelha e toda esfarrapada que brinca ou castiga os meninos se esses são malcriados. Ela é o arquétipo da Deusa Anciã que nos proporciona um sentimento de inteireza e integridade. O modo de aprender com Matintaperera é olhar para o interior e sentir intuitivamente o que está se passando. É um ser encantado que chegou ao Brasil com o comércio dos escravos com a África.

### **MARÇO: ARACI**

Na mais longínqua e remota antiguidade, Itaquê, um mortal, amou a imortal Jaci (Lua). Dessa união nasceu Araci, que ao morrer, foi elevada aos céus, por sua divina mãe, tornando-se a ninfa das manhãs e da aurora. Ela também foi, a responsável pelo nascimento do Juazeiro. Araci é um arquétipo orientado para os relacionamentos que motiva-nos a valorizar o processo criativo e nos ensina a sermos mais receptivos às mudanças. É um ser encantado relacionado com a fertilidade e prosperidade.

### **ABRIL: IARA**

Moldada de acordo com as sereias irresistíveis de Ulisses, metade peixe metade mulher, a belíssimo ninfa vive nas margens do igarapés, nas bordas dos lagos, nos taludes dos rios, seduzindo os homens, encantando-os e carregando-os para o fundo. Ela é o arquétipo da transformação, pois é descendo até seus domínios que aprenderemos a sobreviver de maneira diferente e a aguardar a chance de renascer.

#### MAIO: ICAMIABAS

São as lendárias Valquírias brasileiras que defendem seus domínios do olho cobiçoso do estrangeiro. Elas são seres feéricos que dormem no fundo dos lagos, escaudando a imaginação do povo. Elas são arquétipos da Deusa Virgem e são a pura essência da mulher e de tudo aquilo que ela valoriza. Com elas aprendemos a desenvolver a percepção enfocada, que pode ser tão penetrante ou cortante em sua habilidade de analisar, que pode ser incrivelmente preciso ou destrutivo, dependendo da intensidade e no que ela é focalizada.

#### JUNHO: ALAMOA

É uma fada-rainha que habita um lindo reino encantado em Fernando de Noronha. Seu palácio soberbo está metamorfoseado no Pico. Ela monta cães selvagens que vivem no alto dos montes soltando longos e sinistros uivos. Ela é uma fada incrivelmente sedutora que parece ter sido feita para satisfazer a volúpia dos homens. Mas cuidado com ela, pois os enamorados que transpõe a Porta do Pico, crentes que irão usufruir das delícias daquele corpo fascinante, só verão Alamoia transformar-se de repente em uma caveira. Alamoia é o arquétipo lunar que representa o caráter cíclico da vida, tão compreendido por todas as mulheres e que, permanece um completo mistério para os homens. Com essa fada podemos compreender as leis da nossa própria natureza, que não estão sujeitas a regulamentos, restrições e tabus da atual sociedade patriarcal.

#### JULHO: JURURÁ-AÇU

É um ser feérico que por castigo, Tupã fez nascer em suas costas, uma espécie de concha e cobriu seu corpo com uma cor amarelada. Transformou-se assim, na feia, mas encantada tartaruga, que habita as águas doces dos rios. Conta outra lenda, que por ter libertado o deus infernal Anhangá, tornou-se o único ser encantado que podia entrar e sair livremente dos infernos. A concha da tartaruga, portanto, simboliza o mundo subterrâneo e o reino dos mortos, mas também está associada as idéias de fecundidade, riqueza e felicidade. Está associada com a chuva e o orvalho.

#### AGOSTO: BOTO

É o ser encantado que protege os rios e que tenta unir-se sexualmente às moças virgens, às casadas e às viúvas. Para tanto, à meia-noite, transforma-se em um jovem príncipe, de espada na cintura, pluma no chapéus, punhos de renda e carregando um tamborim, senta-se num tronco da ribanceira. Sedutor e fecundador obcecado, ele sente o odor feminino a grandes distâncias. O Boto

desperta em nós o arquétipo do herói, pois cada um de nós reconhece a sutil sedução dos confortos e os medos que nos paralisam. Ele é a formalização da força vital, a ativação da libido rumo a um maior desenvolvimento. O boto é símbolo de vida, fecundidade, alegria e sorte.

#### SETEMBRO: SUMÁ

Sumá era um "Espírito da Terra", filha de deuses misteriosos, guerreira que orientava e protegia a agricultura. Uma lenda bem antiga afirma ser ela filha de Tupã (Deus Trovão) e Jaci (Deusa Lua). Ela vagava sobre a terra envolta em uma negra manta. Sumá representa o ato de "despertar", "nascer" ou "brotar", que capta o aspecto ambivalente da consciência matriarcal, para o qual a luz do conhecimento "desperta", da mesma forma que uma semente brota. Como era um arquétipo da Terra Feminina, foi considerada uma inimiga dos homens. Com Sumá aprenderemos a amar mais nossa terra, preservando a natureza e todos os seres que nela habitam, seja mineral, vegetal ou animal.

#### OUTUBRO: COBRA GRANDE

É a "Senhora dos Elementos", tinha no passado poderes cosmogônicos e muitas lendas relacionadas com ela explicam a origem das espécies. Conta uma lenda que uma cunhã engravidara da coisa-má, ou por beber um ovo de mutum, onde havia um cabelo humano, dando à luz a uma grande cobra que a perseguia por toda a parte. Logrando esconder-se, foi procurada, em vão, pelo animal. Desiludido, voou para o céu, transformando-se na constelação serpentária. A Cobra Grande simboliza a dimensão mais numinosa, ameaçadora, fascinante e inconsciente da psique. Contém os opostos de matéria e espírito e, em geral, simboliza a própria essência do inconsciente. É também um símbolo fálico.

#### NOVEMBRO: ACUTIPURU

Para nossos índios, o Acutipuru, é um pequeno roedor também conhecido por Caxinguelê, que é intocável. Acreditam que é na forma de Acutipuru que a alma abandona o corpo dos que morrem. O Acutipuru leva em si a sabedoria, as experiências e os sonhos daqueles que deixam essa vida e passam para o "Outro Mundo" cheio de mistérios. Para os caboclos, o Acutipuru é um ser encantado, mensageiro dos sonhos, que semeia nas almas adormecidas a realização dos desejos e aventuras maravilhosas. É através do Acutipuru que os sonhos podem tornar-se realidade.

#### DEZEMBRO: CABI

O Cabi é um pequeno Tajá, que quando "curado" e cuidado, pia a chora. Deve ser plantado por um pajé ou alguém que já foi iniciado na arte da magia, em um lugar reservado perto da moradia, funcionando como um guardião-protetor. Se alguém tentar entrar na casa, estando ela deserta, transforma-se em onça ou outro animal feroz. Às vezes pode transformar-se em veado, que mesmo que seja alvejado, nunca morre e continuará guardando a casa.

<http://www.rosanevolpatto.trd.br/mapa.htm>